



SaP 章

ASL SLAUGHTER at PONYRI
(ASL ポヌイリでの殺戮 (完敗))



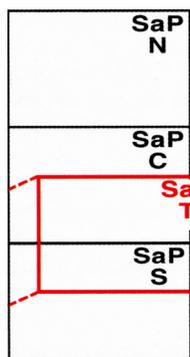
SaP

SaP.SLAUGHTER at PONYRI

説明順：

1. SaP シナリオ専用ルール
2. SaP 破片
3. 印刷された瓦礫
4. 建物と貯蔵ヤード
5. 給水塔
6. 鉄道盛土、鉄道と鉄道車両
7. 貯蔵タンク
8. まばらな麦畑
9. 季節外れの果実園
10. 木製の柵
11. SaP キャンペーン ゲーム

1.SaP シナリオ専用ルール：特に記述された場合を除き、SaP 章ルールのすべて [例外：11.]、そして、下記の SaP SSR の全てが SaP シナリオの全てに— SaP CG と CG でないタイプ両方に適用される。



SaP1 マップ上とマップ外 地形:3 枚個別の SaP マップ区分 (SaP N、C、S) が、組み合わせられて、SaP マップ全体を構成している。4番目のマップ区分 (SaP T) は、ヘクス No. 36 ~ 60 の鉄道駅周辺を中心とするフル マップの部分を対象に、中央と南の区分をまたぐシナリオをプレイするために作られている。

与えられたシナリオにおいて使用されない SaP マップ上にある全地形は、プレイ時に指定されなかった SaP マップ区分に位置するマップ地形も含めて、実質的に移動と進入のため存続している。SaP マップ上の地形は、それが与えられたシナリオで使用しなくても、全てのゲームプレイにおいて街路戦闘 (A11.8)、塹壕 (SSR SaP6) などに限らず実際には存続している。

マップ外の地形エリア全ては (例：印刷されたマップ シート エリアを真っ直ぐにヘクス列 A より南向こうで) 開豁地とみなされる [例外：半ヘクス；A2.51]。道路 / 鉄道線路 (-6.) / 小峡谷はマップ外にも存在する、それは A2.51 のためマップ端を越えて同じ文字のヘクス列を通り、又は同じヘクス番号のヘクスへ伸びているとみなされる。だから、(マップのヘクス列に応じて) 端ヘクスと同じと考える。マップ外の道路は常に未舗装とみなされる。



SaP2 EC と風：EC は普通 (Moderate)、無風で始める。放火 (B25.11) は適用されない、そして、全ての火災 (Blaze) の生成 (B25.151) と延焼 DR (B25.6) は“直接つながっていない” (B25.62) として -2 DRM の対象になる。炎 (Flame) カウンターが各区域に存在できるのは 1 つまで。¹



SaP3 格闘戦：格闘戦 (J2.31) は両陣営により宣言されるかもしれない。その上、非フェイズ側が格闘戦を宣言されるかもしれない、ただし、全てのフェイズ側部隊が不意打ちされるか 離脱中 / 釘付け の両方、又はどちらかである条件がある。格闘戦は、PRC / 車両 / トーチカの占有者による / 対した 場合に適用されない。

SaP4 無慈悲：無慈悲 (A20.3) は両陣営へ実施される。



SaP5 瓦礫区域：石造り瓦礫区域は潰走 (A10.51)、回復 (A10.61)、不意打ち (A11.4)、そして、街路戦闘 (A11.8) では建物区域として扱われる。B24.1 に反して、本来の建物の挿絵を含む瓦礫区域は VC では今まで通り建物区域として考える。

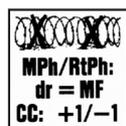


SaP6 塹壕:塹壕 (A-T 壕も含む;B27.56) は全ての隣接する (でも、通り抜けていない) 建物 / 瓦礫 / 小峡谷 区域と“つながっている” (B30.8 通りに) とみなされる [例外：そのシナリオのプレイ中に瓦礫にされた区域に対してではない]。そうした 建物 / 瓦礫 / 小峡谷 区域に進入する歩兵はその区域内の塹壕をはなれるために追加の MF を使わなくていい、でも、当てはまる建物 / 瓦礫 / 小峡谷 の COT を今まで通り使わねばならない。そうした 建物 / 瓦礫 / 小峡谷 区域を離れる歩兵は

SaP9

“つながっている” 塹壕に進入するのに追加の MF を使わなくていい。歩兵は迂回移動を利用しながら、そうした塹壕に進入してはいけない；そしてまた、迂回移動を使用して直接にそうした塹壕を出てはいけない。部隊が“つながっている” 塹壕を経由して建物 / 瓦礫 / 小峡谷 区域を 進入している / 出ていることはそれを行った時、即応射撃の対象にならない。そうした塹壕を VBM を使用しながら横切るのは車両は適切な MP コスト / ペナルティー を、使わねばならない；従って、塹壕を横切ることを許されていない車両タイプは VBM を使用しながらそうしてはいけない。歩兵は要塞化建物区域へ、その区域が要塞化でないかのように進入していい、ただし、それらが その建物区域と“つながっている” 塹壕 / A-T 壕から進入するという条件が付く。

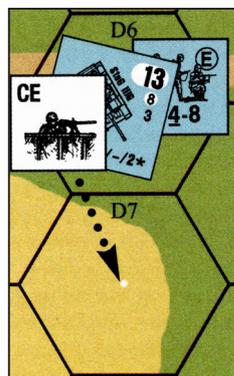
B27.54 に反して、鉄道盛土 (6.1) ヘクスサイドで切り離された塹壕カウンターは互いにつながっていない。塹壕 (A-T 壕を含む) は潰走 (A10.51)、及び回復 (A10.61) では建物区域とみなされる。



SaP7 塹壕、鉄条網、そして、線路：優勢なドイツ航空偵察のため、ソ連の 塹壕 / 鉄条網は初期配置に HIP を使用してしてはいけない。隠匿した 地雷 / 塹壕 (A-T 壕を含む) は線路 (6.) ヘクスに配置していい、しかも、弾痕 / 破片を含んでいてもやはり配置していい。

SaP8 ブービートラップ：ソ連は常にレベル C ブービートラップ能力 (B28.9) を与えられている [例外：CG 内で CPP の消費によりレベル A か B へ高めていい]。ブービートラップは SaP マップ全体一面に活性化されるが、適切なドイツ TC だけによって活性化される。地雷原の火力がブービートラップと交換されてはいけない。ドイツはブービートラップ能力を与えられない。

SaP9 フレイム地雷^{※を出す}：A-P 地雷原 (B28.) に対する全てのルールがフレイム地雷に適用される、ただし、特に記述された場合を除く。フレイム地雷は開豁地に、未舗装道路に、弾痕に、繁みに、そして、麦畑に限り、ヘクス毎 1 個だけ初期配置することができる、それでいて、他の地雷原 / ソ連地雷地帯 (SSR CG17) を含むヘクスに初期配置できない。B28.41 に反して、フレイム地雷は攻撃を行った後で、索敵 (A12.152) による暴露された時に、又は HE 通常 FFE か HE 航空爆撃 (B28.62) か事前砲撃 (C1.822) の結果により減らされる (又は除去される)。非装甲ユニットに対する攻撃は 12-FP A-P 地雷原として解決される、そして、装甲ユニット (と PRC) に対する攻撃は A22.34 に従い FT の時と同様に解決される [例外：基本 TK# が “6” である；C7.21 は適用されない]。² フレイムは B25.12 に従い、どのタイプのユニットが攻撃の対象となるのかに関係なく引き起こされていい。スタックとしてそのヘクスに入る全ユニットが同じ効果 DR を使用して攻撃される。フレイム地雷は SSR か CG 購入でのみ入手可能である、そして、決してカウンターの形態をとらない。



例：MPH において、ドイツ *StuG III G* と 5-4-8 分隊は D7 に AFV による援護 (D9.31) を使用して進入する。ソ連プレイヤーはフレイム地雷攻撃をスタックが進入したとたん告知する。vs 5-4-8 (12-FP A-P 地雷原) 攻撃 vs *StuG III G* (基本 TK # 6 の FT、TK# は *StuG III G* が CE なので 1 増やされる) 攻撃が同じ効果 DR を使用して解決される。DR 7 は *StuG III G* を除去して 5-4-8 へ 1MC を課する。DR ≥ 8 は *StuG III G* に効果を及ぼさない、でも、特別付属攻撃を露出操作班に対してもたらされる。

DR ≤ 3 (K か KIA IFT の 12-FP 欄では) は麦畑において B25.12 により炎 (Flame) をもたらすであろう、そして、これは *StuG III G* だけが D7 に進入した場合であっても適用される。攻撃が解決されてからフレイム地雷は除去されている。



SaP10



SaP10 列車 OBA : 全ての OBA ルール (C1.) が通常通りに適用される、特に記述された場合を除く。入手可能な砲撃任務 (C1.7) は 70+mm HE 通常弾だけである [例外: FFE カウンターに隣接する 6 ヘックス内で、ただ単に FFE は 6 FP で解決されるだけ、そして、それら 6 ヘックスは全く FEE 妨害 (C1.57) でない]; 列車 OBA は盤外観測員 (C1.63) により、初期配置に先立ち、秘密裏に記録された南端ヘックスのレベル 1 に指定されている。砲撃権 (C1.21) は自動的にある、しかも、距離誤差 dr(C1.31) は半減される (切り上げ) [例外: 追加のチット引き (C1.21) が必要だった場合、誤差範囲は通常通りに決定される]。計画砲撃 (C1.73) は適用されない。³



SaP11 突撃工兵 : 次の MMC が突撃工兵 (H1.22) である: ドイツ 5⁴-4-8 分隊と 2-3-8HS、そして、ソ連 6²-2-8 分隊と 3-2-8HS。それらはエリート (A1.25) になるので ELR について 5 を与えられている。DC シンボルの付いた MMC カウンターはプレイヤーへこれらユニットを区別できるように提供している。突撃工兵に通常与えられる追加の煙幕能力はすでに印刷された配置指数で反映されている、その指数を後で増やしたりしてはいけない。ソ連の突撃工兵 MMC (及び一緒にスタックされる SMC/SW) は常に HIP を用いて初期配置していい。



SaP12 ドイツ土木工兵 : ドイツ土木工兵 (工兵: B28.8) MMC は 4-4-7 分隊と 2-3-7HS で示されている、カウンターに“つるはしとシャベル”シンボルで目立たされている。⁴ 土木工兵 MMC は 2 線級部隊 (A1.25) である、ELR について 5 を与えられ、しかも、自己回復 (A10.63) 能力を地雷原内に居る限り与えられている (混乱面の丸に入った土気値により示されている)。クラス上昇する土木工兵 MMC は戦意高揚 (A10.8) となる。

SaP13 ATMM : ATMM (C13.7) はエリートドイツ歩兵に (限り) 入手できるのだが、ATMM 判定修正前 dr1 に対してだけ入手できる (ようするに、drm は一切適用されない)。修正前 dr 6 の影響は変化なし。



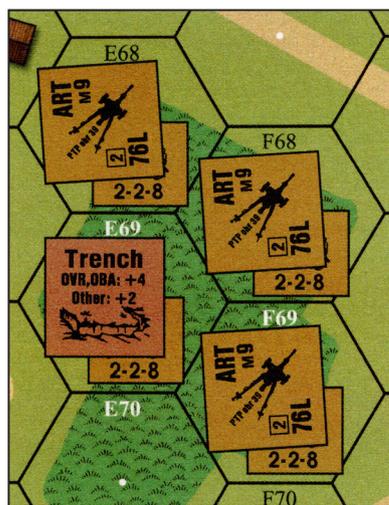
SaP14 固有の戦車指揮官 : 捕獲されたのではない各 StuG III G、及び StuH 42 AFV は固有の 8-1 戦車指揮官 (D3.4) を含んでいるかのように扱われる、ただし、実際に戦車指揮官がその車両に存在している場合を除く [例外: 車両操作班で人員配置されていない場合]。⁵



SaP15 ソ連空挺 : ソ連の空挺 MMC は 4-5-8 分隊と 2-4-8HS で示されている、落下傘シンボルでカウンター上に表されている; それらはエリート (A1.25) である、ELR として 5 を与えられている、しかも、A25.2 に反して展開 (A1.31) していい。⁶

SaP16 静粛 : 全ての統制状態のソ連エリートは静粛 (A11.17) である。

SaP17 エリートの特殊弾薬の入手可能性 : ソ連はエリート (C8.2) である。

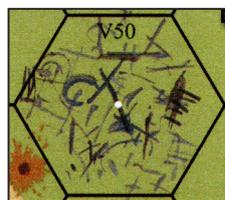


SaP18 パックフロント : パックフロントはタイプ、口径、そして、砲身長さ (C4.1) が同じ 3 門のソ連 ART/AT 砲を互いに 2 ヘックス内に初期配置して、しかも、塹壕カウンターの下に 2-2-8 “射撃指揮” 操作班を隣接させる事により形成されている。⁷ 砲は別の砲と同じヘックスに初期配置してはいけない、また、2-2-8 “射撃指揮” 操作班と同じヘックスにいてもいけない (“射撃指揮” 操作班は砲を所有して初期配置してはいけない)。パックフロントの一員である砲は建物 / 瓦礫 / トーチカに初期配置してはいけない、

HIP を使用して初期配置してはいけない (でも、地形タイプに関係なく常に

SaP

隠蔽されて初期配置していい)、設置されて初期配置しなければならない、そして、決して初期配置区域から移動してはならない。もしこのような “射撃指揮” 操作班が塹壕下に統制状態であるとすれば、パックフロントの砲すべてが dr ≤ 2 で修理する (A9.72)、やはりその操作班は釘付けでなく、TI でなく、そして、明らかに “射撃指揮” を離脱していないとすれば、パックフロントの全ての砲は複数命中 (C3.8) に適格である。同じプレイヤーターンにおいて [例外: CCPH]、こうした操作班は “射撃指揮”、及び何らかの攻撃の両方を利用してはいけない。操作班が明らかに “射撃指揮” を離脱していない場合を除き、パックフロントのいずれかの砲が射撃したら、操作班を適切な射撃カウンターを用いて直ぐに表示しなさい。



2. SaP 破片

2.1 破片 (例: V50) は全域地形 (B.6) で隠蔽地形 (A12.12) である。

2.2 TEM : 破片は +1TEM を与えられている、そして、ヘックス全体の 1/2 レベル LOS 妨害である (石壁 / 生け垣でないヘックスサイドも含める)。

2.3 MF/MP : 歩兵は 2MF を費やして破片区域に進入する。破片に進入していい唯一の車両タイプは完全装軌化 AFV である、それは許容移動力 MP の 1/4 (切り上げ) を使い、そして、ボグチェックを +1DRM で行うことでそれを行う。関連項目 B3.43。



2.4 野戦構築物 : 野戦構築物は破片区域に存在してもいい、ただし、そこにある他の地形 / 野戦構築物がそれを禁じる場合を除く。関連項目 SSP SaP7。

2.5 破片 - 道路ヘックス : 破片で覆われた道路は存在しない (B3.43) とみなされる [例外: 街路戦闘 (A11.8) では; 撤去された場合 (B24.71; 2.6); 道路障害設置 (29.1)]。それゆえに、ダッシュ (A4.63)、道路ボーナス (B3.4)、そして、1/2-MP 道路レートは破片で覆われた道路ヘックスにおいて適用されない、ただし、TB を経由する場合を除く。砲は設置 (C11.2) していい、そして、地雷原は HIP を使用してその様なヘックスに初期配置されている。

2.6 撤去 : 破片は落下した瓦礫の場合と同じに、撤去 (B24.7) の試みに成功する事で撤去していい。撤去された破片区域は TB カウンターで、破片区域の中の、撤去するプレイヤー選択のヘックスサイド 2 つにまたがって表示される。TB カウンターは TB ヘックスサイドを通過する区域内の移動コストを破片状態前のコストまで減らす。TB はその区域の LOS、又は TEM に対し何ら影響を与えない。破片は B24.71 の最後の文言に反して、ヘックスからすっきり撤去されてはならない。



2.7 炎 (FLAME) / 火事 (BLZA) : 破片は決して可燃地形と考えない。炎 (Flame) (B25.15) も火災 (Blaze) (B25.151) もいつでも破片区域へ延焼 (B25.6) させてはならない。

2.8 航空 : 破片にいるユニットに対し視認 TC +1DRM がある。



3. 印刷された瓦礫

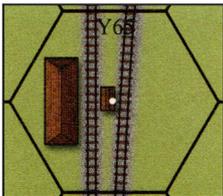
3.1 SaP マップ は多数の印刷された瓦礫区域を描いている (例: W49 は印刷された石造の瓦礫を含む; R32 は印刷された木造の瓦礫を含む) それら全てがその場所にある、そのタイプに対応する瓦礫カウンターの場合と全く同じに扱われる [例外: 3.2]。ヘックスサイドを横切った所に隣接する瓦礫でない区域内まで延びているわずかな挿絵の部分を見逃しなさい; これらからの存在は次の事を強調するためだけに役立つ、全域地形として、瓦礫は瓦礫ヘックスサイド沿いにたどる全ての同レベルの LOS を妨げる事を。関連項目 SSR SaP5。

3.2 撤去 : 印刷された瓦礫は落下したと全くみなされない、だから今後、印刷された瓦礫が撤去されてはならない (B24.71)。



SaP

4. 建物と貯蔵ヤード



4.1 ヘクス Y65 :ヘクス Y65 は建物と共にそのヘクスを横断する鉄道を含んでいる。実質的に、建物は通常の1階建て建物 (B23.21) として扱われる、例外として、(A4.132 に反して) GLRR はヘクスに進入するため使用できない、そして、RR の描写を横切るヘクスサイド沿いの (例: Y64-Y65 ヘクスサイド) VBM (D2.3) は適切な追加 MP コストを使わねばならない。



4.2 ポヌイリ鉄道駅 :建物 W46 はポヌイリ鉄道駅⁹を表している、そしてそれは3階以上の建物 (B23.23) として扱われる、特に記述される場合を除く。

建物は地上レベル、“疑似”-レベル1 (4.22)、そして、屋根がない (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されている (B23.9)。

2つのレベルは“離れて”いるにもかかわらず、同じヘクス内にある地上レベルとレベル2 区域は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) について該当しない。MF 消費、LOF、残留火力の適用上、そして、DC : 4.22-221 を見なさい]。

4.21 屋根がない :全てのレベル2 区域は屋根がなく EC と天候は当然として、航空 (4.35) と間接射撃 (4.36) の全ての影響がこれらの区域に適用される。歩兵は 2MF のコストで進入する。

4.22 移動 :歩兵が地上レベルからレベル2 区域へ変更すると (逆も同じ)、(下向きの場合) 地上レベルに向けて、又は (上向きの場合) レベル2 に向けての両方、又はどちらか一方の通常方法で攻撃されるかもしれない。とはいえ、そしてその上、そのヘクスのレベル1 “疑似-区域” に向けて疑似-区域に LOS がある部隊により攻撃されるかもしれない。このような疑似-区域は開路地とみなされない、でも、そうした、それへの攻撃は TEM を全く受けない [例外: 建物 TEM は建物の外から射撃する場合に適用される]。ユニットは追加 1MF を使い疑似-区域を通過すると考える; その疑似-区域にいる間に釘付け、又は混乱する場合、離れようとしたレベルへ戻る (そして残留 FP により再進入した時のそのレベルで攻撃されるかもしれない)。そうした疑似-区域に対する攻撃により残された残留 FP はレベル1 のままである (残留 FP カウンターをレベル1 カウンターに乗せる)。ユニットは自身の MPH をレベル1 疑似-区域で絶対に終えてはならない。



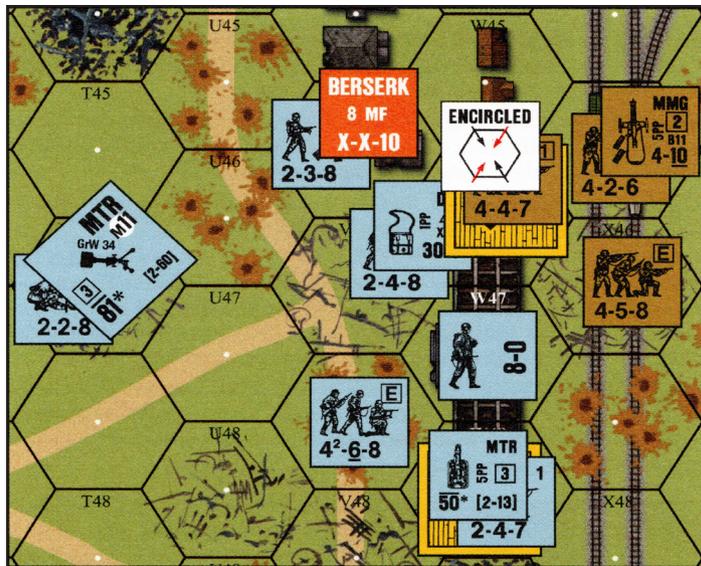
4.221 DC :ユニットが DC を地上レベルへ / から レベル2 区域へ / から配置 (A23.3) を試みるために全ての MF を使い DC をレベル1 疑似-区域に配置する様に扱われる。

例: (隣のコラム上段のさし絵を見なさい。) ドイツ PFP の、そして、T46 の MTR はヘクス W46 を (地域目標を用いて) 攻撃する。基本 TH# は 7; ソ連 4-4-7 はレベル2 で TH DR ≤ 7 で命中する、そして、ドイツ 2-4-8 (A7.4 を見なさい) は地上レベルで DR ≤ 6 で命中する (V46 の破片 [2.2] により +1 妨害 DRM があるから)。TH DR は 5 である、結果として両方に対し命中となる。命中は IFT 8-FP 欄に対しそれぞれ DR 6 で解決される。IFT DRM は 4-4-7 に対し +2 になる (屋根がない区域の TEM; 4.36)、結果として NMC となり、包囲 (A7.7-72) された 4-4-7 は成功する。IFT DRM は 2-4-8 に対し +5 になる (+4 [要塞化建物区域の TEM; 4.2] +1 [上階の屋根がない建物レベル {レベル2}: B23.32)、結果として影響なしとなる。

次に、MTR は W48 の屋根がない (4.21; 4.36) レベル2 区域で、X46 にいる 4-5-8 を攻撃する。TH# は TH DRM のない 7 である。(CH を除く) 命中は IFT 2-FP 欄で DRM の +1 (TEM) で解決することができたが失敗した。

ドイツ MPH で、V45 の凶暴化ユニットは最初に動かねばならない。目標は W46 レベル2 の 4-4-7 — 最も近いヘクスの確認済み敵ユニットである。2-3-8 は W46 に 2 MF で進入する。4-4-7 はまだ一番近いヘクスにいる、だから凶暴化ユニットの目標のまま。それから 2-3-8 は 1MF/MP を使い W46 にあるレベル1 の疑似-区域を通過する。

4.31



4-2-6 と MMG が 2-3-8 を疑似-区域1 レベルで 16FP と合計 +2DRM (+3 [建物の外部からの射撃用の TEM; 4.22] -1 [FFNAM]) を用いて攻撃する。その攻撃は結果として 2-3-8 に影響なしとなり 8-FP 残留 FP カウンターがそのヘクスのレベル1 カウンター上に乗せられる。その後、4-4-7 は 2-3-8 を攻撃する、8FP と合計 DRM 0 (+0 [建物内部からの射撃に対する疑似-区域の TEM]+1 [包囲]-1 [FFNAM]) を用いて。重ねての攻撃は 2-3-8 に影響しない。

2-3-8 はそれから、追加 2MF でレベル2 へ登り続ける (W46 のレベル2 が瓦礫になっていた場合、3MF 使われる)。4-4-7 は (A8.312) すぐに 2-3-8 を攻撃せねばならない、それは 6FP で行われる (連続臨機射撃と TPBF) と合計 DRM +3 (+3 [TEM]+1 [包囲]-1 [FFNAM])。攻撃は結果として 2-3-8 に対し NMC となる、そしてそれは士気値 10 を与えられているにもかかわらず失敗したのでそれによって除去された。

