17. ブダペスト要塞CG[33] (Festung Budapest CG)

17.1 序：キャンペーンゲーム（CG）は、2人ないしはそれ以上のプレイヤーが複数回のシナリオを連続してプレイすることで、ロシア軍によるブダペスト包囲に立ち向かったドイツーハンガリー軍の戦いを描くものである。焦点を当てた戦闘は、1945年1月19日から2月11日までの、市街西側（ブダ市側）での最終局面である。戦闘の後半には、解放されたハンガリー人によって構成されたブダ義勇兵連隊がソ連軍と共に枢軸軍防御部隊と戦った。各シナリオはこの戦役の期間に起こった戦闘の縮図であり、以下に述べるシステムを用いて不特定回数のシナリオをプレイする。

17.11 シナリオの接続：キャンペーンゲーム(CG)シナリオと次のCG シナリオは、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を処理し、次の CG シナリオの戦闘に備える。RePh では、歩兵中隊、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。

17.12 損害：CG シナリオおよびそれに続く RePh に生じた損害は、FB 章ディバイダの Casualties ボックス(17.15)に置く。これは、総CVP(A26.22)が、CPP 補充表(17.6161-.6162)DRM 決定や初回シナリオを除く全 CG シナリオの勝利条件に使用されるためである。除去できないユニット（例：AFV の残骸）の VP 値は、紙片に書き留めておく。（あるいは、プレイヤーは自身の陣営が CG シナリオで被った CVP を継続して記録し、野戦構築物購入記録表［17.14］の CVP Tally Box に書き留めておくこともできる。）

17.13 チームプレイ：用意された 3 つの CG（17.51-.53）は、簡単にチームプレイで楽しむことができるので、これを推奨する。各プレイヤーが特定の種類のユニットを指揮する（例：CG-I あるいは II において、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、地図で指揮範囲を決める（例：あるプレイヤーはヘクス列 O 以北を担当するなど）、もしくは国籍別に担当する（例：ソ連軍、ドイツ軍、ハンガリー軍をそれぞれ別のプレイヤーが担当するなど）といった方法がある。必要に応じて、全体を統制する指揮官がそれぞれのプレイヤーに RG を分配するということも可能である。

17.14 CG 記録表、RG 購入記録紙および野戦構築物購入記録表：同梱の FB 用 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表(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のにコピーして使用してよい。CG 記録表の更新に関しては RePh のステップ 17.616-.619 を、RG 購入記録紙の詳細については 17.6198 を、野戦構築物記録表については 17.17.と 17.621 の手順を参照すること。

17.15 FB 章ディバイダ：2 枚の FB 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（RG につき 1 つのボックスを使う）・残存ユニットを記録する欄がある。ソ連軍／BVR とドイツ／ハンガリー軍でそれぞれの面を使用する。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。購入した野戦構築物も同様に、盤上に配置するまでの間、野戦構築物カウンターボックスに置いておく。負傷した指揮官と捕獲／故障した兵器は、それぞれの解決を実施するまで分けて置いておく。

17.16 縮小されたFB地図：RePhの手順17.6066のために、縮小されたモノクロのFB地図が4枚（NE、NW、SEおよびSW）用意されている。この地図は複数のCG日やCGをプレイするために、必要に応じてコピーしてかまわない。

17.2 定義と略語：以下の用語集で、FB - CG システムでよく使われる略語や重要な用語を説明する。

ACM(矢十字党民兵)：1944年10月15日に摂政ミクローシュ・ホルティ提督が強制的に職を追われると、ドイツはフェレンツ・サーラシを首相に据え、彼が率いるファシスト政党である矢十字党によってハンガリーの実権を握った。この政党の背後には、1500人規模の民兵組織があった。CG では、1線級5-2-6ACM分隊（13.9）と通常のハンガリー1線級3-4-7MMC から構成される、歩兵RG（IG5）でこの組織を表現している。

枢軸軍：ドイツ軍とハンガリー軍。

BVR(ブダ義勇兵連隊)：逃亡、あるいは捕虜となった王立ハンガリー軍の兵士によって構成され、ソ連軍と共に戦う組織（14.）。

CG：キャンペーンゲーム

CG日(CG day)：CGの1日（シナリオがプレイされる、されないに関係ない）。例：1月19日はCG-I(17.51)の最初のCG日であり、1月20日は2番目のCG日である等。（各CGの初日を除き）それぞれのCG日は、RePhの手順17.612（“新たなCG日とSANの調整”）を経て開始される。

CG記録表：各CG日の情報を記録する用紙。

中隊(Coy)：CGでの歩兵RG編成タイプ

CPP(キャンペーン購入ポイント)：RePhの手順17.619でRGを購入するのに使う。汎用（GCPP）と特殊（SCPP）の2種類がある。

減少戦力：RGの戦力で、低い戦力で受理されたもの。

除去：CGにおいて“除去”されたユニット／装備は、その陣営のOBから除かれる。

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

離脱：ユニットが、“孤立地域(17.6063)”を離れる試み。

FB：Festung Budapest HASLモジュール。

FPP(野戦構築物購入ポイント)：RePhの手順17.621で野戦構築物を購入するのに使う。

野戦構築物購入記録表：CG日ごとの野戦構築物購入を記録する表。

前線区域：RePhの手順17.605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。

完全戦力：完備された歩兵／AFV／砲／航空機 RG。

GCPP (汎用CPP)：RePhの手順17.619において、いかなるRGも購入できるポイント。使用しなかった分はSCPPの総計に加算できる。

ドイツ軍：国防軍とSSユニット。

ハンガリー軍：様々なハンガリーの軍、および準軍事組織がドイツの最後の同盟国として枢軸側で戦った。FBにおいては、王立ハンガリー軍(RHA)、矢十字党民兵、市街衛兵、ブダペスト警戒大隊、大学突撃大隊などが含まれる。

戦闘休止日：両陣営が戦闘休止(Idle)チットを選択したCG日（その日、CGシナリオはプレイしない）。

初回シナリオ：CGの最初のシナリオ(17.51-.53)。CGの初回シナリオでは、両陣営に初期配置／進入制限、初回シナリオの勝利条件、開始時OB（前もって決められたRGと、追加RG購入のために消費可能なGCPP）、初回シナリオだけに適用するSSRが与えられる。

孤立エリア：隣接する孤立区域の集まり。

孤立区域：両陣営の境界エリアの内側に存在する区域。

無人地帯：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(17.606)の一部となっている区域。

OB (戦闘序列)：次のCG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：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17.605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：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）(17.605)。

小隊(Pltn)：CGでの重火器RGの編成タイプ。

ポケット：RePhの手順17.6056-.6058で形成された境界エリアの孤立した部分。ポケットは決しては友軍盤端ヘクス(17.6058)を含まない。

縮減戦力：RGの戦力で、完全戦力と減少戦力の中間のもの。

RePh(再装備フェイズ)：各CGシナリオの間に行われる一連の手順。“17.6”ではじまるFB章のルールは全て、FB CGのRePhのルール／手順である。

残存（保持）：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日より前のもので、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日で購入されたRGで、盤上初期配置が特別に許されたもの全て。残存したユニット／装備（**重要**：FT／DCについては17.6134参照）は、盤上に置かない時はFB章ディバイダ(17.15)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(17.621)、SAN増強、OBA(C1.)、OBAの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：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。

RHA（王立ハンガリー軍）：王立ハンガリー軍所属ユニット。

セクション：CGでのAFV／砲 RGの編成タイプ。

SCPP（特殊CPP）：RePhの手順17.619において、“A”（AFV）もしくは“G”（砲）タイプのRGのみを購入できるポイント(17.6191)。SCPPは決してGCPPに加算されない。

スコードロン(Sqdn)：CGでのSS騎兵RGの編成タイプ。

石造区域：FB地図盤の石造建物［**例外**：**地下道と屋上**］と石造瓦礫区域のこと。これらの区域は、すべてのCG勝利条件(17.6236；17.51-.53)で使用される。FB地図盤では、総計で2,495の石造区域が存在する。内訳は：工場区域31、工場以外の地上レベル801、第1レベル704、第2レベル417、第3レベル5、FB地下室537である。当然ながら、CGの期間中で生じた瓦礫化によって変化しうる。各CGにおける総数は以下の通り。

CG-I：総石造区域数564（工場0、地上レベル215、第1レベル174、第2レベル85、第3レベル1、FB地下室89）

CG-II：総石造区域数1,349（工場21、地上レベル461、第1レベル386、第2レベル225、第3レベル5、FB地下室272）

CG-III：総石造区域数1,297（工場12、地上レベル414、第1レベル357、第2レベル227、第3レベル0、FB地下室299）

戦略区域：建物区域［**例外**：**屋上と地下道区域**］・瓦礫・壕・鉄道車両・盤端ヘクス・は戦略区域(17.6052)である。17.6052-.6053参照。

戦力：歩兵スコードロン／中隊、AFV／砲セクション、航空機 RG は、完全、縮減、減少のいずれかの戦力で受領される。

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

17.3　CG シナリオ：各 CG の初回シナリオの条件は 17.51-.53 に記されている。CG に追加されるその後のシナリオ（とそれぞれの勝利条件）は、再装備フェイズ(RePh)とよぶ、CG シナリオとシナリオの間にある特別な手順からつくられる(17.6)。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。CG シナリオでの「スタートライン」（CG 用語を使えば前線区域）は、直前に完了したシナリオの終了時に両陣営が支配していた区域によって決められる。

17.31 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。

✚✚：**FT もしくは DC を所有している各枢軸軍兵士カウンターは戦意高揚状態となる。**

★：**FT もしくは DC を所有しているか、要塞化建物区域にいるソ連軍エリート歩兵ユニットは戦意高揚状態となる。**

17.32　CG シナリオバランス規定：以下の CG シナリオバランス規定は、対戦陣営の勝敗記録に応じて**自動的に**適用することができる。このバランス規定によって受領できる GCPP は、1 つの CG につき 14 が上限である［**例外**：**CG-I の上限は 7GCPP**］。加えて、このバランス規定は戦闘休止日には適用されない。

• 3 回以上の CG シナリオが完了しているという条件で、シナリオで勝利していない陣営は、追加の 2GCPP［**例外**：**CG 日が 1 月 27 日以前の場合は 1GCPP**］を受け取り、補充された GCPP(17.6161)に加算する。あるいは

• 4 回以上の CG シナリオが完了しているという条件で、シナリオの勝利が 1/4 以下の陣営は、追加の 4GCPP［**例外**：**CG 日が 1 月 27 日以前の場合は 2GCPP**］を受け取り、補充された GCPP(17.6161)に加算する。

17.4　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 FB CG SSR を全て適用する。

CG1. FB SSR：以下の修正点を除き、全ての FB SSR(1.)が適用される。

CG2.天候：各 CG シナリオの天候(E3.)、雪の状況(E3.7)、および EC(B25.5)は、RePh の手順 17.618 で判定する［**例外**：**初回シナリオについては、そのシナリオ固有の SSR で述べている**］。風力（必要に応じて方向）は、RePh の手順 17.6241 で判定する。

