



ドイツ軍増援グループ (RG) 表 ⁴⁶

ID	グループ種別	戦力			CPP コスト	1日 最大	CG 最大		
		完全(Full)	縮減(Reduced)	減少(Depleted)			I	II	III
IG1	SS ^E 小銃兵 Sqn ^{cfi}	6×6-5-8 4×4-6-8	4×6-5-8 3×5-4-8 3×4-6-8	4×6-5-8 3×5-4-8 2×4-6-8	7	2	0	2 ^m	5
IG2	SS ^E 工兵中隊 ^{cdi}	8×8-3-8	7×8-3-8	6×8-3-8	10	1	0	0	1
IG3	国防軍 ^{1st} 擲弾兵中隊 ^{cfi}	10×4-6-7	6×4-6-7 4×4-4-7	5×4-6-7 4×4-4-7	5	2	1	3	2
IG4	国防軍 ^E 装甲擲弾兵& SPWSect ^{cefi}	6×4-6-8 4×5-4-8 3×SPW251/1	6×4-6-8 4×4-6-7 2×SPW251/1	5×4-6-8 4×4-6-7 2×SPW251/1	6	2	0	● 3 ^o	■ 2
IG5	国防軍 ^E 工兵中隊 ^{cdi}	8×8-3-8	7×8-3-8	6×8-3-8	10	1	0	● 1 ^o	0
IG6	国防軍 ^{2nd} 警戒中隊 ^{cfi}	6×4-6-7 4×4-4-7	4×4-6-7 3×4-4-7 3×4-3-6	5×4-4-7 4×4-3-6	4	2	▲ 2	▲ 2 ⁿ	▲ 2
HWG1	SS HW 小隊-I ^{abc}	2×HMG	3×MMG 2×8cm GrW34 81*MTR		4	1	0	2	3
HWG2	国防軍 HW 小隊-II ^{abc}	2×HMG	2×MMG 2×8cm GrW34 81*MTR		4	1	2	2	3
HWG3	国防軍 装甲擲弾兵 HW& SPW Sect-I ^{acfi}	1×SPW251/sMG 1×SPW250/7 1×SPW251/9	1×SPW251/sMG 1×SPW251/9	1×SPW251/sMG	3	1	1	2	1
HWG4	国防軍 装甲擲弾兵 HW& SPW Sect-II ^{acfi}	1×SPW251/sMG 1×SPW251/22 1×SPW251/16	1×SPW251/sMG 1×SPW251/22	1×SPW251/sMG	3	1	0	1	1
AG1	国防軍 MT Sect-I ^{acfi}	3×PzKpfw IVH	2×PzKpfw IVH	2×PzKpfw IVH	2	1	1	1	1
AG2	国防軍 MT Sect-II ^{acfi}	3×PzKpfw VG	2×PzKpfw VG	1×PzKpfw VG	3	1	0	2 ^m	1
AG3	SS MT Sect-III ^{acfi}	3×PzKpfw M15/42(i)	2×PzKpfw M15/42(i)	1×PzKpfw M15/42(i)	2	1	0	1	1
AG4	国防軍 AG Sect ^{acfi}	2×StuG IIIG(L) 1×StuH 42(L)	2×StuG IIIG(L)	2×StuG IIIG(L)	2	1	0	0	1
AG5	SS TD Sect-I ^{acfi}	3×JgdPz 38(t)	2×JgdPz 38(t)	2×JgdPz 38(t)	3	1	0	0	1