次に、ドイツプレイヤーは W46 に DC を隣接する 4-4-7 に対し配置しようとした。2-4-8 は警戒移動を告知し (それは可能である、合計 MF コストは 3 だから) レベル2 区域に DC を配置する。2-4-8 は地上レベルのままであるのだが、3 MF 全ては (LOS が引かれた) レベル1 の疑似-区域 (4.221) で使われたとみなされる。そうしてまずレベル1 に存在する 8-FP 残留 FP で合計 DRM 0 を用いて攻撃される (攻撃は建物外からでない)。残留 FP の攻撃は効果なし。

4-2-6+MMG は連続臨機射撃を 2-4-8 に対し疑似-区域レベル1 において 8FP と合計 DRM +2 (+3 [建物外側から射撃に対する建物 TEM]-1 [FFNAM]) で使用する。攻撃は 2-4-8 を釘付けにする、結果として DC 配置の試みは失敗する。

最終的に、4-6-8 は W47 へ 2 MF で進入する。4-5-8 は 8FP で攻撃して合計 DRM +3 (+4 [要塞化建物区域の TEM]-1 [FFNAM])。攻撃は 4-6-8 に全く影響を与えない、でも、4-FP 残留 FP カウンターが W47 の地上レベルに置かれている。4-6-8 はその時、急速歩を告知する、その様にして、必要な 3MF を与えられて、レベル2 に進む (1 MF はレベル1 疑似-区域を通過しレベル2 区域へ進入するため)。4-5-8 は連続臨機射撃攻撃をレベル1 疑似-区域へ 4FP と合計 DRM +2 (+3 [建物外側から射撃に対する建物 TEM]-1 [FFNAM]) で行う。この攻撃は 4-6-8 を釘付けにする、それから地上レベルへ戻る (離れようとしたレベル) そこで 4-6-8 はすでに以前に置かれた 4-FP 残留 FP (4.22) で攻撃される、でも、今は釘付けなので、FFNAM は適用されない。

DFPh では、まだ Final Fire カウンターで表示されていない 4-4-7 があった、隣接する、釘付けにされた 2-4-8 を同じヘクスの地上レベルに向けて 4FP と合計 DRM +5 (+4 [要塞化建物区域の TEM]+1 [包囲]) で攻撃する可能性がある。



4.3 内部が焼け落ちた建物 :内部が焼け落ちた建物とは、以前の戦闘において燃え尽きた建物を表している。内部が焼け落ちた建物は CG の再整備フェイズにおいて、又は SSR により造り出される; プレイ中に決して造り出されない。

4.31 屋根がない :内部が焼け落ちた建物が屋根がない建物になる、でも、本来の障害高さのままである [例外: 瓦礫の場合]。建物があるにもかかわらず、EC と天候の全影響が内部が焼け落ちた建物に存在している最上階に適用される、内部が焼け落ちた建物の屋根がない全区域は通常通りまだ存在する。



4.32

4.32 TEM/LOS : 通常の LOS ルールが建物 (B23.25) へ適用される ; ようするに、各内部が焼け落ちた建物区域は今まで通り LOS 障害である。内部が焼け落ちた建物の各区域の TEM は +3 である (要塞化なら +4) [例外 : vs 航空攻撃 (4.35) と間接射撃 (4.36)]。

4.33 進入 : 歩兵は通常の建物進入コストに 1MF を加えて内部が焼け落ちた建物区域へ進入する [例外 : 迂回]。AFV 進入について内部が焼け落ちた建物は通常の建物進入ルール (B23.4-.41) によって処理される。

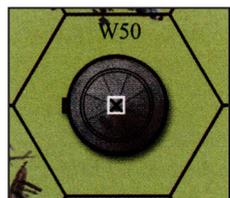
4.34 放火 : 内部が焼け落ちた建物区域はいかなる方法でも決して火が付かない (ようするに可燃地形でない) [例外 : 瓦礫の場合]。

4.35 航空 : 視認 TC (E7.3) DRM は内部が焼け落ちた建物の屋根がない区域にいるユニットに対し +2 である ; 内部が焼け落ちた建物の屋根がある区域にいるユニットに対し +3 である。航空射撃は内部が焼け落ちた建物の屋根がない区域のユニットに対し (要塞化であっても) +2TEM を受ける ; TEM は屋根がある区域に対し +3 (要塞化の場合 +4) である。

4.36 間接射撃 : 間接射撃は内部が焼け落ちた建物の屋根のない区域に対し (要塞化であっても) +2TEM を受ける。迫撃砲射撃は (上階レベル区域からも含み) 内部が焼け落ちた建物の屋根のない区域から許されている (でも、航空ユニットに対する AA 射撃は許されない)。

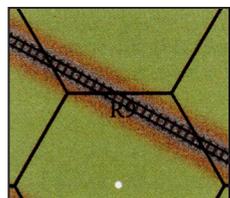


4.4 貯蔵ヤード : 多数から成る灰色の不規則な形状を含んでいるヘクス (例 : BB40) が機械と鉄道部品向けの貯蔵ヤードを表す、そして、木材置き場 (B23.211) と同様に扱われる。



5. 給水塔
5.1 ヘクス W50 は給水塔を表し、円形の構造物を含み、黒色のバツ印を含む白色の階段室シンボルを付ける。シンボルは 2½ レベル LOS 妨害を意味する。 [例外 : レベル 2 と 2½ では LOS 障害物である]。TEM がなく、隠蔽地形で、塔 (B34) として扱われる [例外 : 地上レベルより上の区域がない]。

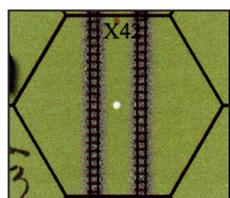
6. 鉄道盛土、線路と鉄道車両



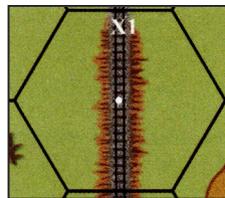
6.1 鉄道盛土 : 鉄道盛土 (例 : ヘクスサイド R8-R9) はわずかに盛り上げられた鉄道軌道を表す。各ヘクスサイドは (頂点部も含み) 茶色と黒色の鉄道描写で交差されている — 描写そのものは除いて (ようするにさし絵でない) — 実質的に全く石壁のように扱われている [例外 : 全種類のユニットが 1 MF/MP のコストに COT を加えて横切ってい、鉄道盛土ヘクスサイドを横切するため求められるボグ判定を含まない]。

6.11 道路障害 : 道路障害が鉄道盛土ヘクスサイドに沿って置かれてはいけなない。

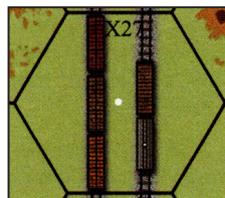
6.12 迷走 : ユニット / スタックが連続した鉄道盛土ヘクスサイドがあるヘクスに移動することで鉄道盛土を “たどり” たいと思うなら、道路、小径、などの上 / 隣接する場合と同じ仕組みで移動 DR (E1.531) を行うことを免除される。



6.2 GLRR : 全ての鉄道盛土 (6.1) でない線路 (例 : X42) [例外 : 6.3] は SaP マップ上で地上レベル RR (B32.1) である。丘ヘクスの鉄道 (例 : X5) は通常の GLRR と扱われる。関連項目 SSR SaP7。



6.3 EmRR : ヘクス X1、X25、Y1、そして、Y26 は築堤 RR (B32.12) である。



6.4 鉄道車両 : 1両でも鉄道車両描写を含む RR ヘクスも鉄道車両ヘクスである (例外 : X27)。¹⁰

6.41 地形 : 印刷された鉄道車両の各描写はレベル 1 の LOS 障害物である [例外 : 破壊される (6.48)、又は内部が焼け落ちる (6.49)]。鉄道車両ヘクスは +2TEM、放火ナンバー “8”、延焼ナンバー “9”、そして、隠蔽地形 (A12.12) になる。

6.411 HEAT : HEAT (C8.31) が鉄道車両 TEM を受けている歩兵に向けて射撃される可能性がある。

6.42 移動 : 歩兵は鉄道車両ヘクスにコスト 2MF で進入する。歩兵はまた、迂回移動 (A4.3) を用いて鉄道車両ヘクスへ建物であるかの様にして進入していい。車両 / 騎兵は鉄道車両ヘクスへ迂回移動 (A13.3 ; D2.3) を用いて、建物に進入する様にして進入していい。A4.3 と D2.3 に反し、迂回は許されている、ヘクスサイドの障害物描写がないかどうかは関係ない、ただし、鉄道車両描写が隣接ヘクスへ越えて渡る場合を除く (瓦礫カウンターがその隣接ヘクスにあったとしても)。RR 描写を横切るヘクスサイド沿いの VBM は関連する RR MP コストを使わねばならない。

6.43 砲 : 鉄道車両ヘクス内に入ることが許される砲は小目標サイズの砲、大目標でない AT/INF 砲、そして、迫撃砲に限られる。砲は鉄道車両ヘクスに設置で初期配置していい。

6.44 CA 変更とヘクス内の射撃 : 事例 A (C5.11) と事例 E (C5.5) の命中 DRM は鉄道車両ヘクス内の砲に対し 2 倍にされる。

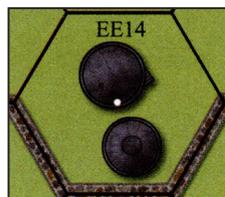
6.45 野戦構築物 : 鉄道車両ヘクス内に入ることを許される野戦構築物のタイプは GLRR ヘクス (B32.11) で許されるタイプと同じである。

6.46 不意打ちと街路戦闘 : 鉄道車両ヘクスは不意打ち (A11.4) と街路戦闘 (A11.8) では建物として扱われる。

6.47 航空 : +2DRM が鉄道車両ヘクス内 [例外 : 残骸にされた、又は内部が焼けた場合] のユニットに [例外 : 迂回中の場合に DRM は適用されない] に対する視認 TC がある。

6.48 破壊された鉄道車両 : 鉄道車両ヘクスに向けた 70mm 以上の HE 攻撃が、その時に修正前 IFT DR が KIA という結果になる、ことによる鉄道車両ヘクスは破壊される可能性がある。影響を及ぼされる占有者に対する HE 攻撃を解決する前に、続けて dr を行いなさい ; 結果が修正前 DR の KIA# 以下の場合、鉄道車両ヘクスは破壊される、そして、占有する全非装甲ユニットは (SW/ 砲も含み) 除去される ; 占有する AFV がその時点で自身の MPH/ 機動中を行っているとならばボグ判定 (D8.2) を受けねばならない。鉄道車両ヘクスもまた事前砲撃士気チェック (C1.822) を失敗することで破壊される (全ての占有者が除去される) ; 鉄道車両ヘクスは事前砲撃では士気値 9 を与えられている。鉄道車両が破壊された時、木造の瓦礫 (B24) になる。

6.49 内部が焼け落ちた鉄道車両 : 鉄道車両ヘクスは内部が焼け落ちるかもしれない、CG の再整備フェイズ (11.6094) において、又は SSR でその様に指示される事で ; 鉄道車両ヘクスはプレイ中に内部が焼け落ちてはならない。鉄道車両ヘクスの内部が焼け落ちた時、破片 (2) となる



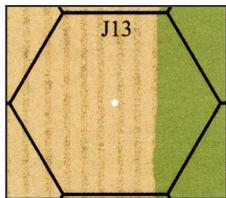
7. 貯蔵タンク
7.1 ヘクス DD13、EE13、EE14、そして、FF13 の丸い構築物は貯蔵タンクを表している、そしてそれは 1½ レベル障害物で +1TEM をもつ隠蔽地形である。とはいえ、その区域が包囲 (A7.7) される間、ヘクス内 TEM は 0 まで下げられ隠蔽地形とみなされない。実質的に建物とみなされない (たとえば、屋上区域がない、瓦礫にできない)、そしてまた、いかなる方法であっても火が付くことがない (ようするに可燃地形でない)。



SaP

7.2 初期配置 / 進入：歩兵は 1MF を使い貯蔵タンクヘクスに進入する。車両の進入は VBM によってのみ可能になる。砲はこの様なヘクスの中に初期配置してはいけないし進入してもいけない、そしてまた dm 81-82mm の迫撃砲はこの様なヘクス中で組み立てられてはならない。構築物それぞれのものはどのユニットによっても進入 / Scaled / Climbed^{訳注}してはいけない。

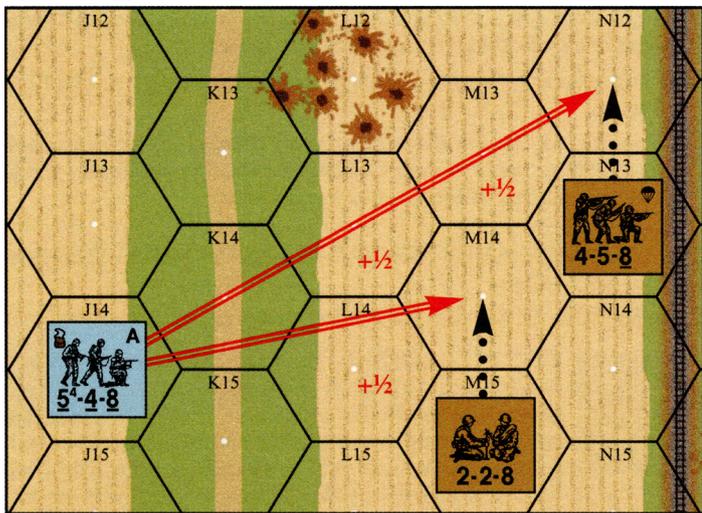
訳注: Scaled と Climbed の違いについて Scaling は ロープやハーネスなど道具を使用する場合、climbing は道具なしの場合と感じて下さい。どちらも目的は登ることを意図している。



8. まばらな麦畑

8.1 まばらな麦畑¹¹ は黄褐色に色付けされたエリアに茶色の縦線を含むことで表されている (例: J13)。まばらな麦畑は麦畑 (B15.) として扱われる、特に記述がある場合を除く。まばらな麦畑は同レベル LOS への妨害とみなされて、その LOS が射撃側と目標側の間にあるまばらな麦畑描写を横切るまばらな麦畑のヘクス毎に +½ DRM (切り捨て) を加える [例外: A6.7 を見なさい]。

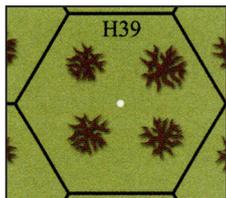
残留 FP は端数の妨害 DRM により減らされない (A8.26)、でも、FFMO は打ち消されている。まばらな麦畑は放火ナンバー “11” と延焼ナンバー “9” を与えられている。



例: ソ連 MPH、4-5-8 は N12 へ動いている。5-4-8 は J14 で臨機射撃攻撃を 5FP と合計 DRM 0 (+½[L13 と M13 (各 +½) 分の妨害]-1[FFNAM]) で告知する。この攻撃は 4-5-8 を混乱させて 1(+½ 妨害に対する 1 コラム下げられた) 残留 FP を N12 に残す。

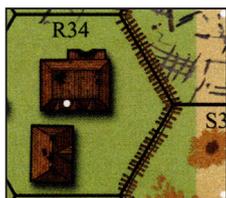
それから、2-2-8 操作班は M14 へ警戒移動する。5-4-8 は連続臨機射撃を 2½FP と合計 DRM 0 (+½ (切り捨て) [L14 の妨害]) である。これは M14 が開路地であったとしても同じになった。この攻撃もまた 1 残留 FP を目標ヘクスに残す、L14 の +½ 妨害は残留 FP 値を下げないからだ。代わりに 2-2-8 操作班が L15 に警戒移動する場合、攻撃 (と残留 FP) は同じにすることができた。

8.2 JULY 9 : July 9 の始まりで全ての麦畑はまばらな麦畑として扱われる。



9.0 季節外れの果実園

9.1 茶色の葉のない描写を含むヘクス (例: H39) は季節外れの果実園 (B14.2) とみなされる。¹¹ 全ての季節外れの果実園ルールが通常通り適用される。



10.0 木製の柵

10.1 木製の柵¹² は短い茶色の斜線で表されている (例: R34 のヘクスサイド)。生け垣 (B9.) への全ルールが木製の柵へ適用される。

11.2

11. SLAUGHTER at PONYRI キャンペーンゲーム^{ポヌイリでの殺戮} 13

11.1 前書き: SLAUGHTER at PONYRI (SaP) キャンペーンゲームは、二人ないしそれ以上のプレイヤーへ 7 月 7 日から 7 月 9 日までのポヌイリの残忍な戦いに関わる相互に係るシナリオのシリーズを適用する。

11.11 CG 日の合間: SaP キャンペーンゲーム (CG) は 3 つの CG 日から構成され、それぞれが 2 つの CG 時間枠、AM と PM からなる。CG 日の合間に、プレイヤーは再整備フェーズ (Refit Phase : RePh) と呼ぶ特殊な CG フェーズを利用する、そこで各陣営は何が起こってしまったのか調査分析して次の戦闘準備をする。RePh において、増援グループ (RG) は一少し例を挙げたら、歩兵 小隊 / 中隊、AFV 小隊、砲兵班、そして、OBA モジュールなどといった形態でプレイヤーにより選択でき、キャンペーン購入ポイント (CPP) を使うことで購入されている。各 AM CG 時間枠と PM CG 時間枠の間に、(CG 日間の RePh において実行される手順の中のサブ手順である; 11.6) 特有の “昼間” RePh が実行されている (戦闘での短い休止を意味する)。ルールは “RePh” を言及する時には両タイプを言及している、ただし、特に記述される場合を除く。

11.12 損害: CG 時間枠 / それに続く RePh で被る損害は、SaP 章ディバイダ (11.15) の “Casualties” 枠に置かれなければならない。これは損害 VP (A26.22) 計が両方に使用されるからで、CPP Replenishment Table (11.616) への DRM と残酷になる (11.6112) を決定するため使用されている。損害 VP 値について除去できないユニットは (例: 残骸にされた AFV は)、紙に書き留めた方がよい。(あるいは、プレイヤーは途中の得点について、CG シナリオとそれに続く RePh で被った全ての損害 VP を、Scenario Aid Card にある “VP Track” につけるのもいい。)

11.13 チームプレイ: チームプレイについて、SaP CG は一本当に、お勧めめできる一各プレイヤーが特定の種類のユニットを指揮する事で (例: あるプレイヤーが全ての装甲と砲を指揮して、別のプレイヤーは砲操作班でない歩兵を指揮する、など)、地図の区分で手軽に楽しむことができる。又は特定の史実に沿った編成を担当する事で。お望みなら、総司令官が部下プレイヤーが受取るのはどの RG かを決めてよい、それを最も求める RG 毎に割り当ててもいい。

11.14 CG 記録と RG 購入記録: 同梱の SaP “Campaign Game Roster”、“RG Purchase Record”、そして、“Fortification Purchase Record” はコピーしてから、CG プレイヤーが使用し、重要な CG 情報を記録した方がよい。縮小サイズの SaP マップのコピーもまた RePh 手順 11.6066 のため必要となる。

11.15 SaP 章ディバイダ: SaP 章ディバイダは、各陣営の除去されたユニット、進入できる増援部隊 (1 つの枠エリアは RG 毎に使用した方がよい)、そして、次の CG 時間枠の残存ユニットを置いておくための場所を定めている。各陣営の増援は (そして、残存ユニットですら) 秘密裏にできるので、各プレイヤーが自身の部隊を相手陣営から見えなくしておく事を勧める。RePh において、ディバイダが用いられて、購入した野戦構築物カウンターを “Fortification Counters” 枠に置くことができる、それらがマップで配置されるまで。負傷指揮官、捕獲、及び故障した兵器もまた、それぞれのフェーズに解決するまで分けて置いてもいい。

11.2 定義と略語: 以下の用語集は略語、及び SaP キャンペーンゲーム システムで頻繁に使われた重要な用語を説明する。

CG : Campaign Game (キャンペーンゲーム)

CG 日 (CG day): CG 日の 1 日、そしてそれは 2 つの CG 時間枠、AM と PM から成っている。CG は 3 CG 日の期間、7 July、8 July、そして、9 July から構成されている。各 CG 日は (CG の最初の部分を除き) RePh 手順 11.6121 (“新たな CG 時間枠”) を経て開始される。

CG 時間枠 (CG Date): 各 CG 時間枠はカレンダー日付に AM か PM の参照コードを加えて構成される (たとえば “7 July AM”)。各 CG 時間枠は (CG の最初の部分を除き) RePh 手順 11.6121 (“新たな CG 時間枠”) を経て開始される

CG 記録 (CG Roster): 用紙が使用され各 CG 時間枠の情報を記録する。RePh において、1 行がそれぞれ CG 時間枠毎について所要の書き込みをする。プレイヤーはここで提供する用紙をコピーする事を推奨する。

中隊 (Coy : Company) : CG 歩兵 RG 編成タイプ。

CPP (Campaign Purchase Point: キャンペーン購入ポイント) : 使用され RePh 手順 11.619 で RG を購入する。

“昼間” RePh (“Daytime RePh”): 手順の中の部分的な系列、各 AM CG 時間枠と PM CG 時間枠の間に実行される。手順は RePh の流れ (11.6) に “*” を前置している。



11.2

減少された (Depleted):RGは完全戦力未満で受取られる(下記定義を見なさい)。

除去された (Eliminated) : CG で " 除去 " されたユニット / 装備 / 野戦構築物 / RG はその陣営の OB から取り除かれる (ようするに 残 在 され ない) 。

装備 (Equipment) : どの SW/ 砲 / 車両 でも、陣営 OB の一部である可能性がある。どんなカウンターもマップ上で 運搬 / 運転 / 人力移動 できる。

離脱 (Escape):手順、それによりユニットは孤立エリア (11.6063) を出ようとする。

野戦構築物購入記録 (Fortification Purchase Record) : 用紙が使用され野戦構築物購入と CVP の計算を記録する。プレイヤーには提供された用紙をコピーすることを勧めます。

FPP(Fortification Purchase Point : 野戦構築物購入ポイント) : 使用され RePh 手順 11.621 で野戦構築物を購入する。

前線区域 (Front Line Location) : 各区域は、RePh 手順 11.605 で表示された境界となる (頂点方向) ヘクス列に属する。各前線区域は隣接する前線区域の "Loop" の部分となっている。マップ端それぞれが前線区域になる。

完全戦力 (Full Strength) : RG は全部受け取られる。

孤立エリア (Isoland Area) : 隣接した孤立区域の集まり。

孤立区域 (Isoland Location) : 区域、それは両陣営の境界エリアの内側に存在している。

無人地帯 (No Man's Land):区域、それは両境界エリアの外側、又はタイプ A(すなわち、占有されない) 孤立エリア (11.6051 ; 11.606) の一部のどちらか。

OB(Order of Battle:戦闘序列) :陣営のユニット、装備、そして、野戦構築物の全て、それは受取る事ができ次回 CG 時間枠に加えられる、残在したユニット / 装備の全て、及び直前の CG 時間枠の後に購入された全 RG を含んでいる。

境界 (Perimeter) : 全ての (頂点方向) ヘクス列が Perimeter マーカーを置く事で作られマップ上で 1 区画を囲んでいる。もっとも、(頂点方向) ヘクス列は RePh 手順 11.605 で表示され、ひとつ以上の境界 "ループ"(要するに、1 つ [又は複数] の "主要ループ" と 1 つ [又は複数] のポケット) を描くかもしれないが、それでも境界は陣営毎にたった 1 つだけ。

境界エリア (Perimeter Area) : すべてのヘクスが陣営の前線区域により囲まれ、同時にまた、陣営の前線区域を含んでいる (11.605)。

小隊 (Pltn : Platoon) : CG 歩兵 RG、又は車両 RG の編成タイプ。

ポケット (Poket) : 境界エリアの孤立した区画が RePh 手順 11.6056-6058 で作られる。ポケットは友軍(11.6058)マップ端ヘクスをひとつも含んではならない。