CG3.ゲーム終了：全 CG シナリオ用のターン記録表は、FB 地図盤に印刷されている。どの CG シナリオもゲームの長さは定まっていない。5 ゲームターン終了時、および以降の各ゲームターン終了時に、枢軸軍プレイヤーはゲーム終了 dr を行う。それが FB CG ターン記録表の現在のターンボックスの円で囲んだ数字以下であれば、シナリオは即座に終了する［**例外**：**枢軸軍強襲(17.6233) シナリオの場合、枢軸軍プレイヤーは第 5, 6、および 7 ターンの終了判定 dr に、＋1drm を適用してもよい**］。（例：ソ連軍強襲シナリオの 6 ゲームターン終了時では、ゲーム終了 dr が 3 以下でシナリオが終了する）。

CG4.砲：要塞化された建物区域内に初期配置された砲／AFV は、CG 期間中移動することはできない。このような AFV／砲は、いったん暴露されれば、再び HIP で初期配置することはできない。しかし、可能であれば隠蔽状態での初期配置は許可される。それ以外では、砲は CG シナリオにおいて、A12.34 に従って HIP で初期配置することが可能である。

CG5.OBA：各 CG シナリオでの OBA の使用は各陣営とも最大 2 つに制限される；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、観測員をプレイに投入させることである（SSR CG9 参照。1 つの OBA を RG として選んだら、1 個の無線機か野戦電話を自由に選べる。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西端ヘクスに引かれなくてはならない［**例外**：**CG-II の 1 月 29 日より後であれば、自軍の支配する北端ヘクスも利用できる**］。枢軸軍保全エリアは（C17.3 に従い）、いずれかの自軍の支配する東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、シナリオ開始時には自軍が支配していなくてはならない。

CG6.地形の変化：CGの期間中に生じた印刷された地図上の地形の変化は、いずれもその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活性レベル低減[17.6123]がある）。野戦構築物、瓦礫、破片、突破口、轍、弾痕、残骸、炎上済みの残骸は、シナリオから次のシナリオに移っても盤上に残される。シナリオ終了時の地形火災はRePhの手順17.609に従い解決される。地形火災にある残骸は、プレイから除かれない。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17.6091により“燃え尽きた残骸”となる。燃え尽きた残骸は、再度燃えることもなければ、武装の徴発や、D10.4による除去もできない。燃え尽きた残骸は、通常の残骸と同じくLOS妨害となる。

CG7.狙撃兵：広いプレイエリアと広域の狙撃活動を反映して、両陣営はCG-IIとCG-IIIの各CGシナリオ開始時には地図盤上に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の最初の2文にしたがい初期配置を行うが、両者間の距離は15ヘクス以上とる（15ヘクス離れて配置できなければ、できるだけ離して配置）[**例外：狙撃兵は初期配置時に同じヘクス列で開始できない**]。狙撃が起きた場合、どちらカウンターの狙撃なのかを dr で判定する。3 以下でより北側にあるカウンターの狙撃が行われる（どちらも等しく北側にあれば、目標位置決定 DR をする前に所有プレイヤーがどちらを活性化するのかを決める；A14.2）。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。17.6122 も参照。

CG8.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日に購入した全歩兵RGとソ連軍AFV RG[**例外**:17.6194]は、今回のシナリオの1ターン目かそれ以降に盤外から進入する[**例外**:17.51 SSR I.7；17.52 SSR II.8]。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。盤外配置されたターンに進入しなかったユニットは残存（SSR CG9）するが、その CG 日中は決して進入できない。

ソ連軍歩兵／AFV RG：現在、もしくはシナリオ開始時に自軍支配下である西端ヘクスから進入する。加えて、ソ連軍ユニットは前線区域から10ヘクス以上離れており、かつ現在、もしくはシナリオ開始時に自軍支配下である北／南端ヘクスからも進入できる。さらに、現在の CG 日に応じて、以下の盤端から**自軍支配下であるか否かに関わらず**進入できる。

CG-I／II　CG 全期間：A35 から G39 を含む北／西端

CG-II　1月27日～2月2日：西端

CG-II　1月29日～2月2日：A5 と A20 を含む北端

CG-III　2月2日～2月10日：西端

ソ連軍砲／重火器 RG：歩兵と同様に盤外から進入するか、盤上に初期配置できる。

枢軸軍歩兵 RG：枢軸軍支配であるか否かにかかわらず、東端ヘクスから進入する。加えて、枢軸軍ユニットは盤端の前線区域から5ヘクス以上離れており、シナリオ開始時に枢軸軍支配下で、かつ現在も枢軸軍に支配されている北／南端ヘクスからも進入できる。[**例外：以下の盤端は、自軍支配下であるか否かに関わらず進入できる。**]

CG-II　1月19日～2月1日：A1 と A4 を含む北端、および EE1 と EE9 を含む南端

CG-III　2月2日～2月9日：BB1 と BB10 を含む北端、および FFF0 と FFF9 を含む南端

両軍ともに、敵陣営の進入可能区域であっても、そこが自軍支配下区域であるなら、盤上初期配置を行ってよい [**例外：CG-I/II(17.51.-52)の1月19日と CG-III(17.53)の2月2日の CG 日における枢軸軍配置制限**]。

枢軸軍 AFV／砲／重火器 RG：歩兵と同様に盤外から進入するか、盤上に初期配置できる。

CG 9.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[**例外：撤収したソ連軍 T-34/85(17.6073)；撤収した AFV セクション(17.6142)；ソ連軍／ドイツ軍の航空支援**]。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 [**例外：CG-II におけるドイツ軍エウロパ戦闘団ユニット(17.52 SSR CGII.4)**]。このルールにおいて、プレイされた CG シナリオ中に1個でも FFE を置いた OBA モジュールは“使用した”とみなされ、残存せず除去される。残存した OBA モジュールは、当初のチットの山と無線機／野戦電話（それらがプレイ中に除去されていたとしても）を再度受領して次のシナリオを開始する；野戦電話／盤外観測員／事前指定ヘクスは、適正な区域を新たに選択して開始できる。

CG10.盤外退出：兵士（および所持する兵器）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 日の自陣営の 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 NMC 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 FB 章ディバイダ(17.15)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り、CVP としてカウントする（ただし、17.616 の CVP DRM にはカウントしない）。

CG11.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、17.608 も参照。

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 に購入する“?”(17.621)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.雑則：塹壕／ターンテーブル(6.14)カウンターの下に初期配置した 5/8 インチカウンターは、直近の RePh 手順 17.607 でその塹壕カウンターの下から取り除ける[**例外：走行不能／残骸**]。

CG14.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。

CG15.地下道の制限：各 CG の最後の CG 日において、4ゲームターンの後からは地下道移動は行えない。5ゲームターン開始時に、地下区域にいる全ユニット／SW は除去となる（ただし、CVP にカウントしない）。

CG16.ELR[34]**：**各FB CGの最初のELRは、以下の表に従う［例外：下線付き士気値］。夜間の『防御側』のELRは1低下する（E1.22）。

ELR 表

国籍	グループ種別	ELR
ドイツ	指揮官、SS MMC、エリート MMC	4
ドイツ	非エリート MMC	3
ハンガリー	指揮官、エリート MMC	3
ハンガリー	非エリート MMC	2
ソ連	指揮官、エリート MMC	4
ソ連	非エリート MMC	3
ソ連	BVR MMC	2

CG17.尋問：民間人の協力(E2.4)のみが機能する。枢軸軍は友好国であり、ソ連軍は敵国である。

CG18.車両の追加装備：PzKpfw IV HのAAMG、SPW251/9のCMG、そしてPzA IIのAAMGの装備に関しては個別にダイスを振らねばならない(H1.41)。該当する車両ノートを参照すること。追加装備を得たとしても、CPPの消費量に影響はない。

17.5　初回シナリオ：以下のCGリストの中から一つを選んだ後（CG-I "Pearl of theDanube" が6CG日で構成される最も短いCGである）、プレイヤーはCGの初回シナリオをプレイするために必要な情報を確認する。初回シナリオのRePhは、手順17.619（増援グループの購入）から初め、RePhの手順17.619-.622（＝RePhの手順一覧で†のついた手順すべて；17.6）をすべて実行する。初回シナリオでも、OBで与えられたRGと購入したRG（RePhの手順17.619）の実際の戦力は、通常どおり（RePhの手順17.620）確定する必要がある［例外：戦力が明記されているRG］。受け取る指揮官は、RePhの手順17.6205-.6206で決定する。最初のOBで与えられているRGではないユニットは、戦力判定の必要なく自動的に受領される。

FB CGの初回シナリオでは、枢軸軍（ドイツ／ハンガリー軍）が先に初期配置をし、ソ連軍が先攻となる。さらに、CPP補充(17.616)とELR変更(17.617)に関して、ソ連軍は、"攻撃（Attack）"チットを選び、枢軸軍は"戦闘休止（Idle）"チットを選んだ(17.623)ものと考える。

17.51　FB CG I: ドナウの真珠［Pearl of the Danube］

CG 日：1945 年 1 月 19～1 月 24 日

バグラチオン作戦での中央軍集団の崩壊に続いて、1944 年 8 月にはルーマニアが降伏した。ロシアは、ドイツとその最後の同盟国であるハンガリーの壊滅へ向けて圧力をかけていった。中央ヨーロッパを可能な限り確保したいと渇望するスターリンは、ハンガリーの首都ブダペストを、遅くとも 11 月最初の週の週末までに占領するべく動き始めた。この任務は、ロディノン・マリノフスキー将軍と、彼の第 2 ウクライナ方面軍に託された。マリノフスキーは、彼の部隊にこの数週間と同様の過酷な任務を継続させることに難色を示し、補給と、疲弊した部隊の再編成に 5 日間の猶予を求めた。ヨーロッパの政治的状況から、スターリンはその要求をはねつけ、さらに翌日の 10 月 29 日から作戦を開始するように命令した。先鋒はI.T.シュリミン将軍の第 46 軍が務めた。マリノフスキーの主目標の圏内にあった第 2、および第 4 親衛機械化軍団は、第 23 狙撃兵軍団の緊密な支援の元、ブダペスト南方近郊に素早く接近した。ソ連軍のブダペストに対する脅威に対処すべく、ドイツ第 6 軍司令官であるマクシミリアン・フレッター・ピコ上級大将は、彼の防衛線を全体的に短縮し、それによってシュリミンの右翼に対する反撃に必要な予備戦力を捻出した。いくつかのソ連軍機械化部隊はブダペスト近郊から進撃を開始したが、臨時編成のドイツ軍防衛隊に遭遇し、進撃を阻まれた。スターリンが設定した主目標への最初の攻撃失敗の後、第 2 ウクライナ方面軍は 11 月の終わりになってフョードル・トルブーヒン元帥の第 3 ウクライナ方面軍から増援を受けた。クリスマスを迎える前に、ブダペスト北西のエストラゴム市で第 18 戦車軍団と第 6 親衛戦車軍が手を結び、ソ連軍は市街の完全包囲を実現させた。枢軸軍防衛線の中心部―"王宮の丘（Várhegy）"―への最初のソ連軍偵察部隊の浸透は、12 月 25 日にブダ北西のセント・ヤーノシュ（St. Janos）病院付近で、ハンガリー大学突撃大隊と市街衛兵によって停止させられた。1 月 1 日の朝、作戦当初の偵察部隊浸透の奮戦に続き、第 1897 自走砲兵連隊の SU-76M に支援された第 108 親衛狙撃兵師団がセント・ヤーノシュ病院から行動を開始し、ヴァーロショマヨル（Városmajor）公園近辺で攻撃をかけた。