AG6	国防軍 TDSect-II ^{acfi}	2×JgtPz IV(L) 1×JgdPz IV/70	1×JgtPz IV(L) 1×JgdPz IV/70	1×JgdPz IV/70	3	1	1	1	1
AG7	国防軍 AC Sect ^{acfi}	2×PSW234/2 1×PSW 232	1×PSW234/2 1×PSW 232	1×PSW234/2	1	1	1	1	0
AG8	国防軍 SPA Sect-I ^{acfi}	2×PzA III/IV	2×PzA III/IV	1×PzA III/IV	2	1	1	1	1
AG9	国防軍 SPA Sect-II ^{acfi}	2×sIG 38(t)M 1×PzA II	1×sIG 38(t)M 1×PzA II	1×sIG 38(t)M	2	1	1	1	0
AG10	国防軍 SPAA Sect ^{acfi}	1×SdKfz 10/4 1×SdKfz 7/1 1×FlakPz IV/37	1×SdKfz 7/1 1×FlakPz IV/37	1×SdKfz 7/1	3	1	1	1	1
AG11	国防軍 SPAA SPW Sect ^{acfi}	3×SPW 251/21	2×SPW 251/21	1×SPW 251/21	3	1	0	1	1
GG1	ドイツ INF Sect ^{abc}	3×7.5cm leIG 18	2×7.5cm leIG 18	1×7.5cm leIG 18	2	1	0	1	1
GG2	ドイツ AT Sect ^{abc}	3×7.5cm PaK 40	2×7.5cm PaK 40	2×7.5cm PaK 40	2	1	1	1	1
GG3	ドイツ ART Sect ^{abc}	3×10.5cm leFH 18	2×10.5cm leFH 18	1×10.5cm leFH 18	2	1	1	1	0
GG4	ドイツ AA Sect-I ^{abc}	2×2cm FlaK 38 1×3.7cm FlaK 36	1×2cm FlaK 38 1×3.7cm FlaK 36	1×2cm FlaK 38	2	1	2	2	2
GG5	ドイツ AA Sect-II ^{abc}	3×2cmFlaKvierling 38	2×2cmFlaKvierling 38	2×2cmFlaK vierling38	3	1	1	1	1P
GG6	ドイツ AA Sect-III ^{abc}	3×8.8cm FlaK 18	2×8.8cm FlaK 18	2×8.8cm FlaK 18	4	1	1	1	0
GG7	国防軍 H MTR Sect ^{abc}	3×12cm GrW 42	2×12cm GrW 42	1×12cm GrW 42	3	1	1	1	0
OG1	国防軍 大隊中迫撃砲 ^{agh}	80+mm 大隊迫撃砲 OBA 中隊(HE/Smoke)[弾薬僅少]			2	1	0	3 ^m	2
OG2	国防軍 重迫撃砲 ^{agh}	120+mm MTR OBA 中隊(HE/Smoke)[弾薬僅少]			3	1	0	3 ^m	2P
OG3	国防軍 重榴弾砲 ^{agh}	150+mm OBA 中隊(HEのみ)[弾薬僅少]			4	1	0	2 ^m	1P
FG1	空軍 航空支援 ^{ck}	2×44FB	2×44FB	1×44FB	1	1	1	3	2
MG1	ドイツ 野戦構築物 ^{al}	30FPP	25FPP	20FPP	1	3	15	15	15
MG2	ドイツ 狙撃兵		SAN+1 上昇		1	1	6	12	9