増強戦力 (Reinforced Strength) : RG、完全戦力を越えて受け取られる

RePh (Pefit Phase : 再整備フェイズ) : 手順の一続きが各 CG 日の合間に行われている。最初に "11.6" の SaP 章ルール全てが、SaP CG の RePh ルール / 手順である [例外 : 各 AM CG 時間枠と PM CG 時間枠の合間にある特有の "昼間 RePh が行われる (それは RePh において手順のサブ手順が行われる)]。

残存 (Retained) : 陣営 OB にある全ユニット / 装備、それが次回 CG 時間枠でマップ外 / マップ上 の初期配置に使用できる。要するに、直近の CG 時間枠から使用できる残在した全て、直近の CG 時間枠以降で今の CG 時間枠より前に購入された全 RG、そして、今の CG 時間枠で購入された全 RG。残存したユニット / 装備は (重要 : FT/DC について 11.6134 を見なさい) SaP 章ディバイダ (11.15) の "Retained" 枠に置いた方がよいのが、マップ上に置かない、又は初期配置以外でマップへ進入する場合である。

RG (Reinforcement Group : 増援グループ) : たいいてい、いくつかのユニット / 装備がグループのまま陣営 OB に対して CG で使用するため追加として購入される。さらに、FPP、SAN 増加、OBA(C1.)、OBA の事前指定砲撃 (C1.73)、そして、盤外観測員 (C1.63) も含まれる。

RG 購入記録 (RG Purchase Recprd) : 用紙が使用され CG RG タイプ毎にユニット / 情報を記録する。1 行がそれぞれ購入された RG について所要の書き込みをする。プレイヤーへこの中で提供する用紙をコピーすることを勧めます。

SaP:Slaughter at Ponyri ASL module (ポヌイリでの殺戮 ASL モジュール)。

班 (Sect [Section]) : CG 砲 RG の編成タイプ。

SaP

戦略区域 (Strategic Location):各建物区域、鉄道車両、瓦礫、貯蔵ヤード、トーチカ、(A-T壕を含む) 壕、そして、マップ端ヘクス(11.6052)が戦略区域である。関連項目 11.6052-6054。

戦力 (Strength) : I、G、又は V、タイプは増援で、完全、又は減少のどちらか一方の戦力を受け取られる ; 11.6181-6182 を見なさい。

兵器 (Weapon):SW/ 砲 / 車載武装、IFT/TH表を使用して敵に損害をもたらす。

11.3 CG 時間枠 : 初回 CG 時間枠 (7 July AM) の設定項目は 11.4 に定められている。その CG は特有な CG 勝利条件が、とある陣営により満たされる、又はその CG の最終 CG 日が完結する、そのどちらか早い方まで続く。初回でない CG 時間枠での "スタートライン" は (又は前線区域は、CG 用語を使用したら)、両陣営による区域支配で、直前に完了した CG 時間枠の終了時に決められる。

11.31 CG バランス規定 : 両陣各プレイヤーが同じ陣営をプレイしたいと希望するなら (A26.4)、下記のバランスが使用される :

⚡ ドイツ:各ドイツ兵士カウンターが FT/DC を所有していると戦意高揚となる。

★ ソ連 : 各ソ連突撃工兵の兵士 (RG I1) は戦意高揚となる、しかも、各 CG 時間枠の初期配置においてソ連プレイヤーは秘密裏の dr と同じ MMC 数をクラス上昇している。

11.4 キャンペーンゲーム特別ルール : 下記のあらゆる SaP CG SSR が全の CG 時間枠に適用される。

CG1. SaP SSR:全 SaP SSR が採用される、ただし、下記で改定される場合を除く。

CG2. CG 時間枠 終了 : 各 CG 時間枠は 5 ~ 8 ゲームターンからなっている。ゲームターン 5 を起点として、各ゲームターン終了時に、各陣営が それぞれ Continue/End チットを手にして秘密裏にプレイエリアに置く、対戦相手の視野から隠された陣営の選択を示すチット表面の有用性は、CG 時間枠を "Continue" か "End" かの陣営選択を示している。後で、選択は同時に明らかにされる。両陣営が "End" チットを選択しなかった場合を除き、CG 時間枠は続くゲームターンを続ける。CG 時間枠が終わらない場合、下記が今の時間枠の残りに適用される :

- 1 回目、陣営が "Continue" チットを選択する、その陣営の現在通用している ELR は 1 減らされる [例外 : 突撃工兵 (SSR SaP11) ; 土木工兵 (SSR SaP12) ; ソ連空挺 (SSR SaP15)]。
- 2 回目、陣営が "Continue" チットを選択する、さらに、その陣営は弾薬減少 (A19.131) を被る。
- 3 回目、陣営が "Continue" チットを選択する、その陣営の現在通用している ELR は 1 減らされる [例外 : 突撃工兵 (SSR SaP11) ; 土木工兵 (SSR SaP12) ; ソ連空挺 (SSR SaP15)]。

ゲームターン 8 で、急速歩移動 (A4.5) と ESB(D2.5) が両陣営の全てのユニットへ適用されない。

例:ゲームターン 5 の終了時、ドイツは "Continue" チットを選び、ソ連は "End" を選ぶ。ゲームターン 6、ドイツ ELR は現在通用している数値から 1 減らされる (ELR は突撃工兵と土木工兵について変えないまま残す)。ゲームターン 6 の終了時、両陣営は "Continue" チットを選ぶ。だからゲームターン 7 では、ドイツは弾薬減少を被る (ELR 減少は変わらず今も存続する)、そして、ソ連 ELR もまたすぐに現在通用している数値から 1 減らされる (ELR は突撃工兵とソ連空挺について変えないまま残す)。ゲームターン 7 の終了時、ドイツは又々 "Continue" チットを選び、ソ連は "End" を選ぶ。ゲームターン 8 で、ドイツ ELR はさらに 1 減らされ、しかも、急速歩移動と ESB は両陣営のユニットへ適用されない。

CG3. 地形の変化 : CG の進行中に、印刷されたマップ地形の部分的変更は必ず起こる、その全てが "恒久的" になる (可能なら、その後の撤去 / 除去、又はブービートラップの解除 [11.6123] を除く)。全てのカウンターは野戦構築物、瓦礫、突破口、轍、弾痕、残骸 [例外 : スタッフ装甲増援 ; 11.602h]、そして燃え尽きた残骸のため CG 時間枠をまたいでマップ上に残される。プレイから取り去られなかった地形火災は RePh 手順 11.609 により解決される。地形火災にある残骸はプレイから取りのぞかれない ; 代わりに、マップ上に残り





SaP

(なおも LOS 妨害とみなす)、次の RePh 手順 11.6091 で “燃え尽きた残骸”(SSR CG15)となる。



CG4. 砲 /AFV: 砲 /AFV がトーチカ内、要塞化建物区域内、バックフロント (SSR SaP18) の一員として、又は埋設で (SSR CG7.23) 初期配置されていると、その CG 進行において移動してはいけない。こうした 砲 /AFV は、いったん明らかにされれば再び隠匿で初期配置してはいけない、でも、可能なら隠蔽で初期配置してよい。そうでなければ、A12.34 の条件を満たした砲は CG 時間枠で思い通りに初期配置を隠匿でしてよい、でも、前の CG 時間枠で終えた区域より 4 ヘクス以内に初期配置しなければならない。[例外: 81-82mm MTR; SSR CG4.1]。砲 / 車両カウンターが (B27.51 通りに) 塹壕カウンター下に初期配置されると、次の RePh 手順 11.607 において、そのカウンター下から取り去ってもいい [例外: 走行不能 / 残骸にされた場合 11.6131 を見なさい]。砲 / 移動可能な車両は前線区域に初期配置してはいけない。関連項目 11.6211。

CG4.1. 孤立でない砲は直前の CG 時間枠で終えた区域より 4 ヘクス以内に初期配置するとは限定されない、ただし、孤立でなく、前の CG 時間枠の終了時に、マップ上にけん引でき移動できる車両が存在する条件が付く、車両毎に 1 門。



CG5. OBA: 各陣営は上限 2 個まで [例外: ロケット砲 (C1.9) OBA モジュールはこの制限に加えない] CG 時間枠毎に OBA モジュールの所有を制限されている; ようするに、無線機、野戦電話、又は盤外観測員を使用している、あるいは、増援部隊として進入を予定している、その両方、又はどちらか一方で CG 時間枠内の時期を問わない (関連項目 SSR CG10)。OBA モジュールが RG として選ばれた時 [例外: 盤外観測員で購入した場合]、プレイヤーは無線機、又は野戦電話を自由に選択してよい。各ソ連保全エリアは (C1.23 に従って) 自軍の支配する東端、又は南端ヘクスまでたどり着かねばならない。各ドイツ保全エリアは (C1.23 に従って) 自軍の支配する北端、又は西端ヘクスまでたどり着かねばならない。ドイツ盤外観測員は自軍支配下の北端ヘクスのレベル 2 にいる; ソ連盤外観測員は自軍支配下の南端ヘクスのレベル 2 にいる。各ロケット砲 OBA モジュール RG は盤外観測員を含んでいる。全ての盤外観測員は初期配置前に秘密裏に記録される。

CG5.1. 事前砲撃ヘクス: CG 時間枠 [例外: 7 July AM] の開始時に支配された次の建物のそれぞれに向けて、支配する陣営は 1 つの事前砲撃 (C1.73) ヘクスを任意の OBA モジュール用にその CG 時間枠で (のみ) 受け取る: Z29, AA39, T40, W46。さらに CPP で購入される。各事前砲撃ヘクスは SaP CG 3 で通常の弾幕砲火 (だけ) (E12.11) に許される。各弾幕砲火は東 - 西の頂点方向ヘクス列 (E12.11-2.) に置かれなければならない。モジュールは 2 つを越えて事前砲撃ヘクスを所有してはいけない。



CG6. 狙撃兵: 各陣営は各 CG 時間枠の開始時にマップ上に 2 個の狙撃兵カウンターを置かねばならない。2 個の自軍狙撃兵はどちらも A14.2 の最初の 2 文書の通りに初期配置を行うが、両者の間隔は 15 ヘクス以上離す (15 ヘクス離れて配置できなかったら、できるだけ離して配置する)。狙撃兵攻撃が起きた時、dr を行い、どちらの狙撃兵攻撃なのかを決める。同時に使用される 2 個の自軍狙撃兵の存在に関して言えば、SAN は決して変更されない。1 個の狙撃兵カウンターへ影響を及ぼしている何らかの結果は (たとえば、釘付けなど)、自軍狙撃兵両方へ同時に影響を及ぼす。関連項目 11.6122。

CG7. 増援: 今の CG 時間枠で 購入された /OB で定められた 歩兵 / 車両 増援 [例外: 11.6174] 全てが、もちろん、増援として自主的に盤外で保持された残存ユニットも、CG 時間枠間でターン 1、又はそれ以降にマップ外から進入していい [例外: 個々の CG 時間枠で特に指示がある場合を除く]。ターン 1 後に進入するユニットはターンと進入ヘクスを公表する事で、所有するプレイヤーによってその通り指示されなければならない、(全ての初期配置の後) CG 時間枠の始まる前に、又は CG 時間枠間 (Rph の始め) に、でもその時には進入ターンより 2 ターン前に行かねばならない。一部を、全てを、各ターンで進入させてもいいし、まったく進入させなくてもいい (個々の RG ユニットを含む)。マップ外初期配置して、そのターンでプレイに参加しないユニットは残る (SSR CG10)、でも、もう CG 時間枠の残りに進入してはいけない。

CG7.22

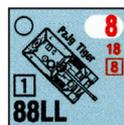
例: SU-76M 小隊を CG 時間枠 July 7 PM の時に購入している、ソ連プレイヤーはそれをターン 2 で進入させたい、全ての初期配置後、プレイの開始前にそれは公表されなければならない (進入ヘクスも含めて)。そうでなければ、最も早く進入できるのがターン 3 で、それはソ連プレイヤーがソ連プレイヤーターン 1 の RPh 開始時に公表した場合になる。

全ての増援がマップ端ヘクスに進入する、それは現在通用する自軍に支配されていて、しかも、CG 時間枠開始時に自軍に支配されていたヘクスである [例外: ドイツは常に A45 上 / より南の西端全てから進入していい、ただし、進入ヘクスは確認済みソ連 MMC 全てから 5 ヘクス以上離れている、かつ、ソ連に支配された戦意高揚前哨地点 (SSR CG16) 全ヘクス、又は AA44 と NN00 間の西 / 北端 (当該ヘクスを含む) の両方、又はどちらか一方から 11 ヘクス以上離れている条件が付く]。

CG7.1. マップ上参加: 盤外からの進入に代わる、歩兵増援と車両増援は “マップ上” 参加を利用していい。ターン 1 で進入しない場合、参加ターンとヘクスの公表が SSR CG7 に従って行われなければならない。ドイツユニットはヘクス列 S より東 (当該ヘクス列を含む) のヘクスに限り参加していい、そして、ソ連ユニットはヘクス列 X より西 (当該ヘクス列を含む) のヘクスに限り参加していい。さらに、歩兵ユニットは全ての敵ユニットから 8 ヘクス以上離れたヘクスに限り参加できる、そして、全ての車両 (搭乗兵 / 跨乗兵も含む) は敵ユニットから 16 ヘクス以上離れたヘクスに参加できる。自軍の支配したヘクスだけが参加ヘクスとして指定できる、しかも、自軍支配下の経路を参加ヘクスから自軍の支配したマップ端ヘクスまでたどることができなければならない。その経路のヘクス全てが全ての敵ユニットから、歩兵増援に対し 8 ヘクス離れて、又は車両増援に対し 16 ヘクス離れてあらねばならない。

参加ターンの RPh において、指定された参加ヘクスがもう条件に適さない場合、本来のヘクスにできる限り近い、新たな (上記に従った) 参加ヘクスが公表していい。こうしたヘクスが全く存在しない場合、増援は代わりに盤外から進入していい。

参加のプレイヤーターンについて RPh 開始時に、増援が指定されて “マップ上” 参加ヘクスの地上レベルに初期配置される (こうした配置が結果としてオーバースタックとなる場合、超過のユニットは代わりに最も近い自軍支配下のマップ端ヘクス方向へ条件の合う隣接ヘクスに置かれていい)。Rph にいったん置かれたユニットは実質的にはプレイ中であるとみなされる。



CG7.2. 装甲増援: CG 進行中に、両陣営は装甲増援を参加させる。ドイツは AFV を装甲予備 (SSR CG7.21) から開始時の OB で、及び各 CG 時間枠の SSR で明示された通りに受け取り、さらに CG 時間枠 July 9 AM でも 9 両の AFV を受け取りなさい。ソ連は装甲 RG を購入していい装甲をスタフカ装甲増援 (SSR CG7.22) として CG 時間枠 8 July AM と 8 July PM に受け取りなさい、そして、6 個の埋設 T-34 M41 を CG 時間枠 9 July AM に受け取りなさい。

CG7.21. ドイツ装甲予備: CG の開始時、装甲予備は次の AFV から構成される:

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

装甲予備は AFV がプレイに参加する毎に減らされる、そして、補充され、同様にマップ外に残された AFV (修理中も含め; 11.6131 e~f) がそれに加えられる。RePh 手順 11.6132 で、装甲予備の全 AFV は故障した兵器のすべてを自動的に修理され、車両操作班により再び人員配置される。CG を始める前に、ドイツプレイヤーは戦車指揮官表 (SSR CG9) でドイツ装甲予備の車両に対しサイコロを振る、そして、AFV は増援として CG 時間枠 9 July AM に受け取る。関連項目 SSR SaP 14。

CG7.22. スタフカ装甲増援: これら増援は CG 時間枠 8 July AM と 8 July PM で定められた指示により進入する。これらの AFV [例外: 捕獲された場合; 11.6136] はそれらが進入した CG 時間枠の終了時に (RePh 手順 11.602 で) CG から取り去られる、たとえ移動不能であっても。残骸 (燃え上がる残骸も含め) [例外: 地形火災の場合] これらの AFV の破壊から生ずるモノもまたそれらが進入した CG 時間枠の終了時に取り去られる、回収 (11.6131d) の対象でない。CG 開始に先立ち、ソ連プレイヤーは戦車指揮官表 (SSR CG9) でスタフカ装甲増援として進入する車両にたいしサイコロを振る、そして、6 個の埋設 T-34 M41 が増援として CG 時間枠 9 July AM で受け取られる。



CG7.23



CG7.23. 埋設 AFV : ソ連は 6 個の埋設 (D9.54) T-34 M41 を CG 時間枠 9 July AM で受け取り、それから、埋設 T-34 M41RG(V1) を RePh 手順 11.617 で購入していい。埋設 AFV は車両クレストマーカの下に初期配置し埋設状態を示す。HIP を用いて隠蔽地形に (瓦礫も含む) 設置された砲 (A12.34) であるかのように初期配置していい、でも、兵器を撃つ、又は TCA を変える事は隠蔽を失う活動 (A12.141) とみなされる。埋設 AFV の BMG は使用不能である、ソ連が受け取る T-34 M41 (だけ) 毎に、ソ連プレイヤーは 1 個の LMG を OB へ追加していい。埋設 AFV は決して走行可能にしてはならない、いったん明らかにされたら、再び隠匿に初期配置されない、でも、可能なら隠蔽し初期配置されていい。

CG8. 固有の操作班 : 固有の操作班 (D5.) は決してカウンターの形態を利用しない。¹⁴ 今後、放棄 (D5.4) と操作班の生存 (D5.6) は適用されない [例外 : D6.9 はまだ搭乗兵 / 跨乗兵に対し適用される]。車両の放棄 (D5.311、D5.341、D5.5 など) を強いられた固有の操作班は代わりに除去される、それから、車両は放棄されたままになる。こうした操作班 (戦車指揮官も) 示された方法で除去されたら CVP に加えられない。



CG9. 戦車指揮官 : 受け取られた / 購入された各 AFV 小隊に対し、その陣営は秘密裏に DR を下記表に対し行い、(可能なら) 受け取れる戦車指揮官を決めねばならない。このルールでは、AFV 小隊は 3 個 (切り捨て) AFV の全く同じタイプ (AAMG を無視する) と定義されている [例外 : このため SU-152 を Valentine III(b) として 8 July PM CG 時間枠で扱いなさい (11.5) ; ソ連 AFV RG(V1/V2) は受け取る車両数に関係なく 1 個の AFV 小隊と数える]。9-1 (又はそれより優れた) 戦車指揮官が StuG IIIg か StuGH 42 小隊へ生成された場合、その戦車指揮官は、新たな指揮官が割り当てられた車両に含まれている 8-1 固有戦車指揮官へ入れ替える (SSR SaP14 を見なさい)。戦車指揮官は異なる車両へ動かしてはならない。そのままであらねばならない、だから、最初に配属された車両と運命を共にする。

戦車指揮官表

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 IIIg か StuH 42

- 1 ドイツの場合

+1 埋設 AFV の場合 (SSR CG7.23)

CG10. 残在した RG : 各 RG、又はその一部が CG 時間枠においてプレイに参加しない / 使用されないと、今まで通り次の CG 時間枠間に利用できる。さらに、(事前砲撃ヘクス / OB RG に割り当てられた盤外観測員を含む) 各購入された RG、又はその一部は、CG 時間枠、又はそれに続いて起こる RePh で除去される / 帰還を被るまで残在する。このルールでは、OBA RG が “使用された” とみなされる条件は、そのモジュールに属する FFE : 1 カウンターが 1 度でも直前の CG 時間枠で置かれた時である。各 OBA モジュールは最初のチット山、そして、一緒に開始した無線、又は野戦電話と残在する (プレイ間に除去されたとしても残在する)、あるいは、まだ所有しない場合、盤外観測員が 1 CCP で RePh において購入できる。野戦電話 / 盤外観測員 / 事前砲撃ヘクスはルールに沿った新たな区域で初めていい。

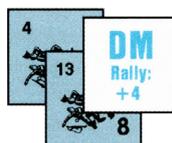
CG11. マップ退出口 : どの兵士 (と所有された兵器) も、そして、移動可能な車両もプレイ間でマップを退出していい、でも、現在通用する自軍の支配された、しかも、CG 時間枠の開始時点で自軍の支配していたヘクスからでしか退出してはならない。その様なユニットはその CG 時間枠において再び進入してはいけない、でも、次の CG 時間枠に対するその陣営の OB で残在されている [例外 : 混乱した歩兵ユニットはただちに NMC を退出時に行わねばならない ; NMC の失敗は結果的にそのユニットと所有する兵器全ての除去となる] (帰還を被った AFV も含む ; 11.6131f ; 11.614)。プレイヤーはそうしたカウンターを SaP 章でパイダの自軍 “Retained” 枠に置くべきである (11.15)。自軍の支配下でない

SaP

ヘクスから、あるいは、現在通用する自軍の支配下でないヘクスの両方、又はどちらか一方で退出した全カウンターは除去される (でも CVP へ加えない)。



CG12. 隠蔽 : 隠蔽地形に初期配置している全歩兵 (と所有された兵器) は、隠蔽されて初期配置をしていい、LOS は関係しない。そうした “?” は購入する必要がない ; ようするに、自由に配置できる。そうでなければ、A12.12 と A12.34 が適用される。最初に初期配置する陣営は、もう一方の陣営がその初期配置を見る前に全ての適切なユニットを隠蔽していい ; さらに、次に初期配置する陣営も、対戦相手がその初期配置を見る前に全ての適切なユニットを隠蔽していい。RePh (11.619) で購入された “?” はダミーとしての用途を主目的としている。



CG13. 自己回復 : 各陣営は戦意喪失でない混乱状態の MMC を 2 つまで (1 つだけじゃない) 自己回復を試みていい、ただし、(A18.11 に従って) 2 つの試みが他の自軍 MMC 回復の試みの前に行われる条件がある。

CG14. 虐殺 : 虐殺 (A20.4) は、CG 時間枠において起こされた場合、その CG 時間枠の期間中だけ実施される。けれども、11.608 も見なさい。



CG15. 燃え尽きた残骸 : 燃え尽きた残骸は火が付く事も、微発される事も、D10.4 に従ってプレイから取り去る事もしてはならない。燃え尽きた残骸は通常の残骸と同じ方法で LOS 妨害になる。



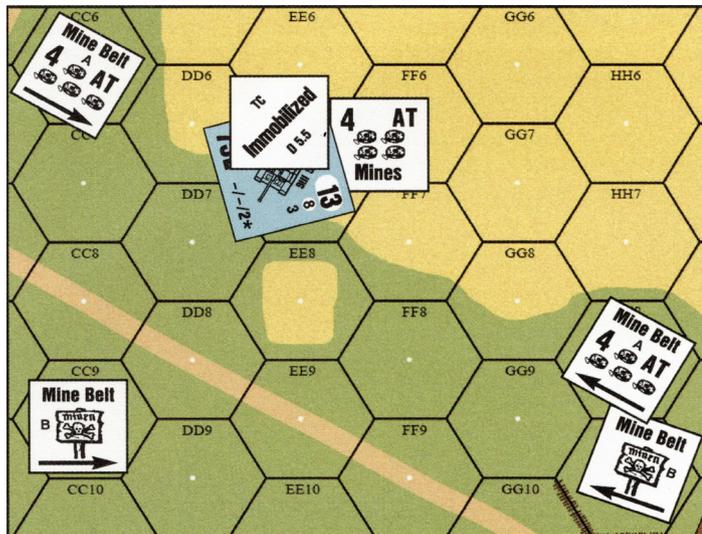
CG16. 戦意高揚前哨地点 : CG 時間枠 7 July AM 間の初期配置において、ソ連はヘクス列 J より西 (当該ヘクス含む) の初期配置エリア内にある 建物 / 壕 ヘクス 4 つまでを戦意高揚前哨地点として指定していい、ただし、分隊相当 3 個以上 [例外 : 操作班は数えない] 及び指揮官 1 個以上が指定されたヘクスの 3 ヘクス内に初期配置する条件がある。ひとたび指定されていると、ヘクスは戦意高揚前哨地点ヘクスである事を決して中止できない (たとえドイツに支配されたとしても)。捕虜でない各ソ連兵士ユニットは戦意高揚前哨地点で、戦意高揚 (A10.8) とみなされる。戦意高揚前哨地点ヘクスの外から進入する場合、ユニットは、そのユニットに対する全ての防御臨機射撃の前にすぐに戦意高揚となる。CC AFV のため戦意高揚前哨地点ヘクスの外へ前進させたい場合、PAATC を行う必要がない、それを行う必要とする時に戦意高揚だからだ。すでに戦意高揚のソ連ユニットはさらなる恩恵を受け取れない。全ソ連 SW/ 砲はソ連に支配された戦意高揚前哨地点ヘクスの 3 ヘクス内にあると、全ての修理 dr(A9.72) に -1drm を受け取る [例外 : 砲が SSR SaP18 に従って 2 以下の dr で修理する場合適用されない]。