1 月 1 日の第 108 親衛狙撃兵師団の最初の攻撃がヴァーロショマヨルの奪取に失敗すると、半ダースほどの装甲車両に支援された第 320 親衛狙撃兵師団が再び公園区域占領を試みた。1 月 19 日の朝、第 320 親衛狙撃兵師団は、セント・ヤーノシュ病院からクートヴルジ通り（Kútvölgyi út）沿いに、公園の西側を走る鉄道線路へ向けて攻撃を開始した。

CG-I 地図盤：NWセクションを使用する。

CG-I 勝利条件：ソ連軍は、いずれかのCGシナリオにおいて、以下の道路網内の15の建物をすべて支配し、かつ以下の9つの建物群のうち7つを支配していれば勝利する。道路網：C38-F38-H37-I36-L31-O28-P27-S25-Q23-N20-L19-J22-I24-I25-H27-E32-D33-C38　　建物群：A25、C30、E29、F27、G26、L33、N30、T25、V23

CG-I 初回シナリオ勝利条件：ソ連軍は、シナリオ終了時にG31の建物を支配し、かつラック鉄道(6.12)のEmRR／それに隣接したヘクスから、統制状態の非予備ハンガリー軍歩兵ユニットを一掃すれば勝利する。

CG-I 特別ルール：

CG-I.1：直前のCG日が戦闘休止ではなかった場合、RePh手順17.6161によって補充されるGCPPと、RePh手順17.6162によって補充されるSCPPは、それぞれ半減する（切り上げ）。加えて、各CG日の終わりに、ソ連軍は以下の4つの建物を1つ支配しているごとに1GCPPを追加で受け取る；C30、G31、G37、およびN30。

CG-I.2　1月21日以降、枢軸軍が各CG日に地雷の購入に使用できるFPPは12以下となる。

CG-I.3　初回のOBで与えられている第16SS騎兵連隊を構成する小銃兵スコードロンは、ヘクスナンバー25以上のS列以南に、予備状態で初期配置せねばならない［例外：ただし、敵の前線区域から6ヘクス以上離すという制限に従わなくてよい］。これらのユニットは、CGを通じて17.6194bに該当するか、あるいはCG勝利条件に記載された道路網内のすべての建物をソ連軍が支配するまで予備状態を維持する。後者の状況が生じた場合、このSS小銃兵スコードロンは、ただちに予備状態ではなくなる。

CG-I.4　初回のOBで枢軸軍に与えられているハンガリー軍の76.2mm P obr.39(r) ARTは、ソ連軍に捕獲された場合、ソ連軍操作班によって捕獲

兵器ペナルティ(A21.)なしで使用される。加えて、この兵器はどちらの陣営が使っていても、RePh手順17.6135の残存兵器確認drを必要とせず、自動的に残存する。

枢軸軍初回シナリオ OB（SSR I.3）：

6 GCPP（SSR I.4）　鉄条網×3
炎上済みの残骸×2　50 FPP
要塞化建物区域×5　塹壕×2

ハンガリー軍ヴァンナイ大隊第 1 及び第 2 中隊と、ドイツ軍第 22SS 義勇騎兵師団“マリア・テレジア”の一部　A35-J39 を結ぶヘクス列以東に配置：{SAN：4}

RG：ヴァンナイ中隊（IH3）×1（完全戦力）　HMG(ドイツ)×2
7.5cm PAK 40 AT Gun（ドイツ）×1　2-2-8 操作班×2
76.2mm P obr.39(r) ART Gun×1　2-2-7 操作班×3
Brandt M27/31 MTR×2　Bofors 40mm AA×1

ハンガリー軍中央ハンガリー人戦闘グループの一部　K列以南のヘクスナンバー25以上のヘクスに配置：

RG：矢十字党民兵中隊（IH5）×1

ドイツ軍第8SS騎兵師団“フロリアン・ガイエル”第16騎兵連隊の一部　S列以南のヘクスナンバー25以上のヘクスに、予備(17.6194b)として配置（CG-I.5参照）：

RG：SS小銃兵スコードロン（IG 1）×1

ドイツ軍“エウロパ”戦闘団の一部　F列以北のヘクスナンバー31以下のヘクスに配置：

RG：警戒中隊（IG6）×1（縮減戦力）　PSK×1

ソ連軍初回シナリオOB：

10 GCPP (SSR I.7)　20 FPP (SSR I.8)
80+mm 大隊迫撃砲OBA (SSR I.9)

第 320 狙撃兵師団、第 985 野砲連隊、第 46 軍からの装甲支援の一部　第 1 ターンに、A39 と G39 およびその間の北／西端から進入 (SSR CG-I.5 参照)：{SAN：3}

RG：狙撃兵中隊（IR 3）×1　T-34/85×3（SSR I.10）
RG：親衛 SMG 中隊（IR 2）×1

初回シナリオ特別ルール：

以下の SSR は、CG-I の 1 月 19 日初回シナリオと、その事前 RePh にのみ適用される。

I-1　EC は湿潤（Wet）、無風で開始。天候は晴天。

I-2　枢軸軍初期配置時に、以下のヘクスに塹壕を配置する：J24、K25、L25、M26。

I-3　盤上配置として購入した枢軸軍の RG は、A35-J39 のヘクス列以東に配置せねばならない。枢軸軍のすべての野戦構築物と要塞化建物区域は、A31-B-30-D-31-D36-J39 のライン以東に配置せねばならない [例外：D36, E37, F37, G38, H38 およびすべての盤端ヘクスは前線区域と考える]。初回 OB で与えられた塹壕と炎上済みの残骸は、ラック鉄道(6.12)の EmRR 上［例外：ヘクス H39 は不可］に置かねばならず、2 つの EmRR ヘクスに塹壕と残骸を 1 つずつ組み合わせて配置する。

I-4　枢軸軍は以下のRGを購入できない：OG OBA、OH OBA

I-5　A35以外のソ連軍の進入エリアとして指定された盤端は、シナリオ開始時にソ連軍が支配している；それ以外の盤端は枢軸軍が支配している。それ以外のすべてのヘクスは、ゲーム開始時には枢軸側の支配下にある。初期配置に先立ち、ソ連軍プレイヤーはヘクスA36とG39に、北西の角を示すように矢印を向けて境界線マーカーを置く。これによって、初回シナリオ開始時にソ連軍が支配している盤端を表す。枢軸軍も同様にA35とH39に、それぞれ東と南を示すように置き、CG開始時の枢軸軍支配盤端を示す。

I-6　枢軸軍の弾薬減少レベルは1である（16.1）。

I-7　GCPPで購入したユニットの盤外からの進入は、2ターン目以降でなければならない。

I-8　ソ連軍が購入できる“野戦構築物”は追加の“？”カウンターのみである。ソ連軍は野戦電話を選択できない。また、ロシア軍はRGを盤上配置や予備として購入してはならない（17.6194）。

I-9　ソ連軍の大隊迫撃砲OBA（C1.22）には、自動的に盤外観測員(C1.63)が付き、これは地図西端ヘクスのレベル4に初期配置に先立って秘密裏に配置される。加えて、ソ連軍は1GCPPを支払うことで、このOBAモジュールに事前指定ヘクス(C1.73)を1個準備できる。この事前指定ヘクスを弾幕射撃(E12.11-.2)に利用する場合、ヘクス列は北 - 南となる。初回シナリオでのすべてのOBAモジュールは、最初の射撃ミッションについては必ず砲撃権を得ていると考え、チットからあらかじめ黒を1つ抜いておく。

I-10　1月19日のCG日の最後に、ソ連軍の保有するすべての走行可能かつ非孤立状態のT-34/85は自動的に撤収(17.6073)する。撤収に成功した、機能するMAを持つ走行可能T-34/85の1両に付き、ソ連軍は次のCG日開始時に、追加の1SCPPを得る。このT-34/85の戦車指揮官は17.6206によって生み出される。

結末：1944 年 12 月 1 日、ヒトラーは総統指令 11 号を発令し、ブダペストの“要塞都市”を宣言した。その結果、7 万 5000 人近くの枢軸軍防衛部隊と、80 万人の民間人が閉じ込められた。第 2 次世界大戦末期の市街戦でよく見られたように、ブダペスト防衛では雑多な臨時編成部隊が主要な役割を果たした。その顕著な例が、700 人規模の王立ハンガリー軍所属ヴァンナイ（Vannay）大隊である。ソ連軍の攻撃開始前に 1 週間で編成され、ブダペストの公共事業や運送部門から招集された年かさの WWI と WWII の退役兵も混ざっていた。創設と指揮はラースロ・ヴァンナイ（László Vannay）少佐によって行われ、消防士や配管工、雑役夫たちで構成された部隊が、巨大都市の市街戦で特別な働きをすることを立証した。ハンガリー軍士官候補生と若い志願兵が彼らと同じ部隊に配属され、前線での即席のバディ・システム―“オジサンと若造（Uncles and Pups）”と呼ばれた―をつくった。この部隊はドイツ軍から借り受けた装備で主要な武装をまかない、ヴァーロショマヨルの前線防御に就くことになった。ヴァンナイ大隊は北方ではドイツ軍の“エウロパ”戦闘団の支援を受けた。ヴァーロショマヨル公園の北には、戦闘団の指揮所となっていたバール・マダス（Baár-Madas）女子寄宿学校が位置していたのである。また、公園の周辺ではエウロパとヴァンナイ大隊の歩兵をボフォース 40mm 対空機関砲と、6 門の 81mm 迫撃砲が支援していた。防御部隊にとって幸運なことに、ドイツ系ハンガリー人で構成された第 22SS 義勇騎兵師団“マリア・テレジア”から、PAK40 対戦車砲を入手できた。この対戦車砲は、公園の北側にある“金の雉（Golden Pheasant）”パブの近くに置かれた。野砲と重迫撃砲による攻撃準備砲撃に続き、ソ連軍は首尾よく最初の前進を果たした。枢軸軍はヴァーロショマヨル通り沿いの攻撃を予想していたが、ソ連軍は公園そのものの突破に焦点を当てていた。ヘルメットをかぶり、ゴム引きの白いコートを着た突撃兵を乗せた SU-76M が、毛皮の帽子をかぶってパッド入りのジャケットを着込んだ密集隊形の歩兵と共に進撃してきた。しかし、それらの兵士は機関銃の集中射撃になぎ倒された。攻撃は継続されたが、それも彼らを先導した戦車が炎に包まれるまでだった。ソ連軍は、攻撃開始ラインまで撤退した。ハンガリー軍は、兵士たちの損失の代償として、大量のデグチャレフ 7.62mm 機関銃と PPsh 短機関銃を捕獲した。