● 第13 装甲師団のカウンターを使用

■ 装甲師団“フェルトヘルンハル”のカウンターを使用

▲ エウロパ戦闘団のカウンターを使用

ハンガリー軍増援グループ (RG) 表 ⁴⁶

ID	グループ種別	戦力					CPP コスト	1日 最大	CG 最大		
		完全(Full)	縮減(Reduced)		減少(Depleted)				I	II	III
IH1	王立軍 ^{1st} 小銃兵中隊 ^{ceh}	6×4-4-7	4×3-4-7	4×4-4-7	6×3-4-7	9×3-4-7	5	2	1	2	2
IH2	王立軍 ^E 突撃工兵中隊 ^{cdeh}	8×5-3-7		7×5-3-7		6×5-3-7	8	1	0	1	1
IH3	王立軍 ^E ヴァンナイ中隊 ^{ceh}	10×4-4-7		6×4-4-7	4×3-4-7	5×4-4-7	5	2	3	4	1
IH4	王立軍 ^{1st} SMG 中隊 ^{ceh}	8×5-3-7		7×5-3-7		6×5-3-7	6	1	0	1 ^m	0
IH5	民兵 ^{1st} 矢十字党中隊 ^{ace}	6×5-2-6	4×3-4-7	5×5-2-6	5×3-4-7	5×5-2-6	5	2	0	2	2
IH6	王立軍 ^C 小銃兵中隊 ^{ceh}	6×3-4-7	4×3-3-6	5×3-4-7	5×3-3-6	3×3-4-7	4	1	2	3	3
IH7	民兵 ^C 小銃兵中隊 ^{ace}	10×3-3-6		9×3-3-6		8×3-3-6	3	2	1	3	3
HWH1	王立軍 HW 小隊 ^{abc}		2×HMG	2×MMG	2×81mm Brandt M27/31 MTR		4	1	1	2	2
HWH2	王立軍 ヴァンナイ HW 小隊 ^{abc}		2×HMG	2×MMG ^G	2×81mm Brandt M27/31 MTR		4	1	2	3	2
AH1	王立軍 MT Sect ^{ac(e)h}	1×40M Turan I(r) 1×41M Turan II(r)		1×40M Turan I(r) 1×41M Turan II(r)		1×40M Turan I(r)	2	1	0	1	1
AH2	王立軍 AG Sect-I ^{ac(e)h}	2×StuG III(g)		2×StuG III(g)		1×StuG III(g)	2	1	0	1	1
AH3	王立軍 AG Sect-II ^{ac(e)h}	3×43M Zriny II		2×43M Zriny II		2×43M Zriny II	2	2	1	2	2
AH4	王立軍 AC Sect ^{ac(e)h}	2×39M Csaba 1×40M Csaba		1×39M Csaba 1×40M Csaba		1×39M Csaba	1	1	1	1	0
AH5	王立軍 SPAA Sect ^{ac(e)h}	3×40M Nimrod		2×40M Nimrod		1×40M Nimrod	2	1	1	1	1
GH1	王立軍 AT Sect ^{abc}	2×7.5cm PaK40(g)		2×7.5cm PaK40(g)		1×7.5cm PaK40(g)	2	1	1	1	0
GH2	王立軍 ART Sect ^{abc}	3×10.5cm leFH 18(g)		2×10.5cm leFH 18(g)		1×10.5cm leFH 18(g)	2	1	0	1	1
GH3	王立軍 AA Sect-I ^{abc}	2×Bofors 40mm AA		2×Bofors 40mm AA		1×Bofors 40mm AA	2	1	1	1	0
GH4	王立軍 AA Sect-II ^{abc}	2×Bofors 80mm M29/38 AA		2×Bofors 80mm M29/38 AA		1×Bofors 80mm M29/38 AA	2	1	1	1	0
GH5	王立軍 H MTR Sect ^{abc}	2×120mm PM obr.38		2×120mm PM obr.38		1×120mm PM obr.38	3	1	1	1	1 ⁿ
OH1	王立軍 大隊迫撃砲 ^{afg}		80+mm	大隊迫撃砲 OBA 中隊(HE/Smoke) [弾薬僅少]			2	1	2 ^l	2 ^l	1
OH2	王立軍 重迫撃砲 ^{afg}		120+mm	MTR OBA 中隊(HE/Smoke) [弾薬僅少]			3	1	1 ^l	2 ^l	1 ⁿ
OH3	王立軍 サーラシ ロケット ^{afg}		200+mm	ロケット OBA 中隊(HEのみ) [弾薬僅少]			2	1	1 ^l	1 ^l	0
FH1	ハンガリー 航空支援 ^{ci}	2×44FB		2×44FB		1×44FB	1	1	0	1	0
MH1	ハンガリー 野戦構築物 ^{ak}	20FPP		15FPP		10FPP	1	3	15	15	15

ハンガリー軍 RG 表 特記:

^a 購入した CG 日に、追加のコストなしで盤上初期配置できる。

^b HWH1 では、1 個の MG につき、2-4-7HS を受領する。HWH2 では、1 個の MG につき、ヴァンナイ 2-4-7HS を受領する。どちらの小隊も、1 門の砲につき、2-2-7 操作班を受領する。

^c RePh 手順 17.620 に従い、戦力判定を行う。

^d 突撃工兵かつ工兵である(SSR FB21 ; A11.5 ; B28.8 ; H1.22)。

^e SW 判定および(戦車)指揮官判定の必要なものを、17.6202 および 17.6205-6206 の手順に従って実施する。

^f 1 つの砲兵中隊につき 1 ポイントの追加 CPP コストで、盤外観測員 (C1.63) を受領できる。盤外観測員は自軍支配の東端端ヘクスのレベル 7 に、ゾ連軍の配置前に秘密裏に記録して配置する。各盤外観測員は、それが誘導する砲兵中隊が残存し続ける限り残存し続ける (CG9; 17.4)。