CG17. ソ連地雷地帯 : 地雷地帯 ¹⁵ は、同じタイプで同じ火力の地雷原 (B28.) を含むそれぞれのヘクスを持つ (頂点方向) ヘクス列に沿った 6 ヘクスからなる [例外 : A-P 地雷原は 6 か 12 火力でのみ初期配置が可能 ; A-T 地雷原は 2 か 4 火力でのみ初期配置可能]。地雷地帯は隠匿初期配置、又は B28.46 によって確認された地雷地帯として初期配置していい。ある地雷地帯がもう一つ異なるタイプの地雷地帯と “組み合わせ” をしていい、例えば、6 ヘクス全てが A-P と A-T 地雷原の両方を含むなど。他の地雷原とフレーム地雷原 (SSR SaP9) は地雷地帯ヘクスに配置してはいけない。地雷地帯はブービートラップと交換してはいけない。次ページの例を見なさい。



SaP



ソビエト従軍記者 I.V.K. シノモフ ポヌイリ近郊 1943 年



ドイツ歩兵は撃破された KV-1 を通っていく クルクス近郊 1943 年 7 月

例：RePhにおいて、ソ連プレイヤーは 10FPP を使い 6- 火力 A-P の確認された地雷地帯を購入して、40FPP を使い 4- 火力 A-T 隠匿地雷地帯を購入した。初期配置において確認された地雷地帯は頂点方向ヘクス列 CC9-DD9-EE9-FF9-GG9-H99 に沿って配置された、だからヘクス CC9 と HH9 にタイプ / 火力付かない "Mine Belt" カウンターを置いて示された、そして、野戦構築物購入記録 (11.619) にそういう事として記録された。隠匿地雷地帯はヘクス列 CC6-DD6-EE7-FF7-GG8-HH8 に沿って置かれた、そして、野戦構築物購入記録にそういうものとして記録された。(たとえばヘクス HH9 にだけ含めるように置くことはできなかった、地雷地帯は、6 ヘクス全てにそうする場合にしか "重ねる" ことができない。) 後で、CG 時間枠において、ドイツ *StuG III* G が EE7 に侵入した。ソ連プレイヤーは A-T 地雷原攻撃を告知して 3 の目を出す。続いて起こる IFT の 36+ 欄に対する攻撃が結果として移動不能となる。ドイツプレイヤーはヘクスを 4 火力 A-T 地雷原カウンターで表示する；CG での、ソ連地雷原は地雷地帯の一部であるので A-T は 2 火力か 4 火力のどちらかであらねばならない。ドイツプレイヤーはヘクス EE7 が地雷地帯の一部だと分かった、でも、地雷地帯の定位置は分からない。



ソビエト兵士と機甲部隊がヴォロネジで反撃する 1943 年 7 月



11.5 SaP キャンペーンゲーム:A TIMETABLE DISRUPTED(妨害された予定表)

CG日: 7~9 July, 1973(6CG 時間枠)

CG-1 7 July AM

CG-2 7 July PM

CG-3 8 July AM

CG-4 8 July PM

CG-5 9 July AM

CG-6 9 July PM

ポヌイリ駅、ソ連、1943年7月7日: ツィタデレ作戦3日目に、ポヌイリの戦いの1日目、292歩兵師団507と508擲弾兵連隊の古参兵部隊と配属された(精鋭の244突撃砲中隊を含む)装甲部隊は大切な任務であるポヌイリと名付けられ荒廃した地方の輸送網を奪うことを言い渡された。これは9軍の18装甲師団支援のため予定された重要な目標だった、でも、さまざまな不幸な出来事、遅延、そして、ソビエトの妨害の結果により、戦いに遅れて到着した。この遅延は初戦期において、292歩兵師団にもすごいプレッシャーを加えた、そして、目標の迅速な強奪という見込みは絶たれた。ソビエト第307狙撃兵師団から第1021、及び第1023狙撃兵連隊、第129戦車旅団と第1442自走砲兵連隊の部隊と一緒に、ポヌイリより東、西、そして、北の膨大な野戦構築物に人員配置した。それらは十分に用意され、しかも、続いて起こされるそうした戦闘のため訓練されていたソビエトHQはその日のために指示を出していた: “後退はできない — ポヌイリは死守されねばならない!” ポヌイリの戦いは歴史で有名になる、1つの戦いにおいて亡くなった兵士の膨大な数のため、そしてそれが、ドイツ陸軍の野心的計画、クルクスの“バルジ”を除去する計画の命運を決定した。

CG マップ: SaP マップ全体が使用される。

CG 勝利条件: ドイツは CG 時間枠 (RePh 手順 11.601) の終了時に、ヘクス W50、建物 AA29、W47、T67、及び EE27-EE34-EE37-EE40-BB51-Z66-Y71 道路/鉄道に隣接する建物/瓦礫ヘクスを22以上支配する事で勝利する。7 July PM CG 時間枠以降、ソ連は CG 時間枠の終了時にヘクス W50、及び建物 AA29、W47、T67 を支配する事で勝利する。

全 CG 時間枠において、ソ連が最初に初期配置してドイツが最初に動く。

CG-1 7 JULY AM



初回ソ連軍 OB:

第307狙撃兵師団第1019と第1023狙撃兵連隊の部隊、そして、第13対戦車砲兵旅団 [ELR: 3]: ドイツに支配されたマップ端の全ヘクスより4ヘクス以上離して初期配置しなさい (SSR CG-1.1とCG-1.4を見なさい): {SAN: 4}

RG: I1 × 2 RG: I3 × 4 RG: I2 × 2 CPP × 22

塹壕 × 60 鉄条網 × 30 戦意高揚前哨地点 (SSR CG16) × 4

隠匿の地雷地帯 (SSR CG17) × 6 [特例: 6A-P か 2A-T しかない]

要塞化建物区域 (B2.39; トンネルは適用されない) × 8

第1023狙撃兵連隊の部隊: ヘクス列C以东ヘクスナンバー45以上にNo Move(E1.21)カウンター (SSR CG-1.3) を乗せて初期配置しなさい:

RG: I3



初回ドイツ軍 OB:

292歩兵師団、244突撃砲中隊、そして、656重駆逐戦車連隊の部隊 [ELR: 4] 特記通りに進入しなさい (SSR CG-1.4を見なさい): {SAN: 3}

第507擲弾兵連隊I大隊の部隊 ターン1以降、A36より以北で西端を通過して進入しなさい:

RG: I3 × 3

第507擲弾兵連隊II大隊の部隊 ターン1以降、A25より以北で西端を通過して進入しなさい:

RG: I3 × 3

292歩兵師団、292駆逐戦車分遣隊、そして、244突撃砲分遣隊の部隊 ターン1以降にA31より以北で西端がターン4以降にAA1より東の北端の両方、又はどちらか一方を通過して進入しなさい:

RG: I1 × 6 RG: I6 × 3 CPP × 15

ドイツ装甲予備 (SSR CG7.21) からのAFV × 20以下

[特例: Stug III G, StuH 42, 及び Marder III(t)H しかない]

292歩兵師団と656重駆逐戦車連隊の部隊 ターン3以降、AA1より以东で北端を通過して進入しなさい:

RG: I2

ドイツ装甲予備 (SSR CG7.21) からのAFV × 6以下

[特例: StugPz IV と PzJg Tiger しかない]

CG-1 7 JULY AM 特別ルール:

CG-1.1 A36とNN0間の(当該ヘクスを含む)西/北沿いの全マップ端ヘクスはCG開始時、ドイツに支配されている; 他の全てのヘクスはソ連に支配されている。

CG-1.2 ソ連にとってRG M1に対するCG時間枠の上限(11.6175)は5になる。しかも、トーチカを通常の1/2FPPコストと引き替えに購入していい、そして、全ての購入された地雷地帯は隠匿で初期配置していい。

CG-1.3 これらのユニットのそれぞれが移動の自由(E1.21)がない、確認された敵ユニットを視認するまで、又はゲームターン4の開始まで。

CG-1.4 どちらの陣営も“I”、又は“V”-タイプRGを購入してはならない。ドイツRGは“マップ上”として、又は“予備”(11.6174)として購入されてはならない。ドイツが購入していい“野戦構築物”は“?”だけ。



SaP

CG-6.1

CG-2 7 JULY PM



7 JULY PM ドイツ増援:

ターン 1 以降に SSR CG7.-1. に従って進入しなさい:

ドイツ装甲予備 (SSR CG7.21) からの移動可能な AFV

ターン 1 以降に SSR CG7.-1. に従って、あるいは、A36 以南で西端を通っての両方、又はどちらか一方で、ソ連 ユニット / 戦意高揚前哨地点の存在に関係なく、進入しなさい:

RG : I1 × 2

RG : I3 × 3

RG : I6

CG-1 7 JULY AM 特別ルール:

なし。

CG-3 8 JULY AM



8 JULY AM ソ連増援:

スタフカ増援 (関連項目 SSR GC7.22) 特記通りに進入しなさい:

ターン 1 以降、SSR CG7.-1. に従って、あるいは、SSR CG-3.1 に従って東端を通って両方、又はどちらか一方で進入しなさい:

RG : I2 × 4 T-34 M43 × 30

ターン 1 以降、SSR CG7.-1. に従ってか SSR CG-3.2 に従って南端を通っての両方、又はどちらか一方で進入しなさい:

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



8 JULY AM ドイツ増援:

ターン 1 以降に SSR CG7.-1. に従って進入しなさい:

ドイツ装甲予備 (SSR CG7.21) から移動可能な AFV

CG-3 8 JULY AM 特別ルール:

CG-3.1 初期配置に先立ち、ソ連プレイヤーは東端を通って進入するユニットのどれかをターン 2 でソ連支配下の東端ヘクスより 10 ヘクス以内でドイツ支配下ヘクスの東端を通って進入すると指示していい。

CG-3.2 初期配置に先立ち、ソ連プレイヤーは南端を通って進入するユニットのどれかをターン 2 で、ソ連支配下の南端ヘクスより 10 ヘクス以内でドイツ支配下ヘクスの南端を通って進入すると指示していい。

CG-4 8 JULY PM



8 JULY PM ソ連増援:

スタフカ増援 (関連項目 SSR GC7.22) ターン 1 以降、東端 / 南端 を通って SSR CG7.-1. に従って、あるいは、SSR CG-4.1 (関連項目 CG-4.2) に従っての両方、又はどちらか一方で進入しなさい:

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



8 JULY PM ドイツ増援:

ターン 1 以降に SSR CG7.-1. に従って進入しなさい:

ドイツ装甲予備 (SSR CG7.21) からの移動可能な AFV

CG-4 8 JULY PM 特別ルール:

CG-4.1 初期配置に先立ち、ソ連プレイヤーはユニットのどれかをターン 2 でソ連支配下の東端、又は南端ヘクスより 10 ヘクス以内で、ドイツ支配下ヘクスの東 / 南端を通って進入するように指示していい。

CG-4.2 少なくともソ連の AFV × 10 が南端を通って進入しなければならない。

CG-5 9 JULY AM



9 JULY AM ソ連増援:

ソ連境界内に初期配置しなさい:

T-34 M41 (埋設) × 6



9 JULY AM ドイツ増援:

ターン 1 以降に SSR CG7.-1. に従って進入しなさい:

ドイツ装甲予備 (SSR CG7.21) から移動可能な AFV

ターン 1 以降に SSR CG7.-1. に従って進入しなさい:(SSR CG-5.2 を見なさい)

RG : I1 × 3

RG : I4 × 2

PzKpfw III L × 3

PzKpfw IV F1 × 3

PzKpfw IV F2 × 3

CG-5 9 JULY AM 特別ルール:

CG-5.1 天候はくもり (E3.5) になる。

CG-5.2 マップ外で残された、この OB グループに所属する AFV はドイツ装甲予備に加えらる。

CG-6 9 JULY PM



9 JULY AM ソ連増援:

ターン 3 以降、SSR CG7.-1. に従って進入しなさい:

RG : I2 × 2



9 JULY PM ドイツ増援:

ターン 1 以降、SSR CG7.-1. に従って進入しなさい:

ドイツ装甲予備 (SSR CG7.21) からの移動可能な AFV

CG-6 9 JULY PM 特別ルール:

CG-6.1 天候はくもり (E3.5) になる。SSR SaP2 に反して、雨が直前の CG 時間帯で生じた場合、EC は Wet (湿潤) である

結果: その日の終わりまでにドイツはポナイリの北と西の地面を占領することに成功した、そして、町の中心部に足がかりを確立していた、予想をはるかに超えた損害にもかかわらず。ドイツ最高司令部は頑強な抵抗により不安を感じていた、そして、ポナイリへ強引に進み通過させる計画に深刻な影響があるとただちに認識した。7月7~9日間、最も重要な段階であるポナイリでの戦いは、ドイツとソビエトの部隊が荒廃した町のあちこちを戦うにつれ、殺伐な膠着状態に陥るまで戦われた。増え続けた犠牲のため、どちらの陣営も優勢になると思えなかった、不可欠な場所として、たとえば鉄道駅、給水塔、そして、校舎などが、日ごとに幾度も所有者が変わった(多くの場合1日に何度も)。ポナイリの戦いはもう4日間もずっと続き、勢いはソビエトに揺れ始めた、ドイツは自身の統制を徐々に失いながら死体を戦場にばら撒き続けた。7月15日までに、ポナイリのドイツ部隊は撤退していった、町の主導権を握ったソビエトを残して。



11.6

SaP

11.6 再整備フェイズ (RePh) : 次の手順 (11.601-11.622) が各陣営により RePh において同時に行われる、これは各 CG 日の合間に起こる。これら手順のサブ手順が “昼間” RePh において実行される、それは各 CG 時間枠の合間に起こる。¹⁶ 各手順 (及びサブ手順) は定められた 番号順 / 文字順 で実行されねばならない; 現在適用する状況に対し適用できないモノは省略されても差し支えない (たとえば、マップ上に火災が無い場合、RePh 手順 11.609 を省きなさい)。前に “*” があるモノは初回 7 July AM CG 時間枠をプレイする前に完成させるのに必要な手順にだけある。RePh の流れと下記ルールで前に “†” があるモノは “昼間” RePh において実行される手順だけにある。

RePh の流れ :

- † 11.601 混戦の終結
- † 11.602 マーカーの除去
- † 11.603 回復と降車
- 11.604 隠匿ユニット / 野戦構築物、包囲、そして、地雷原
- 11.605 境界の決定
- 11.606 孤立
- 11.607 マップの片付け
- † 11.608 捕虜
- 11.609 火災の解消
- 11.610 操作班の再配置、そして、統合
- † 11.611 負傷指揮官、クラス上昇、そして、昇進
- † 11.612 新たな CG 時間枠と SAN 調整
- † 11.613 装備の修理と補充
- 11.614 装甲車両の帰還
- 11.615 野戦構築物の撤去
- † 11.616 CPP の補充
- † * 11.617 増援グループを購入する
- † * 11.618 RG 戦力、兵器、そして、指揮官
- † * 11.619 野戦構築物を購入する
- * 11.620 偵察
- * 11.621 ユニットの初期配置
- † * 11.622 CG 時間枠の始まり

† 11.601 **混戦の終結 :** 同じ区域にいる全ての敵対するユニットは、そのとき混戦にあると想定される、だから、(無制限の)CC ラウンド数を混戦が存在しなくなるまで受けねばならない。そうしたユニットは通常の混戦に関連するいづれかの / 全ての CCPh 活動を思い通りに実行できる (たとえば、攻撃、捕獲の試み、離脱など)。ソ連陣営をフェイズ側とみなしなさい。1 区域における RePh 混戦の第 1 ラウンドの終結の後で、そこでまだ隠蔽状態の各ユニットは明らかにされる、そこで釘付けのユニットは釘付けでなくなる、各 CX カウンターは取り去られる、そこで車両上の各 stun/STUN カウンターは “+1/RECALL+1” 面に裏返される (そして、車両は CE として表示されていて、そうしたい場合)、それから、現在機動中の各車両は MOTION カウンターを取り去られる。この第 1 ラウンドの後で混戦は格闘戦 (SSR SaP3) となる。手順 11.601 が完結した時、CG 時間枠が終わっている。

11.6011 **解決の順序 :** 全ての混戦を英数文字順で解決しなさい (たとえば A1、次には B16、それから B35、その後で C19、など)。

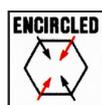
† 11.602 **マーカーの除去 :** 下記一覧の全マーカー / カウンターがマップからこの時点で取り去られる :

- a) FFE、SR、そして、Barrage マーカー ;
- b) 煙幕カウンター ;
- c) 補足目標マーカー ;
- d) 無線機と野戦電話 [例外 : 残在した場合 ; SSR CG10]
- e) DM、Disrupted、Fanatic、Berserk ;
- f) 石壁の確保、Labor、ハルダウン (HD) マーカー、ダミー スタック [全てへの例外 : “昼間” RePh において ;]
- g) CX、Motion、CE、BU、そして、stun マーカー ;
- h) スタフカ機甲増援 (SSR CG7.22) 所属の AFV / 残骸の全て ;
- i) まだ秘匿状態のユニットと装備全てが初期配置区域のマップ上に隠蔽で置かれる ; 秘匿状態のダミーカウンタは取り去られる ; まだ隠匿されたユニットと隠匿の野戦構築物はこの時、明らかにされる必要がない ;
- j) 狙撃兵カウンター。

† 11.603 **回復と降車 :** 両陣営に属する今のところ混乱状態のユニット全てが自動的に回復する。DR は一切しない。全ての搭乗兵 / 跨乗兵は車両区域へ降車させられる (A-P 地雷原へ降車するユニットはただちに攻撃される、でも、11.6043 が適用される [例外 : “昼間” RePh において、降車するユニットは攻撃されない、そしてまた、11.6043 も適用されない])。

11.604 隠匿ユニット / 野戦構築物、包囲、そして、地雷原

11.6041 **隠匿ユニット / 野戦構築物 :** まだ隠匿状態の各ユニット / 野戦構築物は、全ての要塞化建物区域も含み、所有するプレイヤーの自由裁量で隠匿のままにしていもいい ; そうしたユニット / 野戦構築物は現在の区域に次の CG 時間枠で初期配置されねばならない、でも、全く FPP がわからない。マップ上に置かれない隠匿ユニットは残在し境界の決定では考慮されない。すでにマップ上にある各野戦構築物 (ようするに、今までの CG 時間枠) はその区域を支配する陣営により支配されている、以前どちらの陣営が支配していたのかは関係しない。



11.6042 **包囲 :** 包囲下の各ユニットは [例外 : 捕虜] 1TC を行わねばならない (指揮官 DRM が適用される)。1TC に成功する場合、現在の区域に残る (ENCIRCLED マーカーは RePh 手順 11.6064 まで取り去られない)。1TC 失敗はユニットの即座の除去となる

[例外 : 包囲下で露出した移動不可車両の PCR は除去され、車両は放棄されたままになる]。除去された包囲下のユニットが監視していたところの各捕虜は、可能なら、その区域にいる除去されたユニットにとって味方の別ユニットにより自分のものとして要求されねばならない。捕虜が要求されない場合、再武装 (A20.551) されたとみなされて除去された監視兵により落とされた装備を自動的に所有している。そうでなければ、除去された包囲下の部隊が所有した装備はその区域内で所有者のないままにされる。



11.6043 **地雷原 :** 車両はあらゆるタイプの地雷原で、適切なタイプの地雷攻撃を受ける、地雷原区域を出る場合の様にして通常のやり方で徹底的に解決される。各歩兵ユニットは A-P 地雷原ヘクスで NTC を行わねばならない ([戦車でない] 指揮官 DRM が適用される) ; プービートラップは適用されない ; ドイツ土木工兵 MMC [SSR SaP12] は -1DRM を受け取る ; TC の失敗は損耗を引き起こす [例外 : 理論的に、ユニットは地雷原ヘクスを地雷で攻撃されずに、そして、地雷原 / 敵支配下ヘクスへ進入しないで出ることができると、NTC をしなくても良い]。いずれの場合も、生存する各ユニットは地雷原ヘクスにあるそれぞれの区域に RePh 11.607 で取り去られるまで残される。

11.605 **境界の決定 :** ドイツとソ連とを隔てる前線はこの時に決定される。通常なら、各陣営はつながっている (頂点方向) ヘクス列に線を引ながら排他的な “(複数) ループ” である地図部分を取り囲み隣接する区域を描こうとする。その示された方法で取り囲まれた部分こそが境界エリアである。キッチリと仕上がった時 (RePh 手順 11.6066 の終了時)、境界エリアは可能な限り自軍ユニットを含まねばならない、それでいて、多少の敵ユニットを含んでも差し支えない。各陣営は思い通りに、ルールを破る事なく、できる限り境界の範囲内に多くの区域を囲もうとするのだ。“ループ” が適切に決定されているなら、各陣営はどの前線区域で開始しても、隣接する前線区域だけに移動することで、しかも決して同じ前線区域に再び入らないで、やがては開始の前線区域に戻って終わることになる。

11.6051 **無人地帯 :** 各陣営が境界を示す時からずっと、しばしば 2 つの境界エリアに関係ないマップ部分が存在し、そして、2 つの境界エリアが重なり合う部分が存在する。1 つもユニットを含まない、2 つの境界エリアに関係ないヘクスが無人地帯になる、同様に 2 つの境界内にあるヘクスも無人地帯になる ; 11.6062。重なり合うヘクスがユニットを含んでいて孤立地帯である。戦略区域は決して無人地帯にすることができない、片方の陣営が常にそれを支配しているからだ (CG 開始時での支配に対し SSR CG-1.1 [11.5] を見なさい)。



SaP



11.6052 支配マーカー：各陣営が (CG 時間枠 において / 以降の任意の時に) 自軍 LOCATION 支配マーカーを現在は支配する戦略区域に (定義 ; 11.2 を見なさい) 置いていい条件は、その区域の支配が勝利判定、又はどちらかの境界の調整に影響を及ぼすかもしれない時である。支配する側が当該区域の支配を失った時、支配マーカーが取り去られ (又は裏返され) ねばならない。注意する事、非戦略区域はそれでも (A26.11-12 に従い) 支配の対象である、でも、支配マーカーは決して受け入れない。

11.6053 マップ端マーカー：まず、境界マーカーが自軍支配下マップ端の各ヘクスに、敵支配下マップ端に隣接して置かれる。そうした各マーカーはその時には、敵支配下ヘクスでないマップ端 (頂点方向) ヘクス列に沿って別の自軍境界マーカーの方に向けられている [例外 : マップ端ヘクスが 2 つの敵支配下マップ端ヘクスと隣接する場合、1 つのマーカーをそのヘクスにマップ外にむけて置きなさい]。このマップ端 (頂点方向) ヘクス列はマップの “コーナーを曲がって” いい (従って、普通のヘクス列から頂点方向ヘクス列へ変わる)。マップ端区域の支配はとりわけ重要になるので、プレイヤーはプレイにおいてマップ上のマップ端境界マーカーを残すことを強くお勧めする。注意する事、マップ端境界マーカーはたいいてい一対で、互いの方に向けて存在する。