17.52 FB CG II:掃討都市[The Swept Away City]

CG 日:1945 年 1 月 19～2 月 2 日

ソ連第 108 親衛狙撃兵師団による、1 月 1 日のヴァーロショマヨル公園奪取が失敗に終わると、ソ連第 320 狙撃兵師団が半ダースの装甲車両の支援を受けて、再び公園地区を襲撃した。1 月 19 日の朝、第 320 狙撃兵師団はセント・ヤーノシュ（St. Janos）病院から、今度もクートヴルジ通り（Kútvölgyi út）沿いに攻撃を開始した。ヴァーロショマヨル防衛の主力は王立ハンガリー軍所属のヴァンナイ大隊であり、公園内に 3 つの防衛線を張っていた。最初の防衛線は、ホルヴァート（Horváth）中尉の第 1 中隊で、セーチェイニの丘（Széchenyi-Hegy）へ向けて公園から西にのびるラック鉄道の軌道築堤に沿って配置されていた。この防衛線の要は 4 丁のドイツ軍 MG42 であり、地雷の列と道路障害物、そして鋭くとがった鉄条網によって強化されていた。ハンガリー軍はまた、遺棄された数台のトラックをラック鉄道の軌道に被るようにして配置し、ソ連軍が公園に接近するのを妨害した。2 つ目の防衛線は、より東方の、テムズ通り（Temes utca）近くに位置する 3 つの防空壕の周りにジグザグに配置されていた。このエリアはビーロー（Biró）中尉の第 2 中隊が配備されており、その司令部はヴァーロショマヨル通りとテムズ通りの交差する角にある学校に置かれていた。最終防衛線はヴァーロショマヨル公園の東端へと向かうサモシュ通り（Szamos utca）の近くに位置していた。ヴァーロショマヨル公園の北には、バール・マダス女子寄宿舎学校の校舎があり、そこに指令部を置いていたドイツ軍“エウロパ”戦闘団がヴァンナイ大隊の部隊を支援していた。

セント・ヤーノシュ病院の屋上からはシベリア狙撃兵の精妙な照準が狙いを付けており、火炎放射戦車の支援も受けて、初期のソ連軍の進撃は快調に進んだ。ソ連軍の突撃は、“ホワイト・ヴィラ”と、オラス通り（Olasz fasor）43－45 丁目の強固に要塞化されたアパート群を素早く奪取することに成功した。煙幕の遮蔽効果の下、ソ連軍はオラス通りを横切り、ラック鉄道の駅舎を確保した。この前進によって、ラック鉄道沿いのハンガリー軍機関銃網はすべて排除され、その日の終わりにはホルヴァート中尉の第 1 中隊はテムズ通りの第 2 防衛線まで 400m の撤退を強いられた。負傷者は、ラック鉄道駅舎のシェルター内に残された。ソ連軍は公園内に新たな“橋頭堡”を作るべく、続けざまに増援を送りこんだ。また、機甲部隊の進撃を可能にするべく、オラス通りの対戦車地雷の撤去が開始された。

CG-II 地図盤：NWセクションとNEセクションを接続して使用する。

CG-II 勝利条件：ソ連軍は、いずれかのCGシナリオにおいて、以下の道路より西にあるすべての石造区域を支配し、かつ道路の東にあるいずれかの石造区域を60支配すれば勝利する［例外：Castle Hillのレベル6に存在する石造区域は含めない］。道路：A3-B2-E5-G4-K2-O5-P6-Q7-T10-V11-X12-AA11-EE9。

CG-II 初回シナリオ勝利条件：ソ連軍は、シナリオ終了時にG31の建物を支配し、かつラック鉄道(6.12)のEmRR／それに隣接したヘクスから、統制状態の非予備ハンガリー軍歩兵ユニットを一掃すれば勝利する。

CG-II 特別ルール：

CG-II.1：1月27日とそれ以前のCG日において、直前のCG日が戦闘休止ではなかった場合、RePh手順17.6161によって補充されるGCPPと、RePh手順17.6162によって補充されるSCPPは、それぞれ半減する（切り上げ）。

CG-II.2 1月21日以降、枢軸軍が各CG日に地雷の購入に使用できるFPPは12以下となる。

CG-II.3 初回のOB で与えられている第16SS騎兵連隊を構成する小銃兵スコードロンは、ヘクスナンバー25以上のS列以南に、予備状態で初期配置せねばならない［**例外：ただし、敵の前線区域から6ヘクス以上離すという制限に従わなくてよい**］。これらのユニットは、CGを通じて17.6194bに該当するか、あるいは以下の道路網内のすべての建物をソ連軍が支配するまで予備状態を維持する。道路網：C38-F38-H37-I36-L31-O28-N27-Q23-N20-L19-J22-I24-I25-H27-E32-D33-C38 後者の状況が生じた場合、このSS小銃兵スコードロンは、ただちに予備状態ではなくなる。

CG-II.4 1月25日のCG日開始時、枢軸軍はRePhの“盤上整理(17.607)”の一環として、ドイツ軍“エウロパ”戦闘団のCGからの撤収とそれに伴うハンガリー軍MMC/SMCとの交換判定drを行わねばならない。結果が3以下であれば、すべての“エウロパ”戦闘団ユニット（およびそれが所有するSW）はすべてCGから取り除かれる。各ドイツ軍MMCは等価のハンガリー軍MMCと交換され、ドイツ軍SMCは等価のハンガリー軍SMCと交換される。エリートドイツ軍分隊はエリート4-4-7ハンガリー分隊（ヴァンナイ大隊ではない）に、1線級及び2線級ドイツ軍分隊は1線級3-4-7ハンガリー分隊に、徴収兵ドイツ軍分隊は徴収兵ハンガリー軍分隊に交換される（HSは適切なHSと交換される）。ハンガリー軍MMCが9個分隊相当登場するごとに（切り下げ）、“歩兵RG SW表(17.6202)”のハンガリー小銃兵中隊の欄を用い、完全戦力と仮定してハンガリー軍SWを受領する。

CG-II.5 初回のOBで枢軸軍に与えられているハンガリー軍の76.2mm P obr.39(r) ARTは、ソ連軍に捕獲された場合、ソ連軍操作班によって捕獲兵器ペナルティ(A21.2)なしで使用される。加えて、この兵器はどちらの陣営が使っていても、RePh手順17.6135の残存兵器確認drを必要とせず、自動的に残存する。

枢軸軍初回シナリオ OB（SSR II.4）：

6 GCPP（SSR II.5）	鉄条網×3
炎上済みの残骸×2	50 FPP
要塞化建物区域×5	塹壕×2

ハンガリー軍ヴァンナイ大隊第 1 及び第 2 中隊と、ドイツ軍第 22SS 義勇騎兵師団“マリア・テレジア”の一部 A35-J39 を結ぶヘクス列、およびそれより東に配置：{SAN：4}

RG：ヴァンナイ中隊（IH3）×1（完全戦力）	HMG(ドイツ)×2
7.5cm PAK 40 AT Gun（ドイツ）×1	2-2-8 操作班×2
76.2mm P obr.39(r) ART Gun×1	2-2-7 操作班×3
Brandt M27/31 MTR×2	Bofors 40mm AA×1

ハンガリー軍中央ハンガリー人戦闘グループの一部 K列、およびそれより南のヘクスナンバー25以上のヘクスに配置：

RG：矢十字党民兵中隊（IH5）×1

ドイツ軍第8SS騎兵師団“フロリアン・ガイエル”第16騎兵連隊の一部 S列、およびそれより南のヘクスナンバー25以上のヘクスに、予備(17.6194b)として配置（CG-II.3参照）：

RG：SS小銃兵スコードロン（IG 1）×1

ドイツ軍 “エウロパ”戦闘団の一部 F列、およびそれより北のヘクスナンバー31以下のヘクスに配置：

RG：警戒中隊（IG6）×1（縮減戦力） PSK×1

★ ソ連軍初回シナリオOB：

10 GCPP (SSR II.8)　　20 FPP (SSR II.9)
80+mm 大隊迫撃砲OBA (SSR II.10)

第 320 狙撃兵師団、第 985 野砲連隊、第 46 軍からの装甲支援の一部　第 1 ターンに、A39 と G39 およびその間の北／西端から進入 (SSR II.6 参照)：{SAN：3}

RG：狙撃兵中隊（IR 3）×1　　T-34/85×3（SSR II.11）
RG：親衛 SMG 中隊（IR 2）×1

初回シナリオ特別ルール：

以下の SSR は、CG-II の 1 月 19 日初回シナリオと、その事前 RePh にのみ適用される。

II-1　EC は湿潤（Wet）、無風で開始。天候は晴天。

II-2　初期配置に先立ち、ソ連軍プレイヤーは地図 NE セクション（ナンバー1-21、A-EE 列）内で、2 か所の瓦礫生成判定（17.62422）を実施することができる。

II-3　枢軸軍初期配置時に、以下のヘクスに塹壕を配置する：J24、K25、L25、M26。

II-4　盤上配置として購入した枢軸軍の RG は、A35-J39 のヘクス列以東に配置せねばならない。枢軸軍のすべての野戦構築物と要塞化建物区域は、A31-B-30-D-31-D36-J39 のライン以東に配置せねばならない［例外：D36, E37, F37, G38, H38 およびすべての盤端ヘクスは前線区域と考える］。初回 OB で与えられた塹壕と炎上済みの残骸は、ラック鉄道(6.12)の EmRR 上［例外：ヘクス H39 は不可］に置かねばならず、2 つの EmRR ヘクスに塹壕と残骸を 1 つずつ組み合わせて配置する。

II-5　枢軸軍は以下のRGを購入できない：OG OBA、OH OBA

II-6　A35以外のソ連軍の進入エリアとして指定された盤端は、シナリオ開始時にソ連軍が支配している；それ以外の盤端は枢軸軍が支配している。

それ以外のすべてのヘクスは、ゲーム開始時には枢軸側の支配下にある。初期配置に先立ち、ソ連軍プレイヤーはヘクスA36とG39に、北西の角を示すように矢印を向けて境界線マーカーを置く。これによって、初回シナリオ開始時にソ連軍が支配している盤端を表す。枢軸軍も同様にA35とH39に、それぞれ東と南を示すように置き、CG開始時の枢軸軍支配盤端を示す。

II-7　枢軸軍の弾薬減少レベルは1である（16.1）。

II-8　GCPPで購入したユニットの盤外からの進入は、2ターン目以降でなければならない。

II-9　ソ連軍が購入できる“野戦構築物”は追加の“？”カウンターのみである。ソ連軍は野戦電話を選択できない。また、ロシア軍はRGを盤上配置や予備として購入してはならない。