^G ドイツ軍の MMG を受領する。

^g 1 つの砲兵中隊につき 1 ポイントの追加 CPP コストで、事前指定ヘクス (C1.73) を 1 個受領できる。1 個の砲兵中隊は事前指定ヘクスを 2 個まで購入できる。受領した各事前指定ヘクスはその砲兵中隊が残存する限り残存し続ける (SSR CG9 [17.4])。FB CG では事前指定ヘクスを通常の弾幕砲撃 (E12.11) に使用できる。各弾幕砲撃は、必ず南北のヘクス列 (E12.11-2) に沿って実施される。SSR CG5 (17.4) 参照。

^h 購入した CG 日では、必ず増援として盤外から進入する [例外: 17.6194]。シナリオより前の CG 日に購入された RG であるなら、盤上初期配置が可能である。歩兵/AFV の進入制限に関して、SSR CG8 (17.4) を参照せよ。

ⁱ AFV セクション撤収 (17.6142) の対象となる。同じ陣営に同じ種類の AFV が所属する AFV セクションが 2 つ以上存在するなら、その後の撤収の可能性に備えて各 AFV の ID を所属セクションごとに記録しておく必要がある。

^j 2GCPP で購入すれば、登場判定の dr (E7.2) に -2drmm が適用される。各航空機 RG は購入した CG 日に使用せねばならず、さもなければ失われる (したがって、天候が曇天もしくは枢軸軍が“戦闘休止”を望む CG 日には購入すべきではない)。ハンガリー軍の FB は自動的に爆弾を有していないため (SSR FB22)、E7.21 の dr は不要である。

^k ドイツ軍の FPP で購入した野戦構築物は、ハンガリー軍も利用できる。

^l 1 月 21 日以降は購入できない。

^m 1 月 27 日以降は購入できない。

ⁿ 2 月 9 日以降は購入できない。

ソ連軍増援グループ (RG) 表 ⁴⁶

ID	グループ種別	戦力				CPP コスト	1日 最大	CG 最大			
		完全(Full)	縮減(Reduced)	減少(Depleted)				I	II	III	
IR1	ソ連 ^E 親衛狙撃兵中隊 ^{cei}	12×4-5-8	9×4-5-8	6×4-5-8	3×4-4-7	8	2	3	6	5	
IR2	ソ連 ^E 親衛 SMG 中隊 ^{cei}	12×6-2-8	9×6-2-8	3×5-2-7	9×6-2-8	7	2	2	4	3	
IR3	ソ連 ^{1st} 狙撃兵中隊 ^{cei}	3×4-5-8	9×4-4-7	12×4-4-7	9×4-4-7	6	2	4	8	6	
IR4	ソ連 ^{1st} SMG 中隊 ^{cei}	3×6-2-8	9×5-2-7	12×5-2-7	9×5-2-7	5	2	4	6	4	
IR5	ソ連 ^E 突撃兵中隊 ^{cdei}	8×6-2-8	7×6-2-8	6×6-2-8		9	1	1	2	2	
IR6	BVR ^{1st} 狙撃兵中隊 ^{cei}	6×3-4-7	6×3-3-6	3×3-4-7	9×3-3-6	12×3-3-6	3	2	0	3 ^f	4 ^f
HWR1	ソ連 HW 小隊 ^{abc}	1×50 口径 HMG 1×HMG 2×MMG 2×82mm BMobr.37				4	2	2	3	2	
AR1	ソ連 MT Sect-I ^(ei)	3×T-34/85	3×T-34/85	2×T-34/85		2 ^l	2	4	12	8	
AR2	ソ連 MT Sect-II ^{(e)ij}	3×T-34/M43	3×T-34/M43	2×T-34/M43		4	1	0	2	2	
AR3	ソ連 MT FT Sect ^{(e)ij}	2×OT-34	2×OT-34	1×OT-34		4	1	1	1	1	
AR4	ソ連 AG Sect ^{(e)ij}	3×SU-76M	2×SU-76M	2×SU-76M		2	1	2	3	3	
GR1	ソ連 AT Sect ^{abc}	3×57mm PTPobr.43	2×57mm PTPobr.43	2×57mm PTPobr.43		2	1	2	2	2	
GR2	ソ連 ART Sect-I ^{abc}	3×76.2mm obr.39	2×76.2mm obr.39	2×76.2mm obr.39		2	1	2	2	2	
GR3	ソ連 ART Sect-II ^{abc}	3×122mm G obr.38	2×122mm G obr.38	2×122mm G obr.38		2	1	2	2	2	
GR4	ソ連 ART Sect-III ^{abc}	3×152mm GP obr.37	2×152mm GP obr.37	2×152mm GP obr.37		3	1	2	2	2	
GR5	ソ連 AA Sect ^{abc}	3×37mm ZP obr.39	2×37mm ZP obr.39	2×37mm ZP obr.39		2	1	2	2	2	
GR6	ソ連 H MTR Sect ^{abc}	3×120mm PM obr.38	2×120mm PM obr.38	2×120mm PM obr.38		3	1	2	2	2	
OR1	ソ連 大隊迫撃砲 ^{agh}	80+mm 大隊迫撃砲 OBA 中隊(HE/Smoke) [弾薬豊富]				2	2	2	4	3	
OR2	ソ連 中榴弾砲 ^{agh}	120+mm MTR OBA 中隊(HE/Smoke) [弾薬豊富]				3	1	3	5	4	
OR3	ソ連 重榴弾砲 ^{agh}	150+mm OBA 中隊(HEのみ) [弾薬豊富]				4	1	2	3	3	
OR4	ソ連 カチューシャロケット ^{agh}	200+mm ロケット OBA 中隊(HEのみ) [弾薬豊富]				2	1	1	2	2	
FR1	ソ連 航空支援 ^{ck}	2×44FB	2×44FB	1×44FB		1	1	3	6	5	
MR1	ソ連 野戦構築物 ^a	20FPP	15FPP	10FPP		1	3	8	16	10	
MR2	ソ連 狙撃兵	SAN+1 上昇				1	1	4	9	6	
MR3	ソ連 歩兵 RG 制限追加 ^m	1CG 日の歩兵 RG 最大購入量+1 増加(17.6195)				3	1	2	4	3	