11.6054 境界マーカー：各陣営は次に、境界マーカーを、1 度に 1 個、自軍の MMC/ 支配マーカーを含んでいる地上レベル区域に置く ; どちらの陣営が先に置くのか、又は両陣営が同時に置くのかは重要じゃない。各境界マーカーが置かれる時、別の自軍境界マーカーを含んでいる区域に向けて、(頂点方向) ヘクス列に沿わせねばならない、そのヘクス列は地上レベルに敵の MMC/AFV か支配マーカーの両方、又はどちらかがない事。その上、新たな (頂点方向) ヘクス列は他の自軍 (頂点方向) ヘクス列と (マップ端であっても) 重なり合ってもいけない [例外 : すでに自軍の境界マーカーを含んでいるヘクス内]。境界マーカーの配置はこのやり方を続ける必要がある、各陣営が排他的 “ループ” であるつながった (頂点方向) ヘクス列を (マップ端 [頂点方向] ヘクス列も含み) 形づくるまで、その陣営が最大の境界エリアを囲んだことに納得するまで (この時点で可能な限りの自軍ユニットを囲んでいるとは限らない)。このやり方でそうした 1 つ以上の排他的 “ループ” を置くことが可能である。マーカーはこの手順において前の手順で置かれたマップ端マーカーを “足場にして” 置く。11.6066 境界例を見なさい。

11.6055 再整理：各陣営は思い通りに、納得ゆく境界ができるまで、自陣の境界マーカーを取り除いたり、整理をやり直す、全てのマーカーがルールに沿って配置されてさえしていればできる。陣営が最初からやり直すのは差し支えないが、RePh 手順 11.6053 から始めねばならない。

11.6056 ポケット：各自軍ユニットがまだ自身の境界エリア外にあるとポケットにいる [例外 : ただ SMC/トラックのみでポケットを作り出さない ; 11.6059 を見なさい]。ユニットが地上レベルに居ない場合 11.6057 を見なさい。自軍ポケット内に居る地上レベルのユニットを囲むため、(可能なら) 2 つの境界マーカーがそうした自軍 MMC/AFV/ 支配マーカー を含むヘクスに同時に置かれている。2 つのマーカーが互いに向き合って、地上レベルの敵 MMC/AFV か支配マーカーの両方がない、又はどちらか一方がない (頂点方向) ヘクス列に沿って置かれる。2 つのマーカーが示された方法で配置されてから、(可能なら) 更なる境界マーカーがポケットを拡張するため、他の自軍ユニットを囲むため (11.6054 に従って) 置かれていい。とはいえ、ポケットは RePh において自軍境界エリアで囲まれた区域を、そしてまた、自軍 (11.6058) マップ端ヘクスを決して含むことができない (もしも後者が起きたならば、11.6058 を見なさい)。ポケットがたった 1 ヘクスからなる場合、境界マーカーは必要としない、囲まれたユニットはマップ上に残されて次の CG 時間枠に対しそのヘクスに初期配置しなければならない [例外 : 離脱 ; 11.6063]。全ポケットが孤立エリアとなる、そして、自軍境界エリアの部分である、たとえ物理的にメインの境界エリアから離れていたとしてもその一部である。まだ隠匿状態のユニットが自軍境界エリアの範囲内であるとマップ上で隠蔽されて置かれる ; この事がポケットを作り出していい。

11.6063

11.6057 地上レベルでないポケット：上階レベルの建物区域もまたポケットを形づくる可能性がある、そうした区域にいる MMC が、敵の支配区域か Blaze マーカーを含む区域の両方、又はどちらか一方を経由する以外では、その建物ヘクスの地上レベルに達する事ができない場合だ。さらに、もはや階段室を含まない建物の上階レベルにいる MMC もポケットにいるとみなされる。そうしたポケットは境界マーカーにより示されていない、それらのマーカーは常に地上レベルに置かれるからだ ; それゆえ、このタイプのポケットは直接縮小サイズの SaP マップシート コピーへ直接表記する方法による記録が最善である (適当に丸で囲んだ数字でこと足りるだろう)。全ての地上レベルポケット区域と (敵であろうと味方であろうと) 隣接する同じ建物にある別のそうしたポケット区域が 1 つのポケットを構成する、その建物内に、又はその建物外の隣接ヘクスにある、他の考えられる孤立エリアとは性質が異なっている。

11.6058 ポケットを拡張する過程で自軍マップ端ヘクスをポケットに追加する場合、その境界エリアの部分はポケットではなくなり、 “通常” の境界エリアの一部であるとみなされる (ようするに、RePh 手順 11.6054 で決定された場合と同じ)。孤立状態であるその部分範囲のどの区域も変わらない。ドイツ境界は北 / 西のマップ端ヘクスを含めなければならない。ソ連境界は南 / 東のマップ端ヘクスを含めなければならない。

11.6059 この時点で、各陣営は自身の境界エリア範囲で全ての孤立でない区域の支配を獲得し、そうした区域から敵の支配マーカーを全部取り除く。まだ自軍境界エリア外にいる自軍 SMC 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支配されない状態となる。**11.6066 境界例**を見なさい。

11.606：孤立エリアは 4 タイプ (A ~ D) になる、そこで囲まれユニットを基にする :

- A) ユニットが 1 つもない ;
- B) 片方、又は両陣営の SMC/トラックだけ ;
- C) 片陣営の MMC/車両 ; *
- D) 両陣営の MMC/車両。*

* (どちら陣営の) SMC/トラックが存在しても分類を変えない。

11.6061 : B タイプの孤立エリア内で、囲まれている各 SMC/トラックは離脱 (11.6063) を試みなければならない。C タイプの孤立エリアで、敵の SMC/トラックは離脱を試みなければならない。C/D タイプの孤立エリアで、囲まれている各ユニット / 兵器は弾薬減少 (A19.131) 状態で次の CG 時間枠を始める。[例外 : 離脱 (11.6063) ; 除去 (11.6095-6097, 11.611, 11.61132, そして、11.6134-6136)]。ID (識別番号) を記録しなさい。孤立エリア内の初期配置制限に対し 11.6211 を見なさい。

11.6062 ヘクス支配への影響：タイプ A と B の各孤立エリアは無人地帯となる [例外 : タイプ A/B の 孤立地帯 (のみ) に隣接する支配区域全て (ようするに、孤立地帯) が一方の陣営に支配されている場合、そのエリアの全区域は孤立でなくなり、その側に支配が移る。これが生ずる場合、そのエリアを描く敵の前線区域は、もはやその陣営に対し境界区域とはみなされない]。タイプ C の各孤立エリア区域は、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事がある。

11.6063 孤立から離脱する：ユニットは孤立した区域で、離脱判定表に対し DR を行う事で離脱を試みていい。同一区域内にいる 1 つ以上の歩兵ユニットが離脱したい場合、それらが 1 つないし複数のスタックを組み合わせる。その後で、各スタックがそのスタック自身の離脱 DR を行う。各指揮官とスタックされた 1 つのドイツ部隊は自由に展開していい。どんな SW/砲も、その兵士の離脱の試みに先だち、放棄、又は受け渡し / (可能なら) 分解してよい。砲は離脱するユニットと一緒に行くことができない [例外 : けん引状態、又は分解状態の場合]。



11.6063

SaP

離脱表

修整後 DR	歩兵	移動できる AFV
≤ 8	離脱 ¹	離脱
9	離脱；置換え ^{2,3}	離脱
10	離脱；損耗 ³	放棄： ⁴
11	離脱；置き換えて損耗 ^{2,3}	放棄： ⁴
≥ 12	除去	除去： ⁴

¹ 修正前 DR2 は結果として該当ユニット (A15.) にとって離脱と戦禍 (A15.) となる；無作為選択を用いてスタック内の影響を及ぼされるユニットを決める [例外：ヒーロー生成/クラス上昇の結果以外の結果はそのユニットの除去となる。]

² 戦意喪失となる場合にユニットは代りに除去される。

³ スタックへ無作為選択を用いなさい。

⁴ 現在通用しているヘクスと向きで；操作班は除去されている (SSR CG8)

DRM：

+ X (戦車) 指揮官/ヒーロー DRM (単独の SMC に適用しない)
- 1 ソ連なら*
- 1 単独の負傷していない SMC なら
- 1 自軍支配下の孤立でないヘクスから 2 ヘクス以内なら
- 1 自軍支配下の孤立でないヘクスと隣接するなら
+ 1 同じ離脱 DR を使用する 1HS を越える HS 相当につき*
+ 1 IPC を越える PP 毎に (一番超過する PP を持つユニットがスタックへのこの DRM 決定する；スタックした負傷でない指揮官は MMC の IPC を増やす為に一括りにしてよい)*
+ 2 包囲されているなら *(A7.7)
+ 2 捕獲された車両なら

* 車両の離脱の試みへ適用されない。

11.6064 離脱の結果：ユニットが離脱の試みで生き残れば、同じ事がそのユニットに所有された SW/dm- 砲にも言える；そうでなければ、SW もまた除去されている。全ての ENCIRCLED マーカーがこの時取り去られる。地雷原ヘクス (11.6043) から離脱できた AFV は TB を作りださない。

11.6065 ユニットの離脱が孤立エリアのタイプを変えるなら、11.6061-6062 は再び協議して残りのユニットとヘクス支配の影響を決定しなければならない。

11.6066 境界を描く：境界決定の過程はいま完了した。両陣営は SaP マップ縮小サイズのコピーに自分の境界を描いた方がよい (たとえば、両陣営は同じコピーに各自の境界を描く、境界の線引きには色の違うマーカーを使う)。無人地帯、又は孤立でない、敵支配下の区域と共有している自軍前線区域である各ヘクスサイドを表示しなさい。この過程が繋がった (頂点方向) ヘクス列をより分かり易い形態へ縮小マップ上に変換する。タイプ (A、B、C、D) の孤立エリアもまた記載した方がよい。ページ SaP16 ~ 17 の 11.6066 例を見なさい。

11.6066 例：ページ SaP16 ~ 17 を見なさい。

11.607 マップを片付ける：それから各プレイヤーは、全ての残されている孤立でない ユニット / 装備を自軍支配下区域から SaP 章デバィダ (11.15) コピーの適切な枠に置く (残された情報カウンターも一緒に) [例外：要塞化建物区域、又はトーチカ、若しくはバックフロント (SSR CG4) 部のどちらかの砲 / AFV、及び移動不能車両 (埋設 AFV を含む；SSR CG7.23) はマップに残される]。

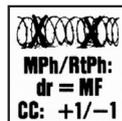
11.6071 孤立エリア：孤立エリアにあるユニット / 装備はマップから撤去されない、そして、それぞれが現行区域のマップ上に残されねばならない。

11.6072 残在した装備と徹発：そうして取り去れたアイテムの全て、同様に、マップ上に残された装備の全てはその陣営が支配するその区域で残在したとみなされる [例外：隠匿の設置した DC；11.6073 を見なさい]。そうしたアイテムそれぞれが除去される時は、所有者が徹発の試み (D10.5) を希望した後で、そうしたいと思った場合である [例外：AFV が残骸、又は燃え尽きた残骸になる]。



11.60721 HMG/MMG の残在：各陣営は MMG × 1 と HMG × 1 のみ、残在した 10 個分隊相当 (切り上げ) 毎に保持してもいい [例外：操作班 / SMC は数えない]。孤立ユニット (と所有する MMG/HMG) はこれには数えない、そしてまた、ソ連 .50cal HMG も数えない。MMG と HMG で残在していい総数はさらに増加する、CG でこれまで定められた / 購入された各機関銃小隊 RG のそれぞれの MMG 数と HMG 数だけ増える (ソ連の I4、そして、ドイツの I5)。

例：7 July PM CG 時間枠後に、ソ連プレイヤーは孤立でない分隊相当 37 個が保持している。これは MMG × 4 と HMG × 4 を残在させる事を許している。孤立したソ連ユニットにより所有されている MMG/HMG もまた残在している、.50cal HMG 全て同様である。ソ連は機関銃小隊 RG × 2 を初回 OB である 7 July AM CG 時間枠で受け取ったので、さらに MMG × 4 と HMG × 2 を残在させる事を許される (そしてさらにもっと増やされていたら、ソ連プレイヤーが I4 RG を 7 July AM か PM CG 時間枠で購入していたならば)。



11.6073. 隠匿の野戦構築物：まだ隠匿状態の各野戦構築物は、全ての要塞化建物区域を含み、購入者の対戦相手により現在支配された区域で、マップ上に置かれる [例外：フレイム地雷 (SSR SaP9) は明らかにされ、すぐに除去される]。そのような区域の各地雷原は確認された地雷原カウンターによって明らかにされる (ようするに、その存在を示すカウンターであるが地雷原の火力 / タイプではない)。地雷原の火力 / タイプは明らかにされなくてもいい。マップ上の各野戦構築物は (ようするに、以前の CG 時間枠から) その区域を支配する陣営により支配されている、以前それをどちらが支配されたのかは関係しない。自軍が置いた、隠匿した設置 DC は自軍支配下区域で隠匿のまま、又は "取り去られ" て残在している；敵の支配下区域にある場合、代わりにすぐ除去される。



† 11.608 捕虜：各捕虜は孤立でないユニットに監視されていると除去される。孤立した監視兵は捕虜の所有を保持していい (もっとも、後者は同じ孤立エリアで別の自軍ユニットへ自由に受け渡しできるのではあるのだが)、処刑しても、又は解放してもいい。処刑した場合、虐殺 (A20.4) が次の CG 時間枠 (SSR CG14) において実施される。解放された場合、捕虜は自動的に捕虜として味方陣営により残在される。解放された MMC は自軍の未熟 MMC の同サイズで置き換えられる；解放された SMC は元々の SMC タイプで置き換えられる。



11.609 火災の解消：各区域が (Flame でなく) Blaze カウンターで表示されていたら、火災で完全に燃え尽きたとみなす。プレイヤーは各 Blaze カウンターを取り除かねばならない、それから、続く後のサブ手順 (11.6091-6097) を行う時に適切な地形へ変更しなければならない。

11.6091 炎上する残骸：各炎上する残骸が (炎上する埋設 AFV [SSR CG7.23] も含む) その Blaze マーカーはその区域の (あれば) 可燃地形へ移される (続く後のサブ手順のそれが新たな地形火災へ適用される)；さもなければ、Blaze マーカーは取り除かれる。残骸そのものは Burnt out Wreck カウンターに置換える (SSR CG15 を見なさい) [例外：炎上する埋設 AFV は取り除かれる]。

11.6092 積み、林、果樹園、麦畑、そして、木造の瓦礫：弾痕カウンターを区域に置く；それまであった他の地形はもはや存在しない。

11.6093 石造の瓦礫：石造の瓦礫は今まで通り存在し、しかも、その区域は以降の CG 時間枠で再び燃えるかもしれない。

11.6094 鉄道車両：鉄道車両は内部が焼け落とさせられている (6.49) と、Debris カウンター (2.7) で表示されている。

11.6095 建物：各石造建物は、その区域のどこか 1 つにでも Blaze カウンターがあると、1 度の dr が石造建物表に対し行われ建物が内部が焼け落とされるのか (6.49) どうかを決めねばならない。各木造建物は、その区域のどこか 1 つにでも Blaze カウンターがあると、木造の瓦礫が全ての地上レベル区域に置かれる。落下瓦礫 (B24.12) は適用されない。全ての (燃え尽きた) 残骸は



SaP

11.6123

つい今しがた瓦礫にされた建物の中で除去される。全 Flame カウンターは新たな 内部が焼け落ちた / 瓦礫にされた 建物から取り去りなさい。孤立した各ユニット / 装備は、この時に再び初期配置するため 内部が焼け落ちた / 瓦礫にされた 建物に限定されると、除去される、そして、それら以前に孤立した建物 / 瓦礫 ヘクスは対戦相手により支配されている。

石造建物表

修整後 dr	結果
≤ 4	建物は内部が焼け落ちた建物となる (4.3) ; 建物内に "Gutted" カウンターを置きなさい
≥ 5	建物は瓦礫にされている ; 建物の地上レベルに "Rubble" カウンターを置きなさい
drm :	
+ 2	建物は 1 ヘクス建物である



11.6096 延焼 : 各 Flame カウンターはこの時、BLAZE 面に裏返される。、全てのそうした BLAZE は次の CG 時間枠の開始時に作用する、だから、それらヘクス内の存在している全可燃地形レベルをふさいでいると想定される。孤立させられた ユニット / 装備 は初期配置するため 今は BLAZE を含む区域に限定されると、除去される (AFV を Burnt out Wreck で置き換えをしなさい)。

11.6097 野戦構築物と装備 : 各 野戦構築物 / 装備が BLAZE 区域にあると、除去されている [例外 : 塹壕とトーチカ、その中の全装備は除去されているけども]。所有されない 各アイテムである装備は (でも、野戦構築物 / 要塞化建物区域でない) 新たに内部が焼け落ちた建物 (11.6095) にあると除去されている。

11.610 操作班の再配置、そして、統合



11.6101 操作班の再配置 : 陣営の残在した歩兵操作班の総数がその陣営の残在した、捕獲でない、孤立でない砲 (そして、.50cal HMG) の総数より少ない場合、その時にはその陣営は歩兵操作班を得るために同数の 1 線級 HS を (A25.2 に反し)、必要に応じ展開し、取り換えてい。



11.6102 統合 : 全ての残在した 同クラスの 同じ能力値を持つ HS はただちに統合 (A1.32) しなければならない、そのため、わずか 1 つだけ各 HS タイプが残在させられる。 [例外 : 各陣営は 1 つの HS を孤立でない 残在させられた SW MTR 毎に残在している、たとえその SW が現在故障していたとしても。孤立した HS は同じ、いくつかの孤立した区域内で初期配置を許された適切なタイプである他の孤立した HS とだけ統合している ; 11.6211。]

† 11.611 負傷指揮官、クラス上昇、そして、昇進



11.6111 負傷指揮官 : 各陣営は現時点で負傷した指揮官につき dr を 1 度行う。修整後 dr が 2 以下で負傷状態のまま残存させられる。修整後 dr が 3 以上ならば、退避を要するほど深刻な負傷とみなされて除去される (又は、孤立していれば、負傷がもつて死亡する)。指揮官は孤立エリアで (11.6061 ; 11.6211) 初期配置に限られる場合に +1drm が存在する。



11.6112 ヒーローと MMC : 各陣営で、残在した各ヒーロー [例外 : ヒーロー指揮官 ; 11.6113] は除去される ; とはいえ、そうした除去それぞれが、所有者の選択で 1 つの MMC のクラス上昇をその陣営へ可能にする (適用できるなら、そのヒーローと同じ孤立エリアで)。各陣営はまた秘密裏 DR を行いクラス上昇に望ましい残在した歩兵 MMC 数を決める。いずれの場合でも、エリート MMC はクラス上昇すると戦意高揚となる (でも、次の CG 時間枠の期間だけ ; 11.602e)。RePh につき、MMC は 1 度だけクラス上昇してよい。

MMC クラス上昇表

修整後 DR	MMC 数
≤ - 1	5
0	4
1	3
2 ~ 3	2
4 ~ 5	1
≥ 6	-

DRM :

- 1 現在完了した CG 時間枠において自軍陣営による損害累積 30CVP (切捨て) ごとに



11.6113 指揮官 : 各陣営で、残在したヒーロー指揮官はクラス上昇してヒーロー状態を失う [例外 : ヒーロー指揮官 10-3 は追加の効果なしでヒーロー状態を失う]。各陣営はまた、1 度秘密裏 DR を行い残在した歩兵指揮官をクラス上昇する、下記の表を用いる [例外 : 11.6114]。選択された指揮官はその陣営について、現在残在されていない場合、プレイヤーはその時には、(あれば) 最も低いグレードの残在した負傷でない指揮官をクラス上昇しなければならない。

指揮官クラス上昇表

指揮官タイプ	ドイツ DR	ソ連 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 ~ 9
6+1	≥ 10	10
なし	適用されない	≥ 11

11.6114 兵卒からの昇進 : 11.6113 の表に対し DR を行う代わりに、プレイヤーはいずれかを選択していい。

a) 孤立でない負傷していない 8-0 歩兵指揮官 × 1 を、7-0 × 2 と交換しなさい ; 又は、

b) 孤立でない負傷していない 8-1 歩兵指揮官 × 1 を、8-0 × 1 と 7-0 × 1 と交換しなさい。

とはいえ、プレイヤーは現在残在したユニットの (ドイツの場合) 4 個分隊相当ごとに、又は (ソ連の場合) 8 個分隊相当ごとに 1 個を超えて指揮官を与えるオプション (a/b) を使用してはいけない。

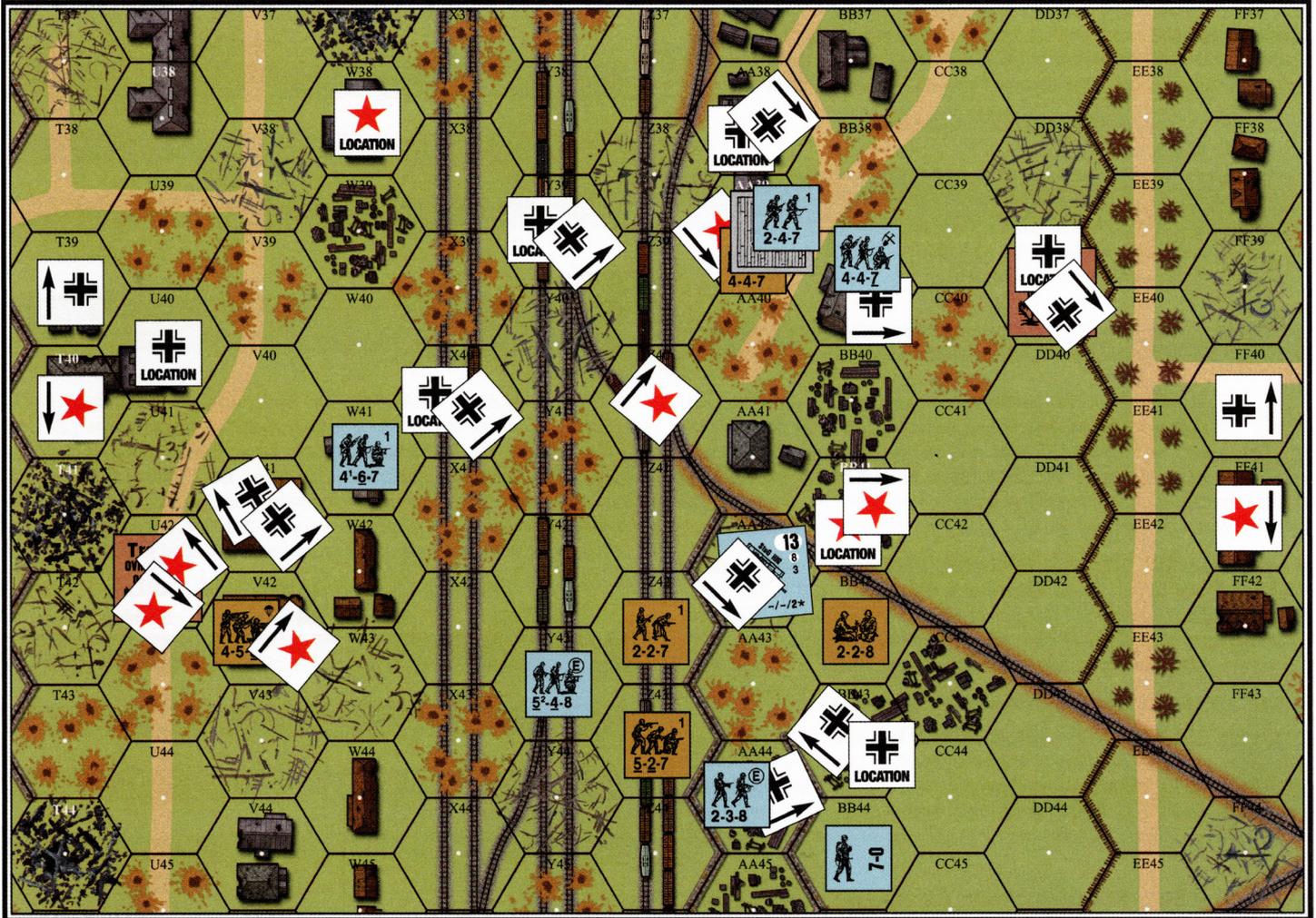
† 11.612 新たな CG 時間枠、そして SAN 調整

11.6121 新たな CG 時間枠 : この RePh 手順の各推移が新たな CG 時間枠のスタートを意味する。



11.6122 SAN 調整 : 各陣営の現在通用する SAN が 4 以上であると、dr を行わなければならない、合わせて +drm はその陣営の現在通用している SAN から 4 を引いたものと等しくなる。修整後 dr について 5 以上はその陣営の現在通用している SAN から 1 引く。陣営それぞれが、現在通用する陣営の SAN が 0 であると、自動的に 2 に上がる (CPP の消費は不要)。