II-10　ソ連軍の大隊迫撃砲OBA（C1.22）には、自動的に盤外観測員(C1.63)が付き、これは地図西端ヘクスのレベル4に初期配置に先立って秘密裏に配置される。加えて、ソ連軍は1GCPPを支払うことで、このOBAモジュールに事前指定ヘクス(C1.73)を1個準備できる。この事前指定ヘクスを弾幕射撃(E12.11-.2)に利用する場合、ヘクス列は北 - 南となる。初回シナリオでのすべてのOBAモジュールは、最初の射撃ミッションについては必ず砲撃権を得ていると考え、チットからあらかじめ黒を1つ抜いておく。

II-11　1 月 19 日の CG 日の最後に、ソ連軍の保有するすべての走行可能かつ非孤立状態の T-34/85 は自動的に撤収(17.6073)する。撤収に成功した、機能する MA を持つ走行可能 T-34/85 の 1 両に付き、ソ連軍は次の CG 日開始時に、追加の 1SCPP を得る。この T-34/85 の戦車指揮官は 17.6206 によって生み出される。

結末：1 月 19 日にヴァーロショマヨル西方の一部が失われた後、枢軸軍は失われた土地を再奪取すべく迅速に反撃部隊を編成した。先鋒はラースロ・ヴァンナイ少佐指揮下のヴァンナイ大隊の面々であった。少佐はその昔、1919 年のハンガリー・ソヴィエト共和国との戦いにおいて伝説的なヘーイヤシュ（Héjjas）とプローネイ（Prónay）の支隊に所属していた[訳注1]。少佐の部隊は、彼らの“ハンガリー人の怒り”を解き放ち、ソ連軍をラック鉄道の境界から後方に押し戻すことに成功した。

1 月 19 日に市街のペスト側を完全に掌握したことを受けて、ソ連軍の指揮官たちは“ブダペスト・グループ”の主要な部隊を再配置し、ドナウ川西方のブダ側の戦闘に投入する決断をした。この再編成の一部として、第 3 ウクライナ方面軍の第 37 および 75 狙撃兵軍団からいくつかの師団が引き抜かれ、第 2 ウクライナ方面軍に配属されるとともに、イワン・アフォニン中将の指揮下に組み込まれた。しかしながら、1 月 22 日に、アフォニン将軍は 18 個もの砲弾の破片を受け、手ひどく負傷してしまった。“ブダペスト・グループ”の指揮は、イワン・マナガロフ中将に引き継がれた。マナガロフの最初の行動の一つは、第 297 狙撃兵師団を 108 親衛狙撃兵師団の北、320 狙撃兵師団の南にある前線の間隙に投入したことであった。この移動により、彼の指揮下師団の各々に割り当てられた前線を短縮することができた。加えて、1 月 21 日にブダペストから撤退した第 1879 および 1505 自走砲連隊に代わって、マナガロフは第 21 親衛戦車旅団と第 3 戦車旅団から抽出した T-34/85 を投入し、枢軸軍の抵抗に対する最後の掃討戦を支援させた。

これら3つのソ連軍師団のすべてが、『目標』と呼ばれたいくつかの主要地点へわき目も振らずに前進を開始した。最終的なソ連軍の目的は“王宮の丘”の奪取であり、そのための『目標』リストのうち『目標59；南鉄道駅舎（Déli Pályaudvar）』と『目標33：ガンツ・ワークス（ブダペストの機械製造会社）』が先の3つの師団に割り当てられていた。第108親衛狙撃兵師団と第297狙撃兵師団の一部は、ドナウ川へ向けて東に前進した。彼らは、ガンツ・ワークスの周りに頑強に立ちふさがっている第13装甲師団（ゲルハルト・シュミットフーバー上級大将）に一直線に突進した。しかし、一握りのパンターに支援された第6（ゲオルグ・ウイルヘルム・ショーニング大佐）および93装甲擲弾兵連隊（パウル・クレーマー少佐）の“シュミットフーバー戦闘団”は、包囲戦終了までソ連軍を寄せ付けなかった。

17..53　FB CG III：永遠の英雄達［City of Eternal Heroes］
CG 日：1945 年 2 月 2～10 日

1 月の終わりになって、ソ連軍第 37 及び 75 狙撃兵軍団は“ブダペスト・グループ”の師団を増援として受け取り、これによって戦線を整え、枢軸軍の防衛線を王宮の丘の北と西の地区に押し込むことができた。ソ連軍は王宮の丘の北にあるマーギット大通り（Margit Körút）からクリスチーナ大通り（Kriszina Körút）に沿って南鉄道駅舎（Déli Pályaudvar）へ向かい、最終的にケークゴリョ通り（Kék Golyó utca）を通ってかなりの前進を果たした。ブダの南方では枢軸軍の防衛線を後退させることに成功し

ていた。ドイツとハンガリーの防衛隊は、サス（Sas）およびゲッレールト（Gellért）の2つの丘の頂に沿って作られた頑強な塹壕に立てこもり、幾度かのソ連軍の攻撃を撃退した。ハンガリー軍ヴァンナイ大隊は、1月26日にヴァーロショマヨルにて撃破され、それに伴い第8SS騎兵師団の第16騎兵連隊ががウォルフ墓地（Wolf's Meadow/Farkasreti Cemetery）から2月2日に撤退した。第4SS装甲軍団からの3度にわたる救援はことごとく撃破され、マリノフスキーは彼の戦区の南方に他の救援の試みに対抗するための増援を送り込んだ。2月6日、"鷹の丘（Sas-Hegy/Eagle hill）"が第18独立狙撃兵軍団の手によって陥落し、ゲッレールトの丘にある"要塞（Citadella；その昔オーストリア人によって造られた）"に立てこもるドイツ軍部隊は、南方から第83海兵師団に蹂躙される危機にさらされていた。北では、ソ連軍第297狙撃兵師団が、"ヴィエルメズー（Vérmező；流血の地）"の西にある枢軸軍の最後の拠点、南鉄道駅舎へ向けて前進していた。ソ連軍は、駅周辺の地区に対する最終突撃の開始位置についた。

CG-III 地図盤：SEセクションとSWセクションを接続して使用する。

CG-III 勝利条件：ソ連軍は、いずれかのCGシナリオにおいて、以下の道路より西にあるすべての石造区域を支配し、かつ道路の東にあるいずれかの石造区域を80支配すれば勝利する［例外：Castle Hillのレベル6に存在する石造区域は含めない］。道路：BB12-II9-TT3-UU5-VV6-ZZ4-AAA4-BBB5-FFF3。

CG-III 初回シナリオ勝利条件：ソ連軍は、シナリオ終了時に開始時よりも24以上多くの石造区域を支配していれば勝利する［例外：**ソ連軍が支配下石造区域が、その後ソ連軍の手によってプレイ中に消失した場合（例えば複数レベル建物の上階が瓦礫化するなど）、その区域は初回シナリオの勝利条件にカウントしない。枢軸軍のてによってプレイ中に消失した石造区域は、初回シナリオの勝利条件にソ連軍が支配したものとしてカウントする**］。

枢軸軍初回シナリオ OB：

8 GCPP　　50 FPP

要塞化建物区域×5

ハンガリー軍市街衛兵大隊の一部　ソ連軍境界線（SSR-III.4）よりも東で、かつ盤の西端よりも3ヘクス以上離れた場所に配置：{SAN：4}

RG：RHA徴収兵中隊（IH 6）×1

ドイツ軍第8SS騎兵師団"フロリアン・ガイエル"第15騎兵連隊の一部　ソ連軍境界線（SSR-III.4）よりも東で、かつ盤の西端よりも3ヘクス以上離れた場所に配置：

RG：SS小銃兵スコードロン(IG 1)×2　　RG：AAセクションI(GG4)
7.5cm PAK 40 AT Gun×1　　2-2-8操作班×1

ソ連軍初回シナリオOB：

15 GCPP　　20 FPP

第297狙撃兵師団、第3戦車旅団、第23戦車軍団および第503野砲連帯の一部　ソ連軍境界線（SSR-III.4）上かそれよりも西に初期配置する。もしくはBB39とFFF39およびその間の西端ヘクスから、第1ターンあるいはそれ以降に進入：{SAN：3}

RG：狙撃兵中隊（IR 3）×1　　T-34/85×3（SSR III.6）
RG：親衛SMG中隊（IR 2）×1
76.2mm P obr.39 ART Gun×2　　2-2-8操作班×2

初回シナリオ特別ルール：

以下のSSRは、CG-IIIの2月2日初回シナリオと、その事前RePhにのみ適用される。

III-1　ECは湿潤（Wet）、無風で開始。積雪（E3.72）が影響する。天候は晴天。

III-2　初期配置に先立ち、ソ連軍プレイヤーは地図上のいずれか2か所の瓦礫生成判定（17.62422）を実施することができる。

III-3　枢軸軍初期配置時に、以下のヘクスにグライダーを配置する：QQ9、SS8、TT6。　また、以下のヘクスに弾痕カウンターを配置する：GG13、II 11、KK12、MM10、NN12、OO10、PP8、QQ7、RR5、TT6

III-4　初回シナリオ開始時のソ連軍境界線は、BB26-PP33-PP39を結ぶヘクス列である。それよりも西はすべてドイツ軍の境界エリアであり、無人地帯は存在しない。盤上配置として購入されたドイツ軍RG／野戦構築物は、ソ連軍境界線より3ヘクス以上離れた場所に配置される［例外：すべての前線区域とされた盤端］。両陣営とも、盤端に適切な盤端マーカーを置く（17.6053）。

III-5　枢軸軍の弾薬減少レベルは3である（16.1）。

III-6　2月2日のCG日の最後に、ソ連軍の保有するすべての走行可能かつ非孤立状態のT-34/85は自動的に撤収(17.6073)する。撤収に成功した、機能するMAを持つ走行可能T-34/85の1両に付き、ソ連軍は次のCG日開始時に、追加の1SCPPを得る。このT-34/85の戦車指揮官は17.6206によって生み出される。

結末：南鉄道駅舎周辺では、ドイツーハンガリー混成部隊が防御に当たっていた。その中には、師団対空砲大隊の支援を受けたSS高級中隊指導者（SS大尉）アルベルト・クレット戦隊と、第8SS騎兵師団"フロリアン・ガイエル"の第15SS騎兵連隊も含まれていた。その地域には、ハンガリーの親衛隊とも呼べる王立ハンガリー軍の混成部隊も存在していた。最終的に、"フェルトヘルンーハレ"装甲師団と、ビルニッツァ上級大将指揮下のハンガリー突撃砲部隊から幾ばくかの装甲支援を受け取ることができた。ソ連軍第297狙撃兵師団は、戦車と、至近距離からの直接射撃を行う重野砲の支援を受け、南鉄道駅舎の西と南から攻撃をかけた。その結果、2月8日の遅くには、駅周辺に残っていた枢軸軍部隊を包囲することに成功した。