ソ連軍 RG 表 特記:

^a 購入した CG 日に、追加のコストなしで盤上初期配置できる。

^b 1 個の MG につき、2-4-8HS を受領する；1 門の砲につき、2-2-8 操作班を受領する。

^c RePh 手順 17.620 に従い、戦力判定を行う。

^d 突撃工兵かつ工兵である(SSR FB21；A11.5；B28.8；H1.22)。

^e SW 判定および(戦車) 指揮官判定の必要なものを、17.6202 および 17.6205-6206 の手順に従って実施する。

^f CG-II では 1 月 31 日以降に購入可能。CG-III では 2 月 5 日から購入可能。

^g 1 つの砲兵中隊につき 1 ポイントの追加 CPP コストで、盤外観測員 (C1.63) を受領できる。盤外観測員は 1 月 27 日までは自軍支配の西盤端ヘクスのレベル 3 に、1 月 28 日以降は自軍支配の西盤端のレベル 7 に枢軸車の配置前に秘密裏に記録して配置する。各盤外観測員は、それが誘導する砲兵中隊が残存し続ける限り残存し続ける (CG9；17.4)。

^h 1 つの砲兵中隊につき 1 ポイントの追加 CPP コストで、事前指定ヘクス (C1.73) を 1 個受領できる。1 個の砲兵中隊は事前指定ヘクスを 2 個まで購入できる。受領した各事前指定ヘクスはその砲兵中隊が残存する限り残存し続ける (SSR CG9 [17.4])。FB CG では事前指定ヘクスを通常の弾幕砲撃 (E12.11) に使用できる。各弾幕砲撃は、必ず南北のヘクス列 (E12.11-2) に沿って実施される。SSR CG5 (17.4) 参照。

ⁱ 購入した CG 日では、必ず増援として盤外から進入する [例外: 17.6194]。シナリオより前の CG 日に購入された RG であるなら、盤上初期配置が可能である。歩兵/AFV の進入制限に関して、SSR CG8 (17.4) を参照せよ。

ⁱ 購入した CG 日では、必ず増援として盤外から進入する [例外: 17.6194]。シナリオより前の CG 日に購入された RG であるなら、盤上初期配置が可能である。歩兵/AFV の進入制限に関して、SSR CG8 (17.4) を参照せよ。

^j AFV セクション撤収 (17.6142) の対象となる。同じ陣営に同じ種類の AFV が所属する AFV セクションが 2 つ以上存在するなら、その後の撤収の可能性に備えて各 AFV の ID を所属セクションごとに記録しておく必要がある。