11.6123 プービートラップの起動低下 : プービートラップ レベル A、又は B が今、実施されている場合、ソ連プレイヤーは dr を行う ; 修正前 dr 6 はレベルを 1 段階減少させる (要するに、レベル A はレベル B へ ; レベル B はレベル C になる)。それ以外の dr は影響しない。



11.6066 例

この例は境界決定の手続き、及び孤立したユニットに対するその影響を描写している。各陣営がさまざまな RePh 手順 (11.605-6066) で取り扱う活動が詳しく述べられている。ページ SaP16 にあるさし絵は SaP マップの中央区分を示す；適用上、注意すべき重要な点はこの例のほかにヘクスが全く存在しない事である (ようするに、描写されたマップエリアの端は “正真正銘” のマップ端を示す)。境界マーカ―はヘクスの地上レベルに置かれている、ヘクスの座標は太文字で例テキストに印刷されている。書式 “T37 → V38” が示すことは、マーカ―が T37 でヘクス列 T37-U38-V38 に沿って V38 にある別の境界マーカ―方向に向けられていることだ； “U38-V38 → W38” が示すことは境界マーカ―が U38 で頂点方向ヘクス列 U38-V38-W38 沿いの W38 の方向に向けて置かれていることだ (E12.11 頂点方向ヘクス列図示に従う)。

RePh 手順 11.6052 支配マーカ― (つい今しがた完結した CG 時間枠においてでない場合)、各陣営は自軍の区域支配マーカ―を支配した戦略区域に置く (そうしたマーカ―をイラストで示す)。条件の合う区域がその様に表示されるわけではない、必要な戦略区域を、境界の連携した集まりに影響を及ぼすであろう所だけを表示する。それから、手順 11.6053 マップ端マーカ―に従って、ドイツプレイヤーは自軍の境界マーカ―を T39 と FF40 に、互いを T39 → T37、T37-U37 → FF37、FF37 → FF40 マップ端 (頂点方向) ヘクス列に沿って置く。ソ連プレイヤーは同じようにして境界マーカ―を T40 と FF41 に、互いを T40 → T44、T44-U45 → FF44、FF44 → FF41 マップ端 (頂点方向) ヘクス列に沿って置く (ヘクス BB44 のドイツ 7-0 は T44-U45 → FF44 ヘクス列を邪魔できない、SMC はヘクスを支配できないからだ； A26.11)。

次に、RePh 手順 11.6054 境界マーカ―において、ドイツプレイヤーは境界マーカ―を DD39 に、FF40 (ヘクス列 DD39 → FF40) のマップ端マーカ―の方に向けて置くことで始める。以下の順序でマーカ―を置くことで続ける：BB39-CC40 → DD39；AA38-BB38 → BB39；Y39 → AA38；X40-Y40 → Y39；V41 → X40；そして、自軍の V41-U41 → T39。これは (頂点方向) ヘクス列の “ループ” を次のヘクスを含んで完成する：FF40、EE40、DD39、CC40、BB39、BB38、AA38、Z38、Y39、Y40、X40、W41、V41、U41、U40、T39、T38、T37、U37、V37、W39、X37、Y37、Z37、AA37、BB37、CC37、DD37、EE37、FF37、FF38、FF39。これらのヘクスがドイツ前線区域の全てである、そして、ドイツ境界エリアを囲んでいる；とはいえ、さらにつづきが続く後の手順において “切り離された” ユニッを囲むために追加されるだろう

ドイツ陣営が境界を作成していると同時にソ連もよく似たことを行っているかもしれない。まず、ソ連プレイヤーは境界マーカ―を BB41 に、FF41 の自軍のマップ端境界マーカ―の方に向けて頂点方向ヘクス列 BB41-CC41 → FF41 沿って置く。以下の順序でマーカ―を置くことで続ける：AA39-AA40 → BB41；Z40-Z39 → AA39；V42 → Z40；U42-U41 → T40 (マップ端境界マーカ―)。ソ連境界 (前線区域) “ループ” は次のヘクスから構成される：FF41、EE41、DD41、CC41、BB40、AA40、AA39、Z39、Z40、Y41、X41、W42、V42、U42、U41、T40、そして、残りのマップ端境界ヘクス。これらのヘクスがソ連前線区域の大半である。



SaP

RePh 手順 11.6056 ポケットにおいて、ソ連プレイヤーは、自身の全ユニットがソ連境界エリア内/上 にすでに囲まれていることに気づく、従ってソ連のポケットは1つも無い。とはいえ、ドイツプレイヤーはまだ5個の自軍ユニットが今のところまだドイツ境界内にいないことに悔しさと共に気づく (*StuG III*G、5-4-8分隊、2-3-8 HS、2-4-7 HS、そして、7-1 指揮官)。RePh 手順 11.6054 においてドイツプレイヤーは *StuG III*G のヘクスにマーカーを置きたいと思っているのだが、できなかった、自軍の歩兵 MMC/ 支配マーカーがそのヘクスに全く存在しないからだ。代わりに、すぐに境界マーカーを AA42 と BB43 へ、互いの方向に向けて頂点方向ヘクス列 AA42-AA43 → BB43 に沿って同時に置いてポケット # 1 を拡張してドイツ 2-3-8HS を囲む。AA42 → AA44 がルール通りに置けないことに気づく、AA42-AA43 → BB43 頂点方向ヘクス列とヘクス AA43 で重なり合っていたからだ；そして、X40 → AA43 を含むポケットに拡張するのはルール違反であることに気づく、ヘクス X40 はすでにドイツ境界内にあるからだ。ヘクス AA42、AA43、AA44、そして、BB43 は孤立したドイツ境界ヘクスになる。

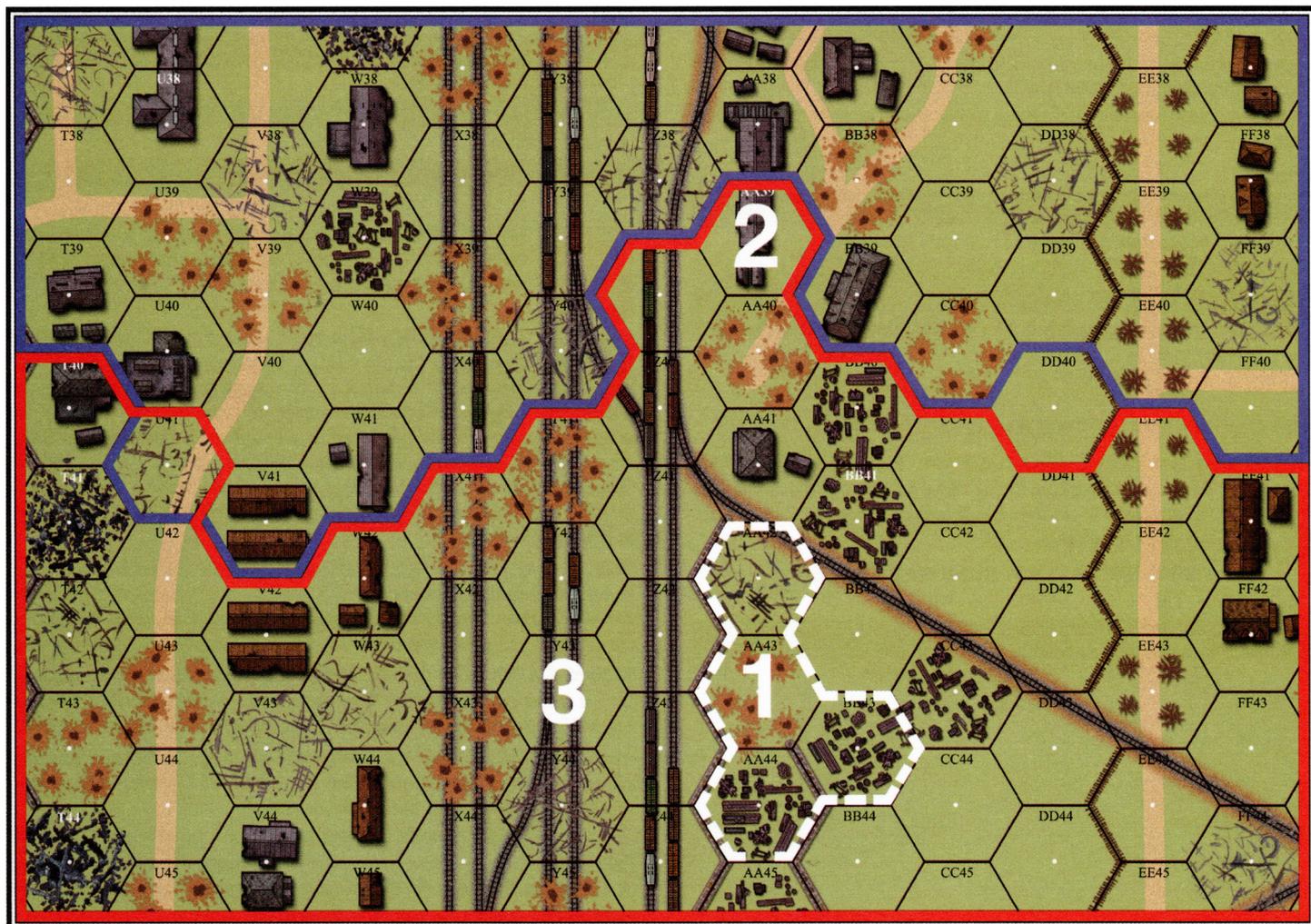
2-4-7HS は上階レベル (11.6057) のポケット # 2 にいる、一方で 5-4-8 分隊は単一ヘクスのポケット # 3 を占めている。AA39 はドイツ境界エリアヘクスになるので、従って地上レベルは孤立になるのは、今やそれは両陣営の部分であるからだ (1 レベルはすでに孤立になったポケットだからだ)。ヘクス DD40 は無人地帯ヘクスであるので (両陣営の境界の外側だから) 非支配となる、同時に W38 がドイツ支配に渡る (ソ連プレイヤーは W38 にある自軍支配マーカーだけでポケットを形づくる事ができなかった、そこには自軍ユニットが存在されねばならなかったからだ)。7-0 指揮官は除去されている (ドイツプレイヤーはポケット # 1 を拡張し指揮官を含めることができなかった、指揮官は AFV/MMC/ 支配マーカーじゃないからね)。

プレイヤーは次に RePh 手順 11.606 孤立へ進めた。孤立したソ連ユニットは AA39 の 4-4-7 分隊だけだった、ところが以下のドイツユニットが孤立していた: *StuG III*G (AA42)、5-4-8 分隊 (Y43)、2-3-8 HS (AA44)、そして、2-4-7 HS (AA39)。ドイツユニットとソ連ユニットが1ヘクスタイプD 孤立エリアにいる、そしてそれはポケット # 2 を含んでいる (でも、それがポケットの全体ではない)；ドイツポケット # 3 は1ヘクスタイプC 孤立エリアにいる；ドイツポケット # 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 ユニットに対する影響に従って、前述の孤立ユニット全てが次のCG 時間枠の開始時に弾薬欠乏に見舞われ (ただし、そうしたユニットが離脱できた場合を除く；11.6063 孤立区域からの離脱)。ヘクス U41 は両方の境界内にある (そして、ユニットを1つも含まない)；だから、無人地帯になる (11.6062 ヘクス支配に対する影響)。

RePh 手順 11.6063 で、ドイツ 5-4-8 分隊は離脱を試みる；離脱表 DRM+1 が与えられる (追加の HS)。修正前 DR は 9 である、10 に修正されて、それは結果として損耗され 2-3-8 HS になる、それが離脱してドイツ OB に残在している。RePh 手順 11.6065 でソ連陣営はすぐに (離脱する G 分隊によって空けられた) Y43 にあるポケットの支配を獲得する、Y43 までの全隣接する区域がソ連支配であるからだ。ヘクス Y43 はもはやドイツ境界の部分でなく孤立でもない。

境界を描く：

この引き伸ばした縮小 SaP マップはの様子にしてプレイヤーが自身の境界 (11.6066) を表示したのかを見せている。ソ連境界は赤です；ドイツは青です。留意することは、両方の境界が同じ縮小マップ上に記録されていることだ。

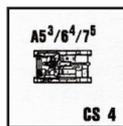




11.613

SaP

† 11.613 装備の修理と補充



11.6131 AFV と残骸：各陣営は適用できる手順を下記の自軍支配区域に、又はマップ外に残在させた AFV/ 残骸 (燃え尽きた残骸でない) に対し行う。



a) 放棄：放棄された、孤立でない各 AFV は放棄されたままにいてもいいし、その陣営の残在したユニットで (A21.22 に従って) 人員を再配置し運用されてもいい；残在しているユニットは次の CG 時間枠を人員配置しているその AFV で始めなければならない。



b) Shock/UK：Shock/UK の各 AFV は回復 (C7.42) のためサイコロを振らねばならない、もはや Shock/UK の影響下になくするまで続ける。除去されない場合、孤立でないならマップから取り除き残在する [例外：“昼間” RePh において現在の区域に残在する]。



c) ボグ：人員配置され、ボグした各 AFV はボグ解消の試み (D8.3) を受けねばならない、ボグでなくなる、又は移動不可のどちらになるまで続ける。MP 消費は無関係だ。ボグでなくなる場合、孤立じゃないならマップから取り除き残在する [例外：“昼間” RePh において現在の区域に残在する]。

d) 回収：捕獲でなく、孤立でない、移動不能の AFV/ 残骸は下記表に対し dr を行うことで回収されてもいい。“昼間” RePh において、回収は (残骸でない) 移動不能の AFV への試みだけ、AFV が確認された敵ユニットから 6 ヘクス以上離れている場合だけにしている。

回収表

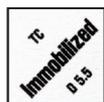
修正後 dr †	結果
≤ 3	回収された*
≥ 4	変化なし

† 修正前 dr 6 は残骸を微発の試み (11.6072) の後に燃え尽きた残骸へ変える
* 残在：マップから取り除く。陣営はどれだけ回収したのかを記録し保持しなさい

drm :

-2	全ての敵前線区域から 8 ヘクス以上離れている場合
+2	いずれかの敵前線区域から 3 ヘクス以内離れている場合
+2	10 以上のドイツ移動不能 AFV/ 残骸が自軍陣営により回収されている場合
+2	6 以上のソ連移動不能 AFV/ 残骸が自軍陣営により回収されている場合

手順 e) と f) は “昼間” RePh において実行されない。



e) 移動不能の修理：マップ外に残在した移動不能の各 AFV が (ちょうど回収されたモノも含み；11.6131d) 下記表に対し dr を行い移動不能が修理されたかどうか決定する。

移動不能の修理表

dr	結果
≤ 4	移動可能になる
≥ 5	変化なし



f) 帰還と残骸の修理：各 機能不能 MA が付く AFV が残骸 (ちょうど回収されたモノも含み；11.6131d) の両方、又はどちらか一方がマップ外に残在していると下記表に対し dr を行い修理されたかどうかを決めねばならない。

帰還と残骸修理表

修正後 dr †	結果
≤ 2	修理された*
≥ 3	残骸として残在する

† 修正前 dr 6 は残骸を除去しなさい (微発の試みの後 11.6072)。

* 全ての兵器は修理され車両操作班により再人員配置される。

drm :

-1	ドイツの場合
+2	現在の RePh で回収された (11.6131d) 場合



11.6132 兵器の修理：各陣営は下記表で故障した、捕獲されたのでない、残在された兵器毎にそれぞれ dr を行う [例外：ドイツ装甲ブール兵器は自動的に修理される；SSRCG7.21]：

兵器修理表

修正後 dr	結果
≤ 2	修理された
≥ 3	除去された*

* 車載なら、その兵器は機能不能される；MA なら、その AFV は帰還の下に置かれる (11.6131f；11.614)

drm :

-2	車載の場合
-1	ソ連 MG/ART
-X	兵器の修理ナンバー
+1	孤立していた場合
+1	不正規使用 (A21.13) しか考えられない場合



11.6133 AFV MG の修理：機能不能で捕獲でなく、孤立でもない AFV MG (RePh 手順 11.6132 で機能不能であったとしても) 自動的に修理されている。



11.6134 FT/DC：捕獲でない各 FT/DC が、直前の CG 時間枠においてプレイから取り去れていると (取り去られた理由に関係なく)、修正前の効果 DR が取り去りを引き起こし、しかも、本来所有者の出したサイの目が 10 以下の場合に限り、本来所有する陣営により残在する；そうでなければ除去される。そのように残在した各 SW を自軍の SaP 章デバイスの “Retained” 枠に置きなさい。とはいえ、その陣営はこのやり方において、RePh のこの時点で自軍の孤立でない突撃工兵分隊 (だけ) より自軍 FT/DC を絶対に多くしてはいけない。

11.6135 捕獲された兵器：機能する、捕獲された、残在した各兵器ごとに 1 度 dr をしなさい；3 以上の場合、除去される (車載の場合、機能不能になる)。すでに故障した捕獲された兵器は除去される (又は機能不能になる)。いずれにせよ MA の機能不能は帰還を起こさない。

11.6136 捕獲された車両：捕獲された車両がプレイに残されているのは、機能する兵器 (MA が機能不能である場合でも)、又は搭乗 / けん引 能力がある場合だ；そうでなければ、残骸になる。関連項目 11.6072。

11.6137 特殊弾薬：捕獲でなく、孤立でない、残存した各砲は (車載も含めて)、(あれば) 欠乏状態の弾薬タイプすべてが規定の利用可能量まで戻る。

11.6138 弾薬減少と弾薬欠乏の解消：孤立でない歩兵ユニット / 兵器 が現在、弾薬減少 (11.6061) を受けていると、すぐにそうした制限を解消される。孤立でないユニットの上にある各 Low Ammo カウンターは取り去られる。

11.614 装甲車両の帰還：マップ外に残在した、(機能不能でない MA を持つ) 帰還を受けた各 AFV は統制状態に戻されている。帰還を受けたマップ上の AFV は次の CG 時間枠を帰還を受けて始める (孤立した場合、弾薬減少も受ける；11.6061)。



11.615 野戦構築物の撤去：試みがなされて、自軍に支配された、孤立でない区域内の確認された 鉄条網 / 地雷原 / 壕 (A-T 壕を含む) を撤去していい。道路障害もまた撤去のためサイコロが振られる、でも、撤去する陣営がそのヘクスサイドを共有する 2 つの地上レベル区域を支配する場合に限られる。区域が上記で述べられたアイテムの複数タイプを含む場合 (全ての地雷が同じ “タイプ” とみなされる)、陣営は 1 つごとに 1 度サイコロを振る、でも、現在サイコロを振っているのはどれなのかを明らかにしなければならない [例外：全ての A-P 地雷は、撤去の試みが同じ区域の地雷でない野戦構築物へ行われるであろう前に、区域から撤去されねばならない]。試みを 1 度だけ “タイプ” ごとに区域ごと RePh 手順の完了ごとにしている。



SaP

11.617b

野戦構築物撤去表

修正後 dr	結果
≤ 3	撤去された*
≥ 4 †	影響なし

* 確認済み地雷原に対し、この結果はその区域にある全地雷 (A-P と A-T) を撤去する。

† 修正前 dr 6 は結果として孤立でない、エリート MMC の損耗となる (できるなら土木工兵を、そして、試みは地雷原を撤去することになる、そうでなければ、できれば突撃工兵、そうでなければ、所有者の選択で；エリート MMC が使用できない場合、1 線級 MMC を減らすなど)。

drm :

+2	鉄条網 / 地雷原 / 壕が (又は道路障害が) 前線区域 (のヘクスサイド沿い) にある
+1	鉄条網 / 地雷原 / 壕は前線区域 - の中でなく - 隣接してある (又は道路障害が前線区域のヘクスサイド沿いでなく、でも、前線区域 - の中でなく - 隣接するヘクスのヘクスサイド沿いにある)
-1	自軍陣営は現在、3 個以上の孤立でない、突撃工兵 / 土木工兵を残在している
-1	自軍陣営は現在、3 個以上の孤立でない、突撃工兵 / 土木工兵が残在する；現行 RePh の地雷原を撤去する初めての試みだけ適用できる

†11.616 CPP の補充：次に、各陣営は補充 CPP のために秘密裏 DR を行う。

CPP 補充表

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

DRM:

-1	直前の CG 時間枠に自軍が被った 20CVP 歩兵 (切捨て) 毎 (直近 CG 時間枠から現在 CG 時間枠 RePh において除去された自軍ユニットを含む)
----	---

11.6161 CG 記録の更新：CPP 補充 DR の最終結果を、“Repl” 欄に、そして、現在の CG 時間枠の適切な行の CG 記録に記入する。(注釈：“Repl” 枠が第 1 行目に網掛けされている CPP 補充は 7 July AM に起こらないからだ)。現在の CG 時間枠 “Repl” 欄の数値と “Start” 欄の数値を加えなさい (数値は以前の CG 時間枠からの未使用分の CPP 値である)、それから同じ行の “Total” 枠にこの合計を記入する。これが購入している RG を得るために利用可能な CPP 合計である。

† 11.617 増援グループを購入する：両陣営はそれから、RG の購入へ CPP を秘密裏に振り分ける。使われた全 CPP は現在通用している陣営の CPP 合計から引かれる。使った CPP、その CPP の残り、そして、購入された RG は全て公表されないままでもいい。各陣営はそれぞれの RG チャートを次の事について調べる、入手できる様々なタイプの RG、それぞれの CPP コスト、プレイする CG の過程で購入していい数量、そして、それぞれに関連する特記事項。

各 RG が選択されたときに、この ID (及び購入するのに使用された CPP) を CG 記録の現在通用している CG 時間枠行にある “RG Purchased” 欄に記入する。全ての RG が選択された後、使用された CPP 計を、現在の CG 時間枠用の CG 記録 “Spend” 欄に書き込む。それから残っている CPP 数を、現在の CG 時間枠用の “Left” 欄に 0 であっても書き込む。いくばくか残っている CPP が偵察 (RePh 手順 11.620) に、又はその後続く RePh 手順で RG のさらなる購入に使用されるかもしれない。各 RG チャートは次の欄を含む：

11.6171 ID：各 RG のための英数字の識別を定めている。全ての歩兵 RG は “I#” ID を付けている、全ての砲 RG は “G#” ID を付けている、など。

11.6172 グループタイプ：その RG 名を記載しなさい。この名前とその ID は購入する陣営の RG 購入記録 (RePh 手順 11.6177) へ秘密裏に書込まれる。

11.6173 ユニットタイプの戦力：各 RG に含まれるユニットのタイプを記載しなさい。“/” で記載された数字は各 RG の戦力が決定された後に、受け取られるユニット / 兵器数に対応する (RePh 手順 11.6181-6182)。OBA モジュール RG は 11.6183 を利用する。