外部からの救援の望みはすべて断たれ、弾薬が近く欠乏することが明らかになった。全ブダペスト枢軸軍の指揮権を持っていたプフェッファーーヴィルデンブルッフ将軍は、ヒトラーから撤退を禁ずる命令を受けていたが、2月11日の20時、包囲網からの脱出命令を下した。残存する主要な装甲車両を破壊するなど、慌ただしい準備の後、およそ3万のドイツ、ハンガリー軍、親衛隊、矢十字党の部隊が王宮の丘に沿った狭路で合流した。実際に1万の将兵が王宮の丘から脱出を試みたが、うち5千人は殺された。その中には第8SS騎兵師団"フロリアンーガイエル"、第22SS義勇騎兵師団、および第13装甲師団の指揮官も含まれていた。第2次大戦において、これほどの師団指揮官が短期間に戦死することはどの軍隊でもなかったことであった。司令部もまた、安全への逃避に失敗した。プフェッファーーヴィルデンブルッフと彼の側近たちは、大きな下水の本管を利用してソ連軍前線に浸透したが、夜明けになって王宮の丘から数マイル離れた屋敷で捕縛された。5千人の兵士たちは、ブダペスト西方にある丘の森を抜け、彼らを締め付けようとするソ連の包囲網から逃れ、40km先のドイツ軍が位置するジャーンベーク（Zsambek）へ向けて死に物狂いの競争を始めた。日中になると、比較的安全な丘の森から開けた地形に出てきた脱出部隊に対し、ドイツ軍の航空機が支援物資の投下を試みた。ソ連軍の戦闘部隊は、西へ向かって深い雪の中を歩いて脱出を試みる、多くの小集団に集中していった。枢軸軍の多くは、脱出路での小規模な火力戦闘によって射殺され、さもなければ弾薬不足と疲労により、追跡者にみじめな投降を余儀なくされた。数百人の投降した兵士、とりわけ武装親衛隊員はその場で処刑された。2月18日、最終的に624人の生き残りがドイツ軍の前線までたどり着いた。これは、ブダペストが包囲された際に市内にいた枢軸軍兵士の、1%に満たない人数であった。

17.6　再装備フェイズ(RePh) [35]**：**以下の手順（17.601-.625）は、RePhに各陣営が同時に実施する。これはCGシナリオとCGシナリオの間になされる。各手順（と付随する手順）は、数字／アルファベット順に行うこと。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17.609はとばす）。以下の手順で“＊”がついたものは、RePhの手順17.6232で新規のCGシナリオができるまで繰り返し行う。“#”がついたものは、CGシナリオが現在のCG日にプレイされる場合にのみ行う。“†”がついたものは、CG初回シナリオをプレイする前に完了させる必要のある手順となっている。

RePh の順序

		17.601	**混戦の完了**
		17.602	**マーカー除去、HIP ユニットと隠匿野戦構築物**
		17.603	**勝利確定、回復**
		17.604	**包囲&地雷原**
		17.605	**境界線の画定**
		17.606	**孤立**
		17.607	**盤上整理**
		17.608	**捕虜**
	＊	17.609	**鎮火**
		17.610	**負傷指揮官**
		17.611	**戦禍&昇進**
	＊	17.612	**新たな CG 日&SAN 調整**
	＊	17.613	**装備修理&補充**
	＊	17.614	**装甲車両の撤収**
	＊	17.615	**野戦構築物の撤去**
	＊	17.616	**CPP 補充**
	＊	17.617	**枢軸軍弾薬減少&ELR 増減**
	＊	17.618	**天候&EC の判定**
†	＊	17.619	**増援グループの購入**
†	＊	17.620	**RG 戦力、兵器&指揮官**
†	＊	17.621	**野戦構築物の購入**
†	＊	17.622	**偵察**
	＊	17.623	**主導権の決定**
	#	17.624	**風&ユニット初期配置**
	#	17.625	**シナリオ開始**

17.601　混戦の完了：最初に、現在登攀マーカーの上にある各ユニットを、所有者の任意で、たどり着こうとした区域か登攀開始時に去った区域に置く。ユニットの置いた区域に敵ユニットが存在すれば、（CC でなく）混戦マーカーを置く。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）。ソ連軍の側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、そこでまだ隠蔽状態にあるユニットは“?”を失い、釘づけと CX 状態は回復し、stun／STUN カウンターは裏返されて＋1／RECALL+1 の面になる（この時望むのであれば CE にしてもよい）。この最初のラウンドより後のラウンドにおいて、移動可能状態（D.7）の AFV は、混戦からの離脱を宣言できる。宣言した AFV はそのラウンド中はいかなる CC 攻撃も実施できない。離脱は、宣言したラウンドの CCPh 活動が完了した時点で自動的に成立する。

17.6011　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…など）。

17.602　マーカー除去：この時点で、以下のマーカー／カウンターを除去する。

a) FFE、SR、弾幕砲火マーカー
b) 煙幕
c) 目標捕捉マーカー
d) 無線機と野戦電話［**例外：残存した場合；SSR CG9(17.4)**］
e) DM、Disrupted、Fanatic、Berserk、Wall Advan、HD マーカー、Labor［**例外：17.6131**］、ダミースタック、ダミー秘匿カウンター
f) CX、Motion、CE、BU、Stun、未熟操作班
g) 現状で秘匿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配置する。
h) HIP ユニットと隠匿野戦構築物はこの時点で姿を現す必要は無い
i) 地下道マーカー。その下にいたユニット／SW は残存する
j) 狙撃兵
k) 航空支援カウンター（SSR FB22）。（SSR CG9 参照）

17.6022　HIP ユニットと隠匿野戦構築物：HIP ユニットと隠匿された野戦構築物（要塞化建物区域を含む）は、プレイヤーの裁量で隠匿状態を維持しておいて構わない。これらのユニット／野戦構築物は現在の区域で次の CG シナリオを開始せねばならないが、FPP を支払う必要は無い（17.6071 参照）。HIP ユニットは盤上に置かれることなく残存し、境界線画定の際には一切考慮されない。すでに盤上に置かれている野戦構築物は、以前の支配陣営にかかわらず、現在その区域を支配している陣営の支配下にある。自軍支配区域にある、自軍が配置した隠匿状態の完全設置 DC は、そのまま隠匿状態を維持してもよいし、“取り除いて”残存させてもよい。敵陣営の支配区域にある場合には、“除去”される。

※17.6023 は 17.6071 に移行

17.603　勝利確定、回復

17..6031　CG シナリオの勝利確定：この時点で、今終了した CG シナリオの勝者を確定する(17.6236; 初回シナリオの勝利条件については 17.51-.53 を参照)。現在の RePh で、この手順(17.6031)の後に除去されたユニット／装備は CG シナリオの勝利確定にはカウントせず、また MMC 戦禍 DRM（17.6112)にもカウントしないが、CPP DRM の判定(17.616)には適用する［**例外：ソ連軍 T-34/85 の撤収（17.6073)**］。また、これ以降に発生した石造区域の支配の変化も、CG シナリオの勝利確定には影響しない。

17.6032　回復：今回のシナリオ勝利者が確定した後で、現在混乱状態となっている両陣営の全ユニットは、戦意喪失していても自動的に回復する。DR は不要である。乗車兵／跨乗兵は、その車両のいる区域に降ろされる（A-P 地雷原に降りたユニットは、即座に攻撃されず、17.6042 が適用される）。

17.604　包囲&地雷原

17.6041　包囲：包囲されている各ユニット［**例外：捕虜**］は 1TC を行う（指揮官 DRM 適用）。1TC に成功した各被包囲下ユニットは、現在の区域に残される（包囲マーカーは 17.6064 まで残しておく）。1TC 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 は除去され、その AFV は走行不能かつ放棄状態となる**］。除去となった被包囲ユニットが監視していた捕虜は、可能であれば、同一区域にいる除去ユニット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、捕虜は自動的に除去となった監視兵が落としていった装備を所有し、なおかつ再武装(A20.551)したものとする。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。

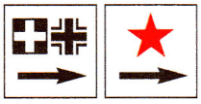
17.6042 地雷原：種類を問わず地雷原にいるAFVは、種類に応じた地雷原攻撃を受ける。これは、地雷原区域退出の試みであるかのように、通常の方法で普通に解決する。A-P地雷原**ヘクス**にいる各歩兵ユニット（地雷原攻撃により降車したばかりの車両操作班も含む）はNTCを行う（[戦車指揮官除く]指揮能力修正を適用）。このTCに失敗すれば損耗となる[**両方についての例外：地雷原の攻撃を受けず、かつ地雷原ヘクス／敵の支配するヘクスに入らずに（地下道移動を含む）、理論的に地雷原から退出できるユニットはNTCをする必要はない**]。どの場合でも、生き残ったユニットは、RePhの手順17.607で取り除かれるまで、地雷原ヘクスの各自のいる区域に置いたままにしておく。

17.605　境界線の画定：ここで枢軸軍とソ連軍の前線を画定する。通常、各陣営は、つながっているヘクス列（や頂点方向ヘクス列[E12.11のダイアグラム]；『ヘクス列』の表記は両方を含む）に印をつけていって、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17.6066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”が正しく画定されているならば、各陣営は、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けば、再度同じ前線区域に入ることなく、前線区域の最初の位置に戻ることになる。

17.6051　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も無人地帯となり(17.6062)、ユニットのいるヘクスは孤立エリアとなる。**戦略区域は決して無人地帯の区域とはならない。**これは、**片方の陣営が常に戦略区域を支配している**からである（CG-I／IIの開始時、枢軸軍はソ連軍の進入エリア以外の全ての区域を支配している；17.51 SSR I.5；17.52 SSR II.6）。

17.6052　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／A26.16によって支配権が与えられている**戦略区域**（17.2参照）に自軍の区域支配マーカー（FBに同梱されている）を置ける。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か裏返す。非戦略区域も（A26.11-.12に従い）支配の対象だが、支配マーカーは置かない。

17.6053　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：盤端ヘクスの両隣りが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」ことがあったり、河岸ヘクス沿いになることもある（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。



17.6054　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**]。このようにして境界線マーカーの配置を、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。**17.6066を参照。**

17.6055　再調整：マーカーをルール上問題のないように置いている限り、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取り除いたり、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17.6053から始めること。

17.6056　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[**SMC単独では、ポケットを形成しない；17.6059を参照**]。ユニットが地上レベルにいない場合、17.6057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（17.6054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17.6054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、いかなる自軍盤端ヘクス（17.6058）も含んではならない（後者が起きた場合、17.6058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：脱出；17..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。

17.6057　非地上レベルのポケット：建物区域の上階やFB地下室（.9）もポケットを形成しうる。これは、MMCがそういった区域におり、敵の支配区域や火災を通らずに地上レベルへ行けない場合に生じる。また、MMCが階段の無い建物の上階にいる場合にもポケットが生じる。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FB地図盤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／地下室のポケット同士が『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。