^k 2GCPP で購入すれば、登場判定の dr (E7.2) に -2dr が適用される。各航空機 RG は購入した CG 日に使用せねばならず、さもなければ失われる (したがって、天候が曇天もしくはソ連軍が“戦闘休止”を望む CG 日には購入すべきではない)。ソ連軍の FB は自動的に爆装であり (SSR FB22)、E7.21 の dr は不要である。

^l 1 各 CG 日の終わりに、走行可能 (D.7) な孤立状態でないソ連軍支配下の T-34/85 は自動的に撤収する (17.6073)。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 を獲得する。

^m ソ連軍は、追加の 3GCPP を支払うことで、1CG 日の歩兵 RG 購入最大量は 2 個までという制限 (17.6195) を 1 増加させ、3 個までにすることができる。ただし、これは 17.6195 の項目にある個別の歩兵 RG に規定された 1 日最大量を増加させるものではない。例えば、CG-III の 2 月 4 日 CG 日にソ連軍が 3GCPP を支払って MR3 を購入したとする。この日は歩兵 RG を総計 3 個まで購入できるようになるが、IR5 は 1 個、その他の歩兵 RG は 2 個までしか購入できないという制限は変わらない。



脚注

脚注

1. 1. **FB シナリオ特別ルール**：最大限可能な限り、ブダペスト要塞 (FB) HASL に関する特別ルールは既存の HASL (主にレッドバリエード (RB) HASL) のルールをそのまま、あるいは若干の変更を加えて取り入れ、すでにゲームシステムに挑戦していれば習熟に時間を要さないようにしてある。加えて、いくつかのシナリオと 2 つのキャンペーンゲーム (CG) に重要な影響を及ぼす「線路と路面電車」のルールは築堤上 RR (EmRR) のものであり、これは小丘 (F6.) と等しい。B 章の築堤上 RR のルール (B32.12) は長らく絶版となっている F 章を参照せねばならないため、我々はルールと事例を載せる事でプレイアビリティをかなり高めることができると考えた。その他いくつかの重要な FB ルールは、カンブ フグルッペ・パイパー (KGP)、遠すぎた橋 (ABtF)、そしてパラ・オブ・ザ・ガーズ (VotG) から採られている。FB は、これら先鞭をつけたモジュールのデザイナー達の恩恵に浴している。

2. **SSR FB1 盤上および盤外地形**：HASL の形式でブダペストのどの部分を切り取るかの選定は、1990 年代後半に Bruce Kirkaldy によって行われた。最初に、Bruce はメリーランド州カレッジパークの国立公文書館から入手したドイツ軍の航空偵察写真と現代の地図を基に、2 つに分割されたテストプレイ用の地図を作成した。その間、デザイナーの Bill Cirillo は、国立図書館の地図記録セクションから特定地域のドイツ航空撮影写真を多数確保した。2005 年には、Dean McGinley と Jim Sexton がマップに追加の修正を加えた。最後に、2009 年に、Charlie Kibler は最終的な地図セットの作成を開始した。この時点で、我々は CG におけるカウンター密度の問題を解消するために、1 インチサイズのヘクスを使用することに決めた。これにより、個々の地図セクションを使いやすいサイズに維持するため、4 つの地図盤に分割することが必要となった。

3. **SSR FB2 盤端にある建物**：ブダペストは密集した市街地地形であるため、盤端の全周に開路地を配置した地図を作成することは不可能だった。その結果、多数の盤端にある建物を通っての地図への出入りを明確にするためのルールを作成する必要がある。既存のルールとプレイテストの結果に基づいて、盤外からの進入は、常に開路地から建物の地上レベルに行われるとみなすこととした。これにより、プレイヤーは盤端にある瓦礫ではない建物ヘクスに、地雷原を配置することができる。

4. **SSR FB3 狭路**：1 ヘクス 40 メートルの地図の中に現実の地形を再現しようとした場合、特に市街地では個別のヘクスを使って個々の道路を再現することは不可能である。したがって、伝統的なヨーロッパの村から見れば「狭い」とはみなされない道路も、FB では B31.1 にいくつかの変更を加えて、狭路として扱われる。