11.6174 CPP コスト (CPP COST)：RG の CPP コストを (後で決定される) 戦力に関係なく記載しなさい。これは、その RG を受取るため購入する陣営の現在通用している CPP 計から引かれる CPP 数である。AFV RG、そして、多くの場合に歩兵 RG が CG 時間枠のなりゆきでプレイに加わるのは、購入されたその CG 時間枠の時である (SSR CG7 を見なさい)。そうした増援の各 RG 用のすべてのカウンターを SaP 章デバインドの該当する “Reinforcements” 枠にユニットが初期配置され進入するまで置く。記載されたコストは 2 通りに変化する場面がある。[例外：“昼間” RePh 間]：

a) マップ上初期配置：いずれの歩兵 RG、又は車両 RG (ようするに、増援部隊グループチャートの ID が “I” か “V” を付けているモノ) は購入された同じ CG 時間枠で通常取りにマップ上で初期配置のため使用されている。そうした RG は CPP コストを (ソ連なら) 1 を、又は (ドイツなら) 2 を増やされている [例外：ソ連機関銃小隊 RG (I4) はいつでも追加コストなしで購入する CG 時間枠に初期配置していい]。

b) 予備：どの歩兵 RG も (ようするに、増援部隊グループチャートの ID が “I” を付けているモノ) 通常の CPP コストより 1 少なく使う事で予備 RG として購入していい。予備 RG は購入の CG 時間枠でマップ上初期配置を (HIP は適用されない)、秘匿 (E1.4) のやり方を用いながら行わねばならない。[例外：マップ上初期配置できない予備 RG (又はその一部) は代わりにその購入の CG 時間枠に対しマップ外で残在させなければならない、でも、その後、他の残在した全自軍ユニットへ加えてもいい。] 購入された各予備 RG は (購入のオプションで) 自動的に 5 つまで [例外：小隊 RG に対し 2 つ；機関銃小隊 RG に対しゼロ] のダミー秘匿カウンターを含んでいい。そうした RG はその秘匿カウンター全てを地上レベルで最も近い敵前線区域から 6 ヘクス以上離して初期配置しなければならない。秘匿された各予備 ユニット / スタックは秘匿のままにしなければならない — そして、何一つとして活動してはいけない — 以下の時までそうする

- ① 敵ユニットが 3 ヘクス以内に居てその LOS 内にはいるまで、又は
- ② 敵の攻撃にさらされ、それが結果として秘匿した ユニット / スタック の隠蔽喪失になるまで。

どちらにしても、支配している陣営が (あれば) その秘匿カウンターの内容を隠蔽でない状態でマップ上に置いていい (又は、その様に攻撃された場合に置かねばならない。) 一般に、予備秘匿カウンターで置換えられている (もしあるとして) カウンターはマップ上に現れて初めて存在するとみなされる、ただし、以下の特記を除く：

- 予備の秘匿カウンターは全てのオーバースタックの適用上無視される；
- 秘匿でないダミースタックは予備の秘匿カウンターを含む区域に初期配置してはいけないし、進入してもいけない；
- 予備の秘匿カウンターは、敵狙撃兵の攻撃 (A14.22) に対する目標とみなされない；
- 予備の秘匿しているカウンターは、OBA 砲撃権獲得 (C1.21) 決定に引かれる追加チットの要求では、隠蔽したユニットと考える、ただし、確認されたユニットと共にスタックした場合を除く；
- 予備の秘匿された指揮官は、どの対象にもその恩恵を使用してはいけない；



ドイツ 増援グループチャート

SaP



ドイツ 増援グループチャート



ID	グループ タイプ	ユニット タイプ	CPP コスト	CG 時間枠上限	CG 上限
I1	Pionier Platoon : 工兵小隊 ^{e, l, r}	5 ⁴ -4-8 × 3	4	2	6
I2	Storong Infantry Company : 良質歩兵中隊 ^{c, l, r}	4-6-7 × 15/12/12*/9/9*	9	2	4
I3	Infantry Company : 歩兵中隊 ^{c, l, r}	4-6-7 × 15/12/12*/9/9*	7	2	6
I4	Weak Infantry Company : 低質歩兵中隊 ^{c, l, r}	4-6-7 × 15/12/12*/9/9*	5	2	6
I5	Machine Gun Platoon : 機関銃小隊 ^{b, r}	HMG × 2, MMG × 2	3	1	4
I6	Sapper Platoon : 土木工兵小隊 ^{d, l, r, s}	4-4-7 土木工兵 × 4/3	3	2	6
G1	MTR Section : 迫撃砲班 ^{a, b, d}	8cm GrW 34 × 3/2	3	2	6
G2	AT Section I : 対戦車砲班 I ^{a, b, d}	5cm Pak 38 × 3/2	2	2	4
G3	AT Section II : 対戦車砲班 II ^{a, b, d}	7.5cm Pak 40 × 3/2	5	2	4
V1	Transport Platoon : 輸送小隊 ^r	Opel Blitz × 3	3	1	4
O1	Battalion Mortar : 大隊迫撃砲 ^{a, p, q}	80+mm 大隊迫撃砲 (C1.22)OBA モジュール (HE/ 煙幕)	1	2	6
O2	Medium Artillery : 中砲兵隊 ^{a, p, q}	100+mmOBA モジュール (HE/ 煙幕)	2	1	4
O3	Heavy Artillery : 重砲兵隊 ^{a, p, q}	150+mmOBA モジュール (HE/ 煙幕)	3	1	4
O4	Nebelwerfer : ネーベルファー ^{a, o, p, q}	150+mm ロケット砲 (C1.9) モジュール	2	1	4
O5	Offboard Observer : 盤外観測員 ^{a, o}	盤外観測員	1	2	12
M1	Fortifications : 野戦構築物	20FPP	1	3	18
M2	Sniper : 狙撃兵	SAN+1 増やす	1	1	6

- a 購入 CG 時間枠で追加コストなしでマップ上初期配置をすぐに利用できる [例外: "昼間"RePh において、ただし盤外観測員 (O5) を除く]。
- b 各 MG は 2-4-7 HS を随伴されている; 各砲は 2-2-8 操作班を随伴されている。
- c 戦力を決定するため RePh 手順 11.6181 を見なさい (RG I2 は - 3DRM を、そして、RG I4 は +3DRM を RG 戦力表に対し受ける)。受け取られる指定ユニット数はそれぞれが増強戦力 / 完全戦力 / 軽消耗 / 中消耗 / 重消耗 を表している; " * " が示す事は指定された分隊タイプ × 3 が ELR の置き換え (A19.13) を受ける。
- d 戦力を決めるために RePh11.6182 を見なさい。
- e 突撃工兵 (SSR SaP11 ; H1.22)。
- l SW と指揮官を決めるために RePh 手順 11.6184-6185 を見なさい。
- o 盤外観測員 (SSR CG5 ; C1.63)。コストはモジュール毎になる。各盤外観測員は割り当てられたモジュールが残在される限り残在される (SSR CG10)。各ロケット砲 OBA モジュール RG は盤外観測員を含む。
- p モジュールと共に購入される事前指定ヘクス (C1.73) 毎に CCP コストを 1 つ増やす (モジュールは事前指定ヘクスを 2 個を越えて所有してはいけない)。各事前指定ヘクスは割り当てられたモジュールが残在される限り残在される (SSR CG10)。関連項目 CG5.1
- q SSR CG5. を見なさい。チット山 (C1.211) を決めるため、RePh 手順 11.6183 を見なさい。
- r 購入 CG 時間枠で参加する場合、増援部隊として進入しなければならない [例外: マップ上初期配置として、又は予備として購入された場合: 11.6174]。RG がマップ上初期配置を許される条件はシナリオの現在の CG 時間枠より前のいずれかの CG 時間枠で購入されていた場合である [例外: "昼間"RePh において]。
- s 土木工兵 (SSR SaP12 ; B28.8)。

• Flame/Blaze が区域で生じ、そこに予備秘匿カウンター (ダミーであっても) を含む場合、そのカウンターは隣接した、Blaze でない区域へ移動 / 突撃を 1 度だけしてよい、ただし、LOS に関係なく敵ユニットへ近づくと移動ではない条件がつく。そうできない場合、その所有者はその時点で、どこかに、現在通用しているヘクスから 3 ヘクス内にカウンターを置いてよい、もっとも、敵ユニットへ近づいて置いてはいけないのだから、できなければ秘匿された予備の初期配置に関するルールにより留まるしかない。もはやヘクスが利用できない場合、カウンターは取り去られて、その内容物は次の CG 時間枠間ずっとマップ外で残在する。

秘匿されたユニットが CG 時間枠の終了時にまだ存在するなら、そうしたダミーでない、全ての秘匿された予備ユニットは通常通りに残在するがもはや予備とみなされない。秘匿された予備ユニットは通常通りに孤立を適用される。

11.6175 CG 時間枠の上限: CG 時間枠毎に購入してもいいタイプの RG について上限数を記載している。加えて、プレイヤーは CG 時間枠毎に 2 個の歩兵中隊 RG まで購入してよい; 3 個 (切り捨て) 歩兵小隊 RG がこのために 1 個歩兵中隊と同じになる。

11.6176 CG 上限: 現在の CG の過程で購入可能な RG タイプの上限数を記載している。プレイヤーは CG の過程で購入された各 RG の書面に記録を残さねばならない (RG 購入記録を使って; 11.6177)、CG において、これまでに購入された数の変化を追跡するためだ。

11.6177 RG 購入記録: 現在通用する CG 時間枠に関する全 RG が選択された (CPP が支払われた) 後で、RG 購入記録が更新されねばならない。RG で受取った全ての ユニット / 装備 を記録するために、この用紙の 1 行が、購入された (又は OB で与えられた; 11.5) 各 RG に、これまでの CG (11.6176) における、購入数の変化を追うために所要の書き込みをしなければならない。下記の記載は RG 購入記録の各欄がどのようにして用いるか説明補足している。

- CG 時間枠: RG が購入された CG 時間枠 (例、"7 July AM")。
- RG ID : RG の英数字の識別 (例、ソ連狙撃兵中隊の代わりに "I3")。
- グループタイプ: RG の名前 (例、"狙撃兵中隊"の代わりにソ連 RG I3 を表す)
- #P (購入数): 自軍 RG の合計数、このグループタイプはこれまでの CG において購入されている (OB で与えられたのではない)。



★ ソ連増援グループ購入チャート ★

ID	グループ タイプ	ユニット タイプ	CPP コスト	CG 時間枠上限	CG 上限
I1	Assault Platoon: 突撃小隊 ^{a, c, d}	6 ² -2-8 × 3	3	3	8
I2	Guards Airborne Company: 親衛空挺中隊 ^{c, g, l, r}	4-5-8 × 15/12/12*9/9*	8	2	6
I3	Rifle Company: 狙撃兵中隊 ^{e, f, g}	4-4-7 × 12/9/9*/7/7*; 5-2-7 × 3/3/3/2/2	5	2	10
I4	Machine Gun Platoon: 機関銃小隊 ^{a, b}	.50-cal HMG × 1, HMG × 1, MMG × 2	3	2	6
G1	MTR Section: 迫撃砲班 ^{e, f, g}	82mm BM obr.37 × 3/2	3	2	4
G2	AT Section I: 対戦車砲班 I ^{a, b, d}	45mm PTP obr.32 × 3/2	3	1	4
G3	AT Section II: 対戦車砲班 II ^{a, b, d}	45mm PTP obr.42 × 3/2	3	1	4
G4	ART Section: 野砲班 ^{a, b, d}	76.2mm BM obr.39 × 3/2	5	1	4
G5	AA Section: 対空砲班 ^{e, f, g}	85mm ZP obr.39 × 3/2	7	1	2
V1	T-34 M43 Platoon(Dug-IN): T-34 M43 小隊 (埋設) ^{a, d, f, k}	T-34 M43 × 4/3	3	2	4
V2	SU-76M Platoon: SU-76M 小隊 ^{e, f, g}	SU-76M × 4/3	2	2	6
V3	Transport Platoon: 輸送小隊 ^f	ZIS-5 × 3	3	1	2
O1	Battalion Mortar: 大隊迫撃砲 ^{e, f, g}	80+mm大隊迫撃砲 (C1.22)OBA モジュール (HE/ 煙幕)	1	2	5
O2	Medium Artillery: 中砲兵隊 ^{a, p, q}	120+mm OBA モジュール (HE/ 煙幕)	2	1	4
O3	Heavy Artillery: 重砲兵隊 ^{e, f, g}	150+mm OBA モジュール (HE/ 煙幕)	3	1	4
O4	Katyusha: カチューシャ ^{a, o, p, q}	200+mmロケット砲 (C1.9)OBA モジュール	2	1	5
O5	Offboard Observer: 盤外観測員 ^e	盤外観測員	1	1	6
M1	Fortifications (野戦構築物)	30FPP	1	3 ^h	18
M2	Sniper (狙撃兵)	SAN +1 増加	1	1	6

a 購入 CG 時間枠に追加コストなしでマップ上初期配置をすぐに利用できる [例外: “昼間”RePh において、ただし盤外観測員 (O5) を除く]。

b 各 MMG/HMG は 2-3-7 HS を随伴されている; 各 .50-calHMG/ 砲 は 2-2-8 操作班を随伴されている。

c 戦力を決定するため RePh 手順 11.6181 を見なさい (RG I2 は - 1DRM を RG 戦力表に対し受ける)。受け取られる指定ユニット数はそれぞれが増強戦力 / 完全戦力 / 軽消耗 / 中消耗 / 重消耗 を表している; “ * ” が示す事は指定された分隊タイプ × 3 が ELR の置き換え (A19.13) を受ける。

d 戦力を決めるために RePh11.6182 を見なさい。

e 突撃工兵 (SSR SaP11; H1.22)。

f 埋設 AFV(SSR CG7.23) として初期配置しなさい。

g 空挺 (SSR SaP15); CG 時間枠 8 July AM 以降になって始めて購入できる。

h CG 時間枠上限は CG 時間枠 7 July AM で 5 になる (SSR CG-1.2 を見なさい)。

k 戦車指揮官を決定するのに SSR CG9 を見なさい。

l SW と指揮官を決めるために RePh 手順 11.6184-6185 を見なさい。

o 盤外観測員 (SSR CG5; C1.63)。コストはモジュール毎になる。各盤外観測員は割り当てられたモジュールが残在される限り残在される (SSR CG10) 関。各ロケット砲 OBA モジュール RG は盤外観測員を含む。

p モジュールと共に購入される事前指定ヘクス (C1.73) 毎に CCP コストを 1 つ増やす (モジュールは事前指定ヘクスを 2 個を越えて所有してはいけない)。各事前指定ヘクスは割り当てられたモジュールが残在される限り残在される (SSR CG10)。関連項目 CG5.1

q SSR CG5 を見なさい。チット山 (C1.211) を決めるため、RePh 手順 11.6183 を見なさい。

r 購入 CG 時間枠で参加する場合、増援部隊として進入しなければならない [例外: マップ上初期配置として、又は予備として購入された場合; 11.6174]。RG がマップ上初期配置を許される条件はシナリオの現在の CG 時間枠より前のいずれかの CG 時間枠で購入されていた場合である [例外: “昼間”RePh において]。

• #R(残在数): この RG グループタイプ数は、続いて起こる CG でまだ入手可能な数。この数はその陣営の RG チャートの (その CG 間、その RG に対する) “CG Max” 欄に記載した数字からその RG の # P 数を引く事で得られる。

• 戦力: RG の戦力、それは RePh 手順 11.6181-6182. で決定される。増援の代わりに “R”、完全の代わりに “F”、又は消耗した RG の代わりに “D”(あるいは、できれば “LD”[軽]、 “MD”[中]、 “HD”[重]) と書き留めなさい; OBA RG に対し “P”、 “N”、又は “S”(それぞれ Plentiful [弾薬豊富]、 Normal [普通]、 Scarcely [弾薬僅少]) と書き留めなさい。

• # Units(ユニット数): のそれぞれの RG チャートに記載された RG のユニットタイプで受け取られたユニット数 (たとえば、ソ連狙撃兵中隊に対し “I3”)。

• 受取られた SW: その RG 用の各 SW が決定され (RePh 手順 11.6184)、受取った各 SW タイプ数を書き留めなさい。

• 受取られた指揮官: 該当する RG の指揮官それぞれが決定された時に (RePh 手順 11.6185; SSR CG9)、その RG で受取った各指揮官の指揮能力値 (A10.7) を書き留めなさい。

• その他: この欄は様々な情報を記入するために使用される、たとえば、(盤外) 観測員の区域、事前指定ヘクス、など。

• 盤上: RG として購入され、マップ上で初期配置である場合、この枠内に “O” を付ける; 増援 RG として購入された場合ここに “R” と書く; 予備 RG として購入された場合この枠に “C” を書く。詳細については 11.6174 を見なさい。



11.618

† 11.618 RG 戦力、兵器、そして、指揮官

11.6181 歩兵中隊 RG：RG 戦力表を使用して、各プレイヤーは、購入した各歩兵中隊 RG へ個別に DR を行う (もちろん各 OB で定められた RG にも； 11.5)。歩兵中隊 RG はそれぞれの RG のチャートと行に記載された (指定ユニット) 数を受け取る。

歩兵中隊 RG 戦力表

修正後 dr	RG 戦力
≤ 2	増強戦力
3 ~ 7	完全戦力
8 ~ 9	軽消耗 *
10 ~ 11	中消耗
≥ 12	重消耗 *

* 全これらは ELR 置き換え (A19.13) を受ける

DRM:

-1	ソ連親衛空挺中隊 (I2)
-3	ドイツ良質歩兵中隊 (I2)
+3	ドイツ低質歩兵中隊 (I4)

例：ソ連は狙撃兵中隊 RG (I3) × 4 を 7 July AM CG 時間枠の初回 OB に受け取った。ソ連プレイヤーは歩兵中隊 RG 戦力表で、それらそれぞれに対し DR 5、7、10、そして、12 のサイの目を出した。これは結果として 2 個の完全戦力 (4-4-7 × 9 と 5-2-7 分隊 × 3)、1 個の中消耗 (4-4-7 × 7 と 5-2-7 × 2 分隊)、そして、1 個の重消耗 (4-4-7 × 4、4-2-6 × 3、そして、5-2-7 × 2 分隊) となる [重消耗 RG に対して記載された 4-4-7 数は "7*" である、従ってその中の 3 個は ELR 置き換えを受けるので 4-2-6 分隊として受け取られる]。

11.6182 歩兵 / AFV 小隊と砲 RG：小隊と砲班 RG 戦力表を使用して、各プレイヤーは個別 DR を購入された土木工兵小隊、AFV 小隊、そして、砲班 RG 毎に行う。完全戦力 RG はそれぞれの RG チャートと行にある "/" の左に記載された (指定されたユニット / 兵器の) 数を受け取る；減少 RG は "/" の右に記載された数を受け取る (11.6173)。

小隊と砲班 RG 戦力表

修正後 dr	RG 戦力
≤ 9	完全戦力
≥ 10	減少

11.6183 OBA モジュール RG：購入された各 OBA モジュール RG の戦力を決定するため、秘密裏に DR を下記の適切な表でそれぞれ行いなさい。その RG 行にある RG 購入記録の "str." 欄に書き留めなさい。

ドイツ軍 OBA 表		ソ連軍 OBA 表	
修正後 DR	弾薬 *	修正後 DR	弾薬 *
≤ 4	弾薬豊富 Plentiful (9B/3R)	≤ 5	弾薬豊富 Plentiful (6B/2R)
5 ~ 8	普通 Normal (8B/3R)	6 ~ 9	普通 Normal (5B/2R)
≥ 9	弾薬減少 Scarce (8B/4R)	≥ 10	弾薬減少 Scarce (5B/3R)

*1 個以上の事前砲撃 (C1.73) ヘクスに対し +1 黒チット

11.6184 歩兵中隊の SW：各歩兵中隊と小隊 RG への受取られる SW 数を決めるために、下記チャートを調べなさい。増強-/完全-戦力歩兵 RG はそれに向けて記載された SW 完全数をそっくり受け取れる。減少歩兵 RG は (秘密裏に) 修正後 dr4 以下を出して各 SW を受け取らねばならない、そして、中消耗歩兵中隊 RG に対し +1drm がある、しかも、重消耗歩兵中隊 RG に対し +2drm がある。受け取られた各 SW はそれぞれの RG に属するユニットにより RG が参加した最初の CG 時間枠においてだけ、初期配置 / 所有されて進入しなければならない。[例外：それが CG 時間枠全期間でマップ外に残された場合]。受け取られた各 SW を RG 購入記録にある該当する行と欄に書き留めなさい。

歩兵中隊 / 小隊 SW チャート

国籍	グループ タイプ	HMG	MMG	LMG	ATR	Lt MTR	FT	DC
ドイツ	工兵小隊			1			1	1
ドイツ	歩兵中隊	1	1	1	1	1		
ソ連	突撃小隊			1			1	1
ソ連	親衛空挺中隊	1	1	1†	1	1		†
ソ連	狙撃兵中隊	1	1	1	1	1		

† 親衛空挺中隊 RG (IR) 毎に、続けて dr を行いなさい、dr3 以下で追加の LMG を受け取る、dr4 以上で DC を受け取る [例外：減少 RG に対しこの dr は 1 つ目の LMG を受け取る場合に限り行われる]。

11.6185 指揮官の決定：購入された (又は、OB で定められた； 11.5)[例外：機関銃小隊 RG (ソ連では I4、そして、ドイツでは I5)] 各歩兵中隊 RG は該当する下記の表へ秘密裏 DR を行いその RG へ与えられる指揮官のタイプと数を決める。各歩兵指揮官は参加する最初の CG 時間枠においてだけそれぞれの RG に属する MMC とスタックされて 初期配置を / 進入をしなければならない。[例外：CG 時間枠の全期間をマップ外で残した場合、又は無線 / 野戦電話を所有して初期配置された場合]。

中隊指揮官表

修正後 DR	ドイツ指揮官 †	ソ連指揮官 †
1	10-3、9-1、8-0	9-2、8-1、7-0
2	10-2、9-1、8-0	10-2、9-1
3	10-2、8-1、7-0	9-2、9-1
4	9-2、9-1、8-0	9-2、8-1
5	9-2、8-1、7-0	9-1、8-0
6	9-1、8-1、8-0	9-1、7-0
7	9-1、8-1、7-0	8-1、8-0
8	8-1、8-0、7-0	8-0、7-0
9	9-1、8-0	9-1
10	8-1、8-0	8-1
11	8-1、7-0	8-0
12	8-0、7-0	7-0
13	8-0、6+1	適用されない

† 増強戦力の歩兵中隊 RG [例外：ソ連狙撃兵中隊 (I3)] は 7-0 指揮官を余分に受け取る。

DRM:

-1	ソ連親衛空挺中隊
-1	ドイツ 増強 / 完全戦力中隊
+1	ドイツ減少中隊

小隊指揮官表

修正後 DR	ドイツ指揮官	ソ連指揮官 †
≤ 1	10-3	10-2
2	10-2	9-2
3 ~ 4	9-2	9-1
5 ~ 6	9-1	8-1
7 ~ 8	8-1	8-0
9	8-0	8-0
10	8-0	7-0
11	7-0	6+1
≥ 12	6+1	-

† ソ連 RG はこの表でサイコロを振るため dr4 以下を出さねばならない。

DRM:

-2	ドイツ工兵小隊 (I1)
-1	ソ連突撃小隊 (I1)
+1	減少された場合



SaP

11.6191

† 11.619 野戦構築物を購入する：野戦構築物、それは FPP を使う事で受取れる、CG 時間枠毎に購入が許されている、ただし、プレイヤーが (RePh 手順 11.617 で購入された) 必要な FPP を持っている場合である。全ての FPP はこの手順完了の際に使用されないと失われる。野戦構築物が選ばれた時、具体的なタイプ (そして、地雷原なら、戦力) が野戦構築物購入記録へ記入されねばならない。とはいえ、実際の野戦構築物のマップ上配置はその陣営が次の CG 時間枠において初期配置するまで保留されていていい。“昼間” RePh において購入された野戦構築物はその RePh でマップ上に初期配置されてはならない；購入された “？” は増援として進入していい。

野戦構築物購入表

野戦構築物のタイプ	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 ^{F,I}	10 ^{3,P}
HIP ^{F,I}	5/3/2/1/1 ⁴
“？” ^{F,I}	1 ⁵
設置 DC (A23.7) ^{F,I}	15 ⁶