例：ある建物で一方が第1レベルと第2レベルの区域を支配しており、他方が地上レベルを支配して（そこに1個のMMCがいる）いるものとする。この場合、第1レベルと第2レベルのそれぞれが1つのポケットとなる。このような“上の階”のポケットは、（もしあれば）地上レベルを含んでいる孤立エリアとは別々のものである。

17.6058　盤端を含むポケット：ポケットを広げる過程で自軍盤端ヘクス（ソ連軍は西端以外、ドイツ軍は東端以外のすべて）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17.6054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。枢軸軍、ソ連軍共に自軍境界エリアには**必ず**自軍盤端ヘクスを含んでいなければならず、さもなければそのエリアはポケット（17.6056）となる。

17.6059　支配の変更：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。**17.6066を参照。**

17.606　孤立：中にい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 のみ

C) 片方の陣営の MMC／車両＊

D) 両陣営の MMC／車両＊

＊（どちらかの陣営の）SMC が存在しても種別は変化しない。

17.6061　ユニットへの影響： B タイプの孤立エリア内にいる各 SMC は離脱(17.6063)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 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ソ連軍ユニットや両軍の兵器は、弾薬減少状態(A19.131)で次のシナリオを開始する[例外：離脱(17.6063)]。ペナルティを被っていないものと区別するため、識別番号を記録する必要があるだろう。孤立エリア内の初期配置制限については 17.6243 を参照。

17.6062　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／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は、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ことがある。

17.6063　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 を行い、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枢軸軍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）取り外すことができる。砲とともに離脱することはできない[例外：dm 状態]。

離脱判定表

修正後 DR	歩兵	AFV
8 以下	離脱[1]	離脱
9	離脱、置き換え[2,3]	放棄[4]（車両操作班は離脱）
10	離脱、損耗[3]	破壊[4]（車両操作班は離脱）
11	離脱、置き換えてから損耗[2,3]	放棄[4]（車両操作班は除去）
12 以上	除去	破壊[4]（車両操作班は除去）

[1] 修正前 DR が 2 の場合、常に離脱と戦禍(A15.)を兼ねるが、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。

[4] 現在のヘクスと向きが維持される。

DRM	
＋x	（戦車）指揮官の修正／ヒーローDRM（単独 SMC では不可）
−1	枢軸軍＊　[例外：ヴァンナイ大隊]
−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ヘクス離れている
−2	自軍が支配する非孤立ヘクスに隣接
−2	ヴァンナイ大隊＊
＋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 1IPC 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ついて[スタックする１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 AFV

＊AFV の離脱の試みには適用しない。

17.6064　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 は残存する。修正前 DR の 2 は戦禍となる。スタックであれば戦禍となるユニットを無作為選択で決める。この時点で包囲マーカーを全部取り除く。地雷原（17.6042）から離脱に成功した AFV があったとしても、TB カウンターは置かれない。

17.6065 離脱の影響：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、17.6061-.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。

17.6066　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 FB 地図盤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描く、境界線の線引きには色の違うマーカーを使う）。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。17.6066 を参照。

17.607　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／装備を上に乗ったマーカー類と共に全部撤収させ、FB 章ディバイダ(17.15)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（SSR CG4; 17.4）内の砲／AFV、走行不能の AFV は、盤から除かず現在の位置にとどめておく]。

17.6071　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。孤立した隠匿ユニットは隠蔽状態で盤上に置かれる。孤立した隠匿状態の野戦構築物（要塞化建物区域を含む）はすべて露呈する。

17.6072　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保有されるものとみなす[例外：T-34/85 の撤収（17.6073）；隠匿状態の完全設置 DC；17.6022 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。

17.6073　T-34/85 の撤収[36]**：**走行可能（D.7）なすべてのソ連軍支配下の T-34/85 は自動的に撤収する。この撤収によってソ連軍が CVP を失う(17.6161-.6161)こともなければ、枢軸軍が獲得(17.6112)することもない。機能した MA を持つ T-34/85 が 1 両撤収するごとに、ソ連軍は次の CG 日(17.6121)開始時に追加の 1SCPP(17.6162)を獲得する。枢軸軍に鹵獲された T-34/85 は、17.6142 に従って AFV の撤収判定を行う。走行可能なソ連軍支配下の T-34/85 が、孤立状態で次のシナリオを開始した場合(17.6131)、自動的に帰還を被る（加えて、弾薬減少状態となる；17.6061）。

17.608　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か、処刑するか、あるいは解放することも自由である。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。解放された MMC は、同一規模の自軍徴収兵 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。

17.609　鎮火[37]**：**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る。各 BLAZE カウンターを取り除き、以下の副次手順(17.6091-.6098)により適切な地形変化の処理をする。

17.6091　炎上する残骸：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と交換する（SSR　CG6［17.4］参照）。

17.6092　繁み、果樹園、密生果樹園、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。

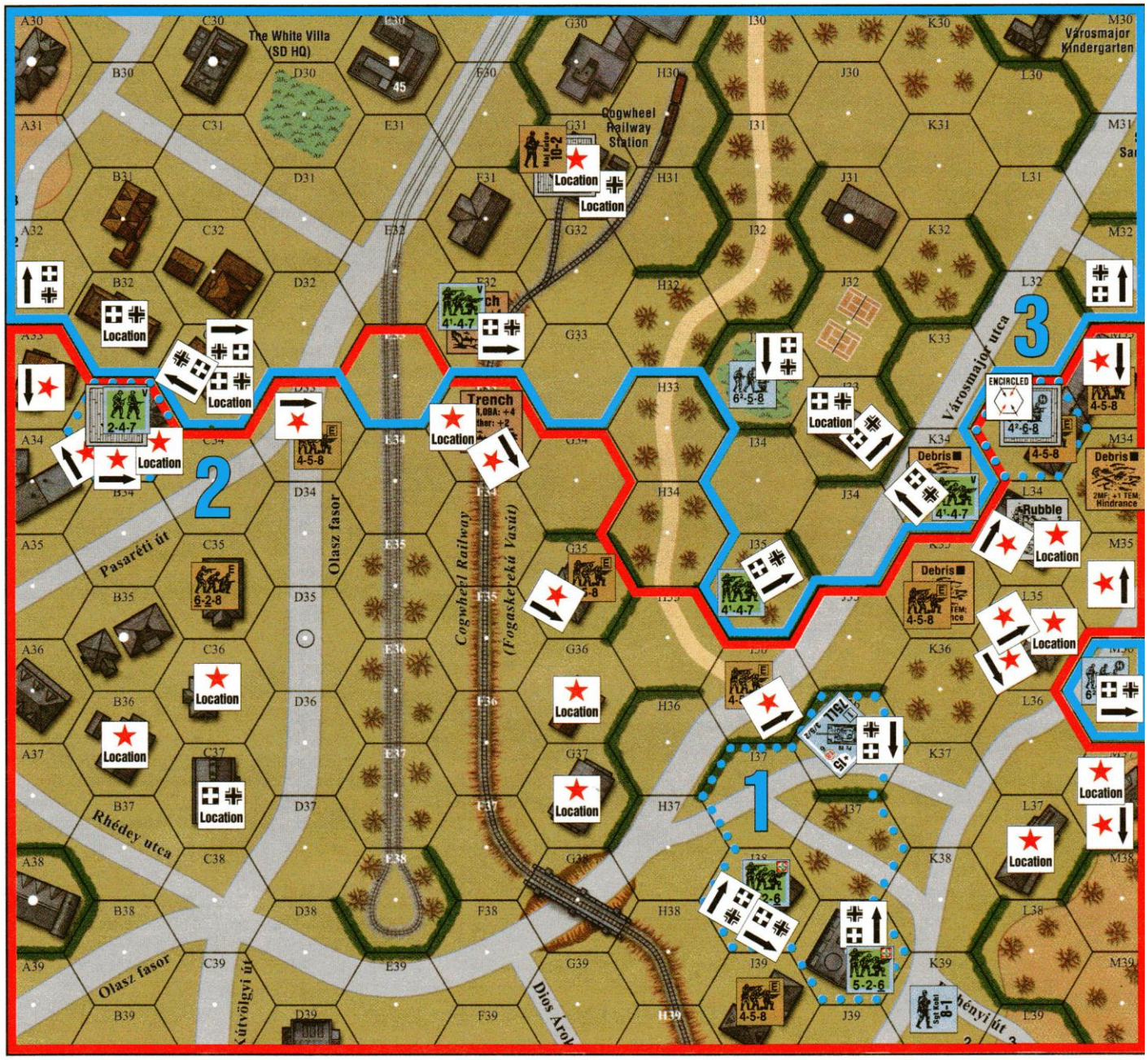
17.6093　列車：列車、または残骸化した列車は破片に変化し、以降は可燃地形ではなくなる（B25.1；2.8）。

17.6094　石造瓦礫：この石造瓦礫はそのまま存在し、以降のシナリオで再び燃える可能性がある。

17.6095　火災のある工場以外の建物：棟内の区域に１つでも Blaze カウンターがある工場以外の建物の全地上レベルには、（地下室カウンターを下に置くことなく；9.6）瓦礫カウンターを置く［**例外：中央郵政局庁舎（T13）は、火災が原因で瓦礫化することはない；単に Blaze/Flame カウンターを取り除く**］。瓦礫の落下(B24.12；3.4)と、破片の落下（2.5）の判定を実施する。この瓦礫は後のシナリオ中に再び燃える可能性があり、この RePh の手順 17.6097 において延焼によって Flame が置かれる場合もある。その建物内に再度初期配置することになる孤立ユニット／装備は除去となり、孤立していた瓦礫ヘクスは敵の支配となる。

17.6066 の例：境界線の画定

この縮小された FB 地図には、プレイヤーが記入した境界線(17.6066)が示されている。ソ連軍の境界線は赤、枢軸軍は青である。どちらの境界線も、同じ縮小地図に記入される。



17.6096 工場： FB 工場(8.)は完全な瓦礫とならず、代わりに Blaze カウンターが置かれていた工場ヘクスのみが瓦礫となる。その工場ヘクス内に再度初期配置することになる孤立ユニット／装備は除去となり、孤立していた工場および瓦礫ヘクスは敵の支配となる。

17.6097 延焼： ここで各 Flame カウンターを Blaze 面に裏返し[**例外：工場区域の Flame は除去**]、さらに別の Blaze カウンターを、隣接していて Blaze／Flame カウンターのない各可燃地形ヘクスに置く [**例外：工場区域には置かれない**]。ただし、E3.721 に従って、積雪の影響がある場合には隣接ヘクスとのヘクスサイドが繁み、建物、林（深雪の場合は建物か林）のイラストでつながっていなければならない。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考える。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いないものは除去となる（AFV は燃え尽きた残骸と交換される）。

17.6066 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 RePh の手順(17.605-.6066)において各陣営が行う作業を詳述する。次ページの図は、FB NW 地図盤の北西の端の部分を示している。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）。境界線マーカーを本例で**太字**で示すヘクス番号のヘクスの地上レベルに配置する。“**A30**→C31”とは、A30 に境界線マーカーを置き、ヘクス列 A30-B30-C31 に沿って C31 にある別の境界線マーカーへ向けることを意味する。“**B30**-C30→D30”とは、B30 に境界線マーカーを置き、（E12.1 にある頂点方向ヘクス列ダイヤグラムでの）頂点方向ヘクス列 B30-C30-D30 に沿って D30 へ向けることを意味する。