5. **SSR FB4 枢軸軍の食糧欠乏**：包囲された枢軸軍は、弾薬不足に加えて食料供給の低下にも苦しめられた。1 月末までに大部分の防衛部隊が、1 日に数グラムの食糧しか与えられなかった。この配給には、ドイツの SS 第 8 騎兵師団、“Florian Geyer”の軍馬からの少量の馬肉が含まれていた。この肉の大部分は腐敗していたため、防衛軍兵士の多くが“腸の損傷”^{脚注2}に苦しむことになった。絶え間ない下痢によって、ぎゅうぎゅう詰めの掩蔽壕や地下室は悪臭を放ち、屋外の凍てつく寒さの中で戦った方がまじなほどであった。

6. **SSR FB5 格闘戦**：ブダペスト以前の第二次世界大戦で行われた市街戦の多くと同じく、近接戦闘は致命的なものであった。戦争のこの時点では、市街近接戦闘で有効な SMG、アサルトライフル、火炎放射器、手榴弾、爆薬が広範囲に使用されていた。

7. **SSR FB7 無慈悲**：1944 年 12 月 24 日から 1945 年 2 月 13 日の間に、ブダ側の 5 万 7 千人の枢軸守備兵のうち約 3 万人がソ連軍の捕虜となった。この数字には、2 月 11 日の夜の包囲突破作戦中に捕縛されたドイツとハンガリーの兵士が含まれている。降伏した兵士の大部分の部隊は王立ハンガリー軍に属し、ドイツ軍、特に武装 SS 部隊がソ連に降伏した割

合はずっと低かった。この差異を再現するよりも、私たちは複雑さを軽減してプレイアビリティを高めることを取り、両陣営に無慈悲を適用することにした。

8. **SSR FB8 人海戦術**：1945 年 2 月に予定されていたヤルタ会議の前に、ハンガリーの首都ブダペストを含め、できるだけ多くの東欧諸国を「解放」すべしという大きな圧力の下、ソビエト軍の指揮官ロディオン・ヤコブレビッチ・マリノフスキー元帥は、第 2 ウクライナ戦線の部隊の全体的な戦力に懸念を抱いていた。ハンガリー大平原での戦いとデブレツェンの戦車戦に携わったばかりのマリノフスキーは、ブダペストをブロックごとに制圧することを選び、指揮下の部隊を人海戦術に投入することに消極的だった。

9. **SSR FB9 地下道**：すべての戦闘員がブダペスト市内での偵察活動に下水道を使用したことを示す記録があるが、ヴァンナイ大隊の戦闘員の多くは市街で現役の労働者であり、地下のシステムに習熟していた。この知識を反映するため、ヴァンナイ大隊所属ユニットとスタックした指揮官は、地下道移動を利用できる可能性が増加する。

10. **SSR FB13 舗装道路**：1944 年 12 月 25 日にセント・ヤーンシュ病院近くにソビエト軍が到着する前に、ブダペストの軍事指導者は、対戦車壕や塹壕、道路障害物、有刺鉄線バリエード、対人および対戦車地雷等の様々な野戦構築物を市街地に準備した。これらの地雷の多くは、舗装道路、路面電車線、および市内の鉄道線路の舗装部分を取り除くことで配置されていた。FB では、舗装道路と鉄道ヘクスに A-P および A-T 地雷を両方とも配置できる。舗装道路ヘクスに配置されたものは、地図上に置かねばならず、鉄道ヘクスに置かれたものは、B32.11 に従って HIP にすることができる。さらに、舗装道路や大通りが瓦礫に覆われている場合、地雷原はそれらのヘクスに HIP で配置できる。最後に、このようにして配置された A-P 地雷と A-T 地雷は、通常の B24.7 の撤去ルールでのみ撤去される。A-P 地雷は依然として橋には配置できない。

11. **SSR FB16 OBA と SSR FB17 特殊弾薬**：枢軸軍の弾薬不足とは対照的に、ソ連軍は包囲戦を通じて「節約するな」と記載された弾薬箱を常に供給され続けていた。ゲームの上では、この余剰能力はすべてのソ連軍砲兵を自動的に弾薬豊富 (C1.211) であるとみなし、(ブダ義勇兵以外の) ソ連軍は特殊弾薬に関して (C8.2) エリートであるとみなされる。一方、枢軸軍は 1 月中旬～後半に弾薬不足が顕著になってきたことを受け、C8.2 に関してエリートとはみなされず、特別な弾薬減少ルールが適用される。