次のタイプはソ連だけ購入可能：

野戦構築物のタイプ	FPP コスト
A-T 壕	20 ^P
隠蔽の地雷地帯 (SSR CG17)	20 ^{7,P}
確認された地雷地帯 (SSR CG17)	10 ^{7,P}
フレイム地雷 (SSR SaP9)	6 ^P
トーチカ	(a+b+c) × 1.5(切り上げ) ^{8,P}
ブービートラップ	20 ^{9,P}

- それぞれ 3-/2-、そして、1-分隊収容量。
- コストが 5 の条件は塹壕カウンターが、マップ上の (A-T 壕でない) 塹壕カウンターとつながられて隣接している場合；4 はマップ上の 3S 単独壕カウンターと取り替えられる場合。
- 建物区域毎に。SaP 要塞化建物区域は決してトンネルと取り替えられない。
- それぞれ車両 / 分隊 / HS / 操作班 / SMC のコスト。10% (切り上げ) を越えて陣営の予備でない歩兵分隊相当は HIP を使用して初期配置してはいけない。砲と人員配置している操作班は思い通り HIP を使用して初期配置していい (A12.34 の通り)、同様にトーチカの占有 (B30.7)、及びソ連突撃工兵 MMC (及びスタックする SMC/SW ; SaP11)、どちらも 10%制限に数えない。どちらの陣営も秘匿された予備ユニット “？” に対して HIP を購入してはいけない。
- ダミーの予備秘匿カウンター (11.6174) として使用されてもいい。関連項目 SSR CG12。
- プレイに先立ち、残在した DC (又は DC がマップ上で初期配置されている歩兵中隊 / 小隊に授けられていても) HIP を使用して自軍支配下区域で設置した DC (A23.7) として初期配置される可能性がある [例外：孤立エリアで、DC はそのエリアで残在されねばならない]。その初期配置区域はその時点で記録されねばならない、同じく “爆破させる” 歩兵ユニットの ID も記録されねばならない。索敵 (A12.152) が HIP の設置 DC を明らかにできる、無作為 SW 破壊がそれを除去できる。
- コストは 6 火力 A-P か 2 火力 A-T の地雷地帯を得るためだ。12 火力 A-P か 4 火力 A-T の地雷地帯を得るためコストは 2 倍にされている。隠蔽の地雷地帯は “昼間” RePh 間に購入されてはならない。確認された地雷地帯が隠蔽された初期配置をしていい条件は、7 July AM CG 時間枠で購入された場合である (SSR CG-1.2[11.5])。
- 収容量、CA DRM、そして、NCA DRM を足しなさい、それからその計を 1.5 倍 (切り上げ) しなさい。コストは全ての購入されるトーチカに対し 7 July AM CG 時間枠間、半減される (SSR CG-1.2[11.5])。

⁹ 以前の存在しているレベルから次のレベルへ増やしなさ (レベル C から B へ；レベル B から A へ)。ブービートラップは Sap マップ上の全区域に影響を及ぼす、該当するドイツ TC でのみ引き起こされる。

^F “F” を持つ野戦構築物だけが前線区域に初期配置してもいい。前線区域内で獲得された TC はブービートラップを通常の方法で今まで通り引き起こす可能性がある。

^I これらは孤立区域へ加えてもよい最適の野戦構築物である。

^P ソ連 (だけ) によって “建設中” として購入していい。

11.6191 “建設中”：ソ連プレイヤー (だけ) が特定の野戦構築物に対し通常の FPP コストの 50% (切り上げ) のコストで購入していい (野戦構築物購入表にある柱脚 “P” を見なさい)。そうした野戦構築物は (ブービートラップ強化も含み) それが購入された CG 時間枠の次の CG 時間枠になって始めて置かれる (RePh 手順 11.6211/11.6213、又は “昼間” RePh で、手順 11.622 で)。ソ連プレイヤーは秘密裏に記録をしなければならない、ついでに言うと、購入された野戦構築物のコストはこれら野戦構築物のため配置ヘクスを記録しなければならない；それらのヘクスはソ連支配下で、しかも、全てのドイツ支配下ヘクスから 8 ヘクス以上離れていなければならない。その次の CG 時間枠における配置の時点で、記録された配置ヘクスがもはやソ連支配下でなかった (又はそうでなければ、条件が合わない) 場合、野戦構築物は盤上に配置されてはならないので失われる。地雷地帯である記録されたヘクスはソ連支配下でなく条件に合っていない場合、地雷地帯全体が失われる。

例：7 July AM 時間枠の次に続く “昼間” RePh において、ソ連プレイヤーは 30FPP があり野戦構築物に使える、その全てを “建設中” として購入する、購入された野戦構築物は “昼間” RePh においてその同じ RePh でマップ上に初期配置してはならない (11.619)

まず、3 個の塹壕カウンターを、3 つの隣接ヘクスに初期配置する目的で、10FPP を使って購入する。1 つ目の塹壕は 4(7 × ½ [切り上げ]) 使う；残りの 2 つはそれぞれ 3(5 × ½ [切り上げ]) 使う (1 つ目の塹壕と “つながり” 初期配置されるからだ)。それらを “建設中” として、それらへの配置ヘクスを T48、T49、そして、T50 として記録した。

それから、2 個の 6 火力 A-P 確認された地雷地帯を買う、それぞれ 5FPP のコストで (10 × ½)。最後の 10FPP に対し、1 個のフレイム地雷を 3FPP (6 × ½)、1 個の要塞化建物区域を 5FPP (10 × ½)、そして、2 個の 2 分隊単独壕カウンターをそれぞれ 1FPP (2 × ½) とひき替えに買った。これら全てもまた “建設中” としてそれぞれの配置ヘクス / 区域と一緒に記録された。

これら野戦構築物のすべては “建設中” として購入されて、RePh 手順 11.6211 と 11.6213 で完了している 7 July PM CG 時間枠の後に初期配置される、ただし、記録された配置ヘクスがその時点でソ連支配下にあり、その他の点でそれらヘクスで初期配置するのに条件が合う場合に (たとえば、記録された配置ヘクスがソ連支配下にあり、でも孤立していた場合、野戦構築物購入表に “^I” で表示された野戦構築物だけがそうしたヘクスに初期配置されている)。

“昼間” RePh において、野戦構築物はマップ上に初期配置できない、しかも、ソ連プレイヤーだけが野戦構築物を “建設中” として購入していいので、ドイツプレイヤーは CPP を使い FPP を購入することを辞退する。(ドイツプレイヤーが購入できた唯一の野戦構築物は “？” である、それは増援として進入できる)。

例：7 July PM CG 時間枠の次の RePh において、両陣営は野戦構築物を購入して通常通りに同じ RePh でマップ上に初期配置していい、そして、ソ連プレイヤーはさらに、野戦構築物を “建設中” として購入していい。“建設中” として購入されると RePh 手順 11.622 で 8 July AM CG 時間枠の後に続く RePh において初期配置される (RePh 手順 11.621 が “昼間” RePh において実行されないからだ)。



11.620

11.620 偵察：各陣営は次に、偵察 dr をしてよい、ただし、最初にこのため求められる CPP を使うという条件がある。偵察が購入できた場合、その陣営は 1 を (又は 2 を、その偵察 dr に有利な drm で) 現在の CPP 計から引く (CG 表の "Left" 欄ですぐに示す)、そして、次の CG 時間枠の "Start" 欄に新たな計を記入する。陣営が購入できない、又は偵察を使用すると選択しない場合、現在の CPP 計はそのまま次の CG 時間枠の "Start" 欄に写される。"Start" 欄の数字が、その CG 時間枠の開始時における陣営の CPP 計を常に示す。

偵察の修正後 dr がプレイヤーが選択している区域数である、そこは実際に敵が初期配置していた場合、ユニットと (要塞化建物区域を含む) 野戦構築物を明らかにしなければならない。偵察 dr は次の drm によって修正される。

偵察 drm：

+3 2CPP 使う

+1 ソ連軍

+1 過半数の分隊タイプが静粛である

偵察を許された区域数は各 CG 時間枠で、その時の CG 時間枠用の "Recon" 欄へ用紙に記入する、その一方、全てのマップ上ユニットが次の CG 時間枠のための初期配置されるまで、視察の手順は起こらない。偵察に関する影響詳細に対し 11.6214 を見なさい。

11.621 ユニットの初期配置

11.6211 孤立したユニットの初期配置：最初に初期配置する陣営は (あれば) その陣営の孤立し残在したユニット / 装備の全てを初期配置する、続いてもう一方の陣営によって同様に行く (関連項目 SSR CG12)。孤立エリアで (11.606)、各ユニットは以下の区域にだけ初期配置をしていい、直前の CG 時間枠を終えた区域 (11.6071 に従う)、又はその区域に隣接する自軍支配下の戦略区域内である [例外：ユニットがオーバースタックして初期配置していい条件は自軍初期配置エリアの範囲内のどの区域も目下のところ通常のスタック制限によって許容された上限数を含む場合 (A.5.) である；要塞化建物区域かトーチカのどちらかにある砲 / AFV、又はバックフロント (SSR SaP18) の一員、そして、移動不能の車両 (埋設 AFV を含む；SSR SaP18) は動かされてはならない]。所有されていない装備の回収は、ユニットがその区域内に初期配置された場合のみ、プレイが始まる前に試みを許されている。孤立エリアに追加可能な野戦構築物のタイプ表記について野戦構築物購入表 (11.619) の "1" 脚注を確かめなさい。無線 / 野戦電話は孤立区域へ決して初期配置してはいけない。全ての孤立したユニットと兵器は弾薬減少 (A 19.131) を受ける [例外：捕獲兵器；A 21.11]；それらの ID を記録しなさい。

11.6212 弾薬減少の解消：統制状態で、孤立した、弾薬減少の歩兵ユニットは、自軍プレイヤーターンにおいて、統制状態で武装した自軍の歩兵 MMC と同じ区域内で始める時 (MMC は弾薬減少でなく、かつ、別のユニットを示された方法で援助していない)、弾薬減少はそのプレイヤーターン終了時に無くなる、ただし、両ユニットは TI になり、さらに、そのプレイヤーターンを通して統制状態のままである条件がある。弾薬減少 (A 19.131) の HS は弾薬減少の分隊へ統合する。MG の弾薬減少は、統制状態の、弾薬減少でない武装した MMC によって所有された時に常に無くなる。弾薬減少の他の全ての兵器は、CG 時間枠の終了に、それには全てのこうしたこんな事も含んでいる、境界が絶対に描かれないから AM CG 時間枠の終了時も、孤立でない状態 (11.6138) によってのみ、その状態をなくすることができる。注意する事、弾薬減少は捕獲兵器 (A21.11) の使用へ適用されない。

11.6213 孤立でないユニットの初期配置：最初に初期配置する陣営は残在ユニットの残り、装備、購入された野戦構築物購入、そして、マップ上初期配置 RG を孤立でない、自軍境界エリア区域内に初期配置していい [例外：野戦構築物購入表 (11.619) で "F" の補足説明で表示された野戦構築物だけが自軍の前線区域に初期配置されても支障ない]。マップ上に初期配置しない残在ユニット / RG は SSR CG7-1 に従って進入していい；始めから終わりまでプレイに加わらなかったユニット / RG は、さらに次の CG 時間枠へ残在する。ユニット / 装備が初期配置していると同時に、今、その陣営はまた、どの特定の区域に

SaP

野戦構築物 (RePh 手順 11.619) が初期配置されるのかを、野戦構築物購入記録のそれぞれの枠に区域を書き込む事によって決める。最初に初期配置する陣営が完了したらずぐに他陣営は同じ過程をたどる。関連項目 SSR CG4。

11.6214 偵察のチェック：全ての初期配置が完了してから、各陣営は偵察 (11.620) したい区域を公表していい。偵察する各区域は一番近い自軍支配下ヘクスから 4 ヘクス以内であらねばならない。陣営は 1 度に 1 区域の公表することを交互する、ソ連軍が最初に公表する。"偵察" された隠匿ユニットは (同様に設置 DC の区域と要塞化建物区域も) 隠蔽で初期配置区域に置かれる。さらに、対戦相手はそれらユニットの視察の権限 (A12.16) を得る、敵の LOS を無視する。隠匿した野戦構築物がある場合、明らかにされマップ上に置かれなければならない [例外：地雷原のタイプ / 戦力は明らかにされない、フレイム地雷は除去される]。隠蔽地形で偵察されるスタック全てが以前に得ていた "?" を取り戻す、敵の LOS は関係しない。

† **11.622 シナリオの開始**：両プレイヤーは次の "昼間" RePh において盤外観測員と事前砲撃ヘクスを秘密裏に記録して、それから、ソ連プレイヤーは前の CG 時間枠で "建設中" (11.6191) として購入された野戦構築物を初期配置する。プレイヤーはこの時、次の CG 時間枠を始める準備ができています。両陣営が現在通用する SAN を告げる。

SLAUGHTER at PONYRI のクレジット

マップ アーティストとデザイン：Don Petros

シナリオ デザイン：Jim Aikens、Pete Shelling、Chas Smith、Matt Zajac

プレイテスター：Jim Aikens、Bill Hayward、Bumie Hegdahl、Brandon Leisemeyer、Ish Molnar、Eric Morton、Wynn Polnicky、Phil Pomerantz、Sheldon Ryland、Fred Timm (SoCal ASL クラブのメンバーへ SaP キャンペーンゲームでの多岐にわたる努力に対し敬意を込めて感謝申し上げます)

ルール 開発と編集：Klas Malmström、Chas Argent、J.R. Tracy、そして、Perry Cocke

製造マップアーティスト：Charlie Kibler

カバーアート：David Pentland による ポヌイリ駅の戦い、1943 年 7 月 9 日

レイアウト：Chas Argent

全ての写真はパブリックドメイン (著作権がなく代価などが不要なもの) である



脚注

脚注

1. SSR SaP2 EC、風、そして火事：麦畑と藪みに対し低い延焼数を定められていた、大きく広々としたエリアである麦畑、藪み、そして、果実園はポヌイリのマップ上で広範囲にわたる火災の原因となり、実際に生じたよりもはるかに大きく、たいいてい残骸の火災から広がっていた。実際の延焼ナンバーを地形タイプを変更して火災をより合理的な範囲へ下げるのではなく、まず“直接つながっていない”(25.62) ための -2DRM を炎上する残骸 (B25.14) からの延焼 DR (B25.151) を適用することにした。それから、全ての延焼 DR に対する DRM を拡張して 1 区域内の起こりうる Flame カウンター数 (B25.15) を 1 つまでに制限した。加えて、もっと現実的な火災量を規定するため、シナリオ、又は CG で求められる延焼 DR 数を抑制した。

2. SSR SaP9 フレイム地雷：クルクスで使用された数種類のソビエト地雷原のなかでとりわけ命にかかわるタイプだった；フレイム地雷、それは仕掛け線により作動された 1 回限りの、幅広い炎の爆発を予期される接近進路方向へ放った。

3. SSR SaP10 列車 OBA：ソビエト第 49 装甲列車大隊は 2 両の装甲列車をポヌイリ戦において使用した。それらは威圧的に見えたかもしれない、それらの最もよい効果は町にある他の目標との交戦からドイツ空軍戦闘爆撃機の注意をそらすことだったみたいだ。いくつかの戦車砲塔と軽 AA 砲で武装されていた、それらの列車はマップより南側端の 1km (25 ヘクス) より近づくことは決して無かった、だから修正された OBA 形態としてそれを表した。

4. SSR SaP12 ドイツ土木工兵：広範囲にわたるソビエト地雷原のため、撤去はドイツにとって絶えず続く活動だった。特殊な土木工兵 MMC を提供する事により、B28.8 で求められている出納の必要性を削除できた。土木工兵の地雷原内で自己回復する力はプレイヤーへ主目的への使用をより一層うながさだろう。

5. SSR SaP14 固有の戦車指揮官：数において劣るドイツ装甲はポヌイリで屈しなかっただけでなく、ほとんどの場合ソビエト機甲部隊より優位に立っていた。とりわけ、第 244 突撃砲大隊の有効性はまったく尋常ではなかった。我々はこれを固有の 8-1 戦車指揮官を各 StuG IIIG と StuH 42 に与えることにより再現しようとした、未熟操作班 (D3.45) と同様にルールを視覚化するカウンターを必要としないことも含めている。プレイテストは (すでにごった返している戦場をもっと取り散らかす) 戦車指揮官の物理的な力カウンターを必要としないで、存在をすばやく思い出せる事を明らかにした、でも、プレイヤーは覚えとしてカウンターを使用するのは自由である。

6. SSR SaP15 ソ連空挺：1942 年夏、ドイツはスターリングラードへ向けて激しく押し寄せていた、STAVKA (軍総司令部) は現存する空挺軍団を親衛狙撃兵師団に転換し大成功をおさめた、何よりもスターリングラードとその周辺でおさめた。新たな空挺部隊は引き続き生み出されていた、1942 年後半において 10 個の親衛空挺師団を含んでいる。これらは当初、1943 年 2 月に北西前線で地上部隊として展開していた。大部分がその後、1943 年 5 月までに動かされ、ポヌイリで第 4 親衛空挺がとて巧みに防御していた中央戦線を増強した。空挺部隊に必要とされた柔軟性はこれらのソ連部隊へ、新たなカウンタータイプを必要とする“展開”を許すことで再現された。

7. SSR SaP18 パックフロント：多数ある大祖国戦争のソビエト戦術のような、単独指揮下の集結させられた対戦車砲のアイデアがドイツにより開発されていた、この場合、1941 ~ 1942 年に直面した、数を増やしている T-34 と KV と戦うためだった。“対戦車とりで”(protivotankovyje oprnyje punkt) はその時には赤軍により改良を加えられ拡張されていた。つまりクルクスで、これらの複数の砲陣地の使用が A-T 壕、地雷原、そして、事前計画砲撃と合体させられた一ソビエトが“対戦車地帯”(Protivotakovyje rajany) と称したモノだ。

8. 2. SaP 破片：破片ルールは SaP において他のヒストリカル ASL モジュールにあるそれと、そして、TWILIGHT OF THE REICH で提供された新ルール (B37.) とよく似ている。後者からの唯一の重要な違いはこうだ (いくつかの HASL の様に) 破片が唯一存在する条件はマップ上に印刷された場合、そして、唯一プレイにおいて生み出される可能性がある条件は鉄道車両の内部が焼け落ちる時である。

8. 4.2 ポヌイリ鉄道駅：この建物 (ヘクス W46、W47、そして、W48) は、2 階建てであったにもかかわらず周辺で一番高かった。地上レベルは鉄道駅の待合室としての目的を考慮してもとても高かった。地上階の高さはレベル 1 で疑似区域を与えることで再現されている、ユニットが通る 2½ レベルの工場屋上アクセスポイント (B2387-88) のそれに類似している。屋根は初め頃に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、そして、それは始めて披露された VALOR OF THE GUARDS と RED FACTORIES にある屋根なし建物のルールへ完全に馴染ませることは容易だった。補強された実際の建物は戦闘後まだ建っている数少ないもののひとつだった。それがポヌイリの戦いにおける中心だった；奮闘、それは戦いを通じて幾度もその所有者が代わった。

10. 6.4 鉄道車両：鉄道軌道とポヌイリ鉄道駅の待機線は多数の車両部品を収容できた。鉄道車両 — 無傷、内部が焼け落ちた、又は残骸であろうなろうと — 狙撃兵にとって優れた隠れ場所を、そして、両陣営に対する抵抗の孤立地帯を提供した。TWILIGHT OF THE REICH で提供された新たな鉄道車両ルールはやはり利便性のため、このルールに含まれている。

11. 8. まばらな麦畑と 9. 季節外れの果実園：ポヌイリの、そして周辺の農地は (実際には、ウクライナのいたる所に) ライ麦、小麦、ひまわり、そして、種々雑多な収穫物の広大な畑の存在によって、そして、多数の果実園を含んで特徴付けられていた。1943 年の春と初夏において、クルクス近隣の畑は放置され、残された場所が多数あった、ソ連軍は多数の住民を必要とした、来るべきドイツ強襲に備えて塹壕を掘るためだった。さらに、ポヌイリでこの戦闘の間に生じている度重なる砲撃が、その収穫物へ重要な影響を与え、果樹園にその産出高の損失を引き起こし、そして、穀物が間引かれていった。その結果として、種類と状態について穀物畑は高さ、密度などに関して非常に多様だった。基準の麦畑、まばらな麦畑、そして、“四角にした”藪みを使用してこの多様性を表す。7 月 7 日の初め (SLAUDHTER AT PONYRI の活動が始まる頃)、全ての果樹園は季節外れとして扱われる；7 月 9 日の初め、全ての穀物はまばらな麦畑として扱われる。

12. 10. 木製の柵：ありふれた木製平板の柵は、いなか町とその周辺に、たとえばポヌイリでよくある存在だった。これら柵に対し生け垣ルールを採用する事は単純な方法で典型的な村落の中で、そして、その周辺で見いだされた制限された LOS を再現した。

13. 11. SLAUGHTER AT PONYRI のキャンペーンゲーム：ポヌイリの戦いは 7 月 6 日から 7 月 15 日まで続いた、でも、7 月 11 日から下火になり始めた。7 月 15 日以降、ポヌイリはドイツによる総退却へ変わる、クルクス パルジの南部突出部の目標到達に失敗した結果、及び連合軍がシシリーに上陸した結果による、そしてそれはヒトラーにツィタデル作戦の中止指令を認識させた。キャンペーンゲームは戦いの絶頂である 7 月 7 日から 7 月 9 日までを中心に置いている。CG について目標のひとつは戦いの独特な風味を、物事をシンプルにしながら同時に大切ななどなことも損なうことなく残さねばならなかった。そのためにも、こう決めた、夜間 (E1.) 活動と航空支援 (E7.) の両方は CG から排除されるべきだと。“クルクスのスターリングラード”と呼ばれた戦いを想像する人は夜間活動を重視するだろう、でも、夜間活動の大部分が必要としたこと、それは激しい砲撃の応酬、そして、防御上の策略、(たまに残忍ではあるが) 散発的な戦闘しかなく、しかも、ほとんど協調攻撃もない策略だった。同様に、両陣営が航空支援をクルクスの広範囲に、ポヌイリの隣接区域においてもここで描かれている 3 日前後に行いながらも、7 月 7 日から 7 月 9 日まで地上支援任務で使用された航空機の形跡が全くない。とても変わりやすい最前線と対する部隊の近接、そして、結果として生ずる大量の煙と土煙が空対地の通信を効果がないと思われるくらいさらに悪化させた。代わりに、戦術的航空支援の効果は戦闘に達しつつある増援の可能性とタイミングの感触を与えた。E 章脚注 18 7.1 航空支援がこれらの問題とその他いろいろを扱う。

14. CG8 固有の操作班：このルールなしで、多数の車両 (及びたとえば除去された車両) は CG 間で、結果として多すぎる 1-2-7 車両操作班がうるちよるする事になったはずだ。要するに、除去される車両操作班は最も簡単な解決策だった。



15. CG17 ソ連の地雷地帯：クルクスで戦う前に、ソビエトは地雷を広い特定の地域に敷設した；初めは注意深く選んだ区域であったが、その後に戦闘において、さらに急いで選んだ区域に、たいていは、予想されるドイツの前進ラインの進路内に、そして、多くの場合、広々とした見晴らしの中に。このルールは地雷原設置と地雷原攻撃の解決の2つを簡素化している。クルクスで損失したドイツ AFV 最大数はソビエトによる AT 地雷の広範囲な使用ためだった。

16. 11.6 “昼間” RePh：プレイに属するこのフェイズは戦いにおける真昼の小休止を表している、プレイヤーへ再整備と増援を可能にして、戦いを特徴付ける迅速な増援の流れを示すのに役立っている。この戦いの割り込み間に、再び差し出された短い時間枠を考慮すれば、限定的な活動が移動、又は陣地改良に関して実行されるかもしれない。