RePh「手順 17.6052 支配マーカー」において、各陣営は戦略区域に自軍の区域支配マーカーを置いてゆく。図では戦略区域にマーカーが置かれていることろが示されている。その資格がある区域すべてにマーカーが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 17.6053 盤端マーカー」に従い、枢軸軍プレイヤーは自軍の境界線マーカーを**A32**と**M32**に置く。これらは、**A32**→A30、A30-B29→M30、M30→**M32** 盤端『ヘクス列』に沿って互いに向き合わせる。枢軸軍プレイヤーは、**M36** に 1 個の境界線マーカーを矢印が盤外に向くように置く。なぜなら、この盤端ヘクスはその両側（M35&M37）がソ連軍支配の盤端だからである。ソ連軍プレイヤーも同様に **A33**、**M33**、**M35**、そして **M37** に以下のように向きを合わせて境界線マーカーを置く。**A33**→A39、A39-B39→M39、M39→**M37**と**M33**→**M35**。この時、K39 のドイツ軍 8-1 指揮官は A39-B39→M39 のラインを妨げない。なぜなら SMC はヘクスを支配できないからである（A26.11）。

次に、「手順 17.6054 境界線マーカー」に従い、枢軸軍プレイヤーは境界線マーカーを **J33** から置き始める。これは M32 の自軍盤端マーカーに向ける。そして以下の順にマーカーを置いてゆく。**K34**→J33、**I35**→K34、**I33**→I35、**F32**-G33→I33、**C33**-D32→F32。そして最後に **C33**→A32 を置く。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：M32、L32、K33、K34、J34、J35、I34、I33、H32、G33、F32、E33、D32、C33、B32、A32、A31、A30、B29、C30、D29、E30、F29、G30、H29、I30、J29、K30、L29、M30、M31。これらのヘクスは枢軸軍の前線区域の大部分であるが、以後の手順で、“切り離された”ユニットを囲む数ヘクスがさらに加えられることになるだろう。

枢軸軍陣営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 **L35** に配置し、頂点方向ヘクス列 **L35**-L36→M37 に沿って M37 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ゆく。**L35**→M35、**L34**-L33→M33、**I36**→L34、**G35**→I36、**F33**-G34→G35、**D33**-E33→F33、**B33**-C34→D33、**B33**→A33（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。M37、L36、L35、M35、M34、M33、L33、L34、K35、J35、I36、H35、G35、G34、F33、E33、D33、C34、B33、A33、A34、A35、A36、A37、A38、A39、B39、C39、D39、E39、F39、G39、H39、I39、J39、K39、L39、M39、M38。以上のヘクスは、全てソ連軍の前線区域であり、枢軸軍の境界エリアをとり囲んでいる。

「手順 17.6056 ポケット」で、ソ連軍プレイヤーは、G31 の第 1 レベル区域にいる 10-2 指揮官以外、すべての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する。単独の SMC はポケットを形成しないため、ソ連軍にポケットは無い。一方、枢軸軍プレイヤーは、残念ながら現時点でまだ 6 個の自軍ユニット（J36:パンター、B33：2-4-7HS、I38/J38：5-2-6 分隊、K39：8-1 指揮官、L33 の上階レベル：4-6-8 分隊）が枢軸軍境界線の外にいることを確認する。枢軸軍プレイヤーは手順 17.6054 でパンターのヘクスに境界線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、**J36**と**J38**に境界線マーカーを置き、頂点方向ヘクス列 **J36**→**J38** に沿って互いに向き合わせる。次にポケット＃1 を広げるため、手順 17.6054 と同様に **I38**→J38 のようにマーカーを置く。これで I38 にいる 5-2-6 分隊を取り込むことができる。最後にもう一つの境界線マーカーを、**I38**-I37→J36 と置き、I38 と J38 にいる分隊、およびパンターを拡張されたポケット1に収めた。I37、I38、J36、J37、J38 の 5 ヘクスは、孤立したソ連軍境界線ヘクスとなる。

盤端ヘクスは決してポケットを形成しないため M36 の 6-5-8 分隊はポケットを形成しないが、そのヘクスは1ヘクスで境界線エリアを形成する。

枢軸軍プレイヤーは、B33 の 2-4-7HS と L33 の 4-6-8 分隊がそれぞれ上階レベルのポケット#2 と#3 を形成することを確認する；「17.6057 非地上レベルのポケット」により、境界線マーカーは置かれない。B33 と L33 がこの時点で枢軸軍境界エリアヘクスとなったため、いまや双方の境界エリアの一部となったこれらのヘクスの地上レベルは孤立状態に変化する（第 1 レベルはポケットであるため、既に孤立している）。E33 ヘクスは双方の境界線の内側にあるので孤立しているが、ユニットがいないためタイプ A の孤立となり、ゆえに無人地帯となる。H33 と H34 は両陣営の境界エリアの外にあるので無人地帯となり、非支配下となる。一方で、C37 ヘクスはソ連軍の支配に移る（枢軸軍プレイヤーは、J38 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。SMC 以外の自軍ユニットが存在する必要があるためである）。G31 のレベル1にいるソ連軍 10-2 指揮官は、自軍の境界エリアの外にいるため除去となる（17.6059）。K39 のドイツ軍 8-1 指揮官も同様に除去される（指揮官は AFV／MMC／支配マーカーではないので、枢軸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 17.606 孤立」へ進む。ソ連軍唯一の孤立ユニットは L33 の 4-5-8 分隊である。対して、以下の枢軸軍ユニットが孤立している：パンター(J36)、5-2-6 分隊(I38)、5-2-6 分隊(J38)、4-6-8 分隊(L33)および 2-4-7HS(B33)である。ソ連軍 4-5-8 分隊(L33)と枢軸軍 4-6-8 分隊(L33)は、ポケット#3 を含む（がその全体を含んではいない）1 ヘクスのタイプ D 孤立エリアにいる。枢軸軍ポケット#2 と B33 の地上レベルは、1 ヘクスのタイプ C の孤立エリアである。枢軸軍ポケット#1 はタイプ C 孤立エリアである。E33 はタイプ A 孤立エリアである。「17.6061 ユニットへの影響」に従い、以上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（離脱に成功しない限り；17.6063 孤立からの離脱）。E33、H33 および H34 のヘクスは無人地帯(17.6062 ヘクス支配への影響)となる。

RePh の手順 17.6063 で B33 のレベル1にいる枢軸軍 2-4-7HS が離脱を試みる。離脱判定表の DRM は－4（－2[ヴァンナイ大隊]－1[自軍支配の非孤立ヘクス B32 から 2 ヘクス以内]－1[自軍支配の非孤立ヘクス B32 に隣接]＝－4）である。修正前 DR は 12 で、これは修正して 8 となる。結果、この HS は離脱して、枢軸軍 OB に残存する。手順 17.6065 でソ連軍側は（離脱した HS が明け渡した）B33 の第 1 レベルのポケットの支配を獲得する。これは、唯一の『隣接』区域（B33 の地上レベル）がソ連軍の支配下であり、B33 がもはや枢軸軍境界レベルの一部でも孤立状態でもないからである。

例:シナリオ終了時にE29の地上レベルにBlazeがあり、F28のレベル1にFlameがあったとする（どちらも建物E29のヘクスである）。RePhの手順17.6095でE29のBlazeは取り除かれ、建物E29を構成する3ヘクスはすべて瓦礫となる。F28のレベル1にあったFlameは、瓦礫に存在している。手順17.6097でこのFlameはBlazeに変化し、さらにE29、F27、E28にFlameが置かれる。積雪／深雪が影響しているなら、E29にのみFlameが置かれる。

17.6098　野戦構築物と装備:地形火災区域（17.6095により瓦礫となったばかりの建物も含む）内にある野戦構築物／装備（要塞化された建物も含む）は除去となる[例外：塹壕；ただし、中の装備は全て除去]。

17.610　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、負傷がもとで死亡する）。孤立エリア（17.6061；17.6243）で初期配置することになる指揮官には+1drmがつく。

17.611　クラス上昇&昇進

17.6111　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: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；17.6243]。

17.6112　ヒーロー&MMCS-DR**:**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；17.6113]。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可能となる（孤立したヒーローであれば、同一の孤立エリアにいるMMCのみ）。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、次のシナリオの間だけである；17.6021e）。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

修正後DR	MMCの数
−1以下	5
0	4
1	3
2－3	2
4－5	1
6以上	−

DRM:

−3	今回のCGシナリオで勝利している
−1	枢軸軍
−1	今回のCGシナリオで被った自軍の損害20CVP(A26.22)ごとに(切り下げ)

17.6113　指揮官S-DR**:**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やヒーローでなくなるが、それ以上の影響は生まれない]。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:17.6114]。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

指揮官	枢軸軍修正後DR	ソ連軍修正後DR
10-2	2以下	2以下
9-2	3	3
9-1	4	4 - 5
8-1	5	6
8-0	6 - 7	7 - 8
7-0	8 - 9	9 - 10
6+1	10 - 12	11 - 12

DRM:

−2	今回のCGシナリオで勝利している(DRのあとで、このDRMを適用しないことも、−1にすることも選択できる)

17.6114　非指揮官の昇進：17.6113の表でDRをする代わりに、以下のどちらかを選べる。

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。

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個分隊相当につき1個を超える指揮官が与えられるようであれば、この選択（a／b）はどちらも行えない。この制限に関して、枢軸軍もソ連軍も諸々の混成部隊を統合して各々1つの軍隊と考える。

17.612　新たなCG日&SAN調整

17.6121　新たなCG日：ここから先のRePhの手順は、新たなCG日の開始についてのものである。シナリオが生成されなければ（RePhの手順17.623）、この手順に戻り、シナリオが生成されるまでRePhの手順17.612-.623を繰り返す。

17.6122　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（GCPP消費は不要）。

例：ソ連軍のSANは現在6である。ソ連軍のSAN調整には+2drmが課せられる(6−4=2)。したがって、修正前drが3、4、5、6であればソ連軍のSANは5に下がる。

17.6123　ブービートラップの活性レベル低下：レベルAまたはBのブービートラップがあれば、枢軸軍プレイヤーは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。

17.613　装備修理&補充

17.6131　AFV：自軍が支配する区域にいるAFVにつき、両陣営ともに以下の該当する手順を踏む。

a) 非孤立状態の自軍支配区域に放棄されたAFVは、放棄したままにしてもよいし、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せねばならない。

b) 衝撃／UKのAFVは、衝撃／UKでなくなるまでdrを行う(C7.42)。

c) 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。非孤立状態であれば、ボグ解消時に地図盤から撤収する。

d) 両陣営ともに自軍の走行不能AFVの各々について、次の表でdrを行い、走行不能を修理できたかどうか判定する。