12. **SSR FB18 帰還**：私たちはデザインの初期の段階で、枢軸軍の車両に関しては MA 使用不能による自動的な帰還 (D3.7) ではなく、すべての武装が使用不能になることを条件とすることを決定した。また、いくつかのシナリオでは、複数の盤端または盤端の一部のみを使用して進入するように指示があるため、帰還方向としての友軍盤端 (A20.53) を明確にしている。

最後に、A26.221 とは異なり、帰還を被った車両はその瞬間に CVP に関して除去されたとみなされる。車両が友軍盤端から退出できなかったり、その車両が破壊されたにもかかわらず操作班が生き残った場合、その車両および操作班の CVP は既にカウントされていることに注意せねばならない。それらの車両/操作班が後に除去/捕獲された場合であっても、CVP が再度カウントされることはない。

13. **SSR FB19 車両の放棄**：勝利条件区域を支配することの重要性から、固有操作班が歩兵になることもまた重要となり、彼らが自由に AFV を放棄することが過度に行われることがある。公平を期するため、AFV が ESB 以外で走行不能となると操作班は車両を放棄できるが、そうでなければ、彼らは彼らの兵器で戦うためにそこにとどまり続ける。

14. **SSR FB20 枢軸軍の燃料欠乏**：弾薬の供給が制限されているだけでなく、枢軸軍部隊はガソリンの重大な不足に悩まされていた。2 月 11 日



FB

の包囲突破の直前に、枢軸軍は燃料不足のために、いくつかの戦車と装甲ハーフラックを破壊せねばならなかった。

15. **SSR FB21 突撃工兵と工兵**：戦争のこの時点までに、各国は何らかの形の突撃工兵を編成していた。ブダペストでは、ドイツの突撃工兵は、第13装甲師団、フェルトヘルンハレ装甲師団、第8SS騎兵師団“フロリアン・ガイエル”に存在していた。1月の第2週に、ソ連の“ブダペスト・グループ”は突撃部隊を編成した。これは火炎放射器と爆薬を装備した突撃工兵を中心とし、重機関銃装備の狙撃兵部隊と直接射撃準備を整えた榴弾砲で支援するというものだった。

16. **SSR FB22 航空支援**：3か国それぞれの、地上攻撃と爆撃による直接航空支援に関しては複数の参考史料が存在する。プレイアビリティのため、ソ連とハンガリーの航空機カウンターが用意された。

17. **2. FB 破片**：破片は、砲爆撃に起因する建物の瓦礫が散らばったものだけでなく、市街の道路沿いに散在する自動車、路面電車、貨車の残骸、機械部品を表している。ブダペストのほとんどの地域が1945年1月以前に大きな被害を受けていなかったことを考慮し、恒久的な破片や瓦礫の意匠を地図上に直接印刷するのではなく、新しい5/8インチサイズの破片カウンターを導入することとした。我々はまた、多くのシナリオと3つのCGにおいて、破片（および瓦礫）の生成を組み込んだ。通常の破片カウンターの他に、WCB(大通り)が破片と大規模スタックの両方で覆われた時に、Debris-WCBカウンターが便利であることがテストプレイによってわかった。破片ルールのほとんどはRBから直接移植されているが、我々は撤去と、それに伴って元の地形の特徴が表れるルールを追加した。質量/エネルギー保存則のような物理法則を無視し、我々は、破片と瓦礫が同じように撤去されることにした。繁みや果樹園のような地形の特徴は破片の下では消えてしまうが、撤去DRの成功後には“魔法のように”再び姿を現す。砲は、破片で覆われた舗装道路へクスに設置(C11.2)可能である。これは、破片が砲兵に対して、砲の存在と正確な位置を敵にわからなくさせる追加の遮蔽効果を与えていたという歴史的な事実を反映している。何年もテストプレイの後でも、広範囲の破片/瓦礫の生成が攻撃側と防御側のどちらの助けになるのかは、いまだにわかっていない。

18. **3. FB 瓦礫**：戦闘がブダペストを通過していくにつれて瓦礫と破片が広範囲に広がっていったことを反映し、シナリオ/CGではSSRやゲームプレイの途中で瓦礫の落下(B24.12)と破片の落下(25)が生じる。このため、同じシナリオを再度プレイした際、同じ状況になることはほとんどあり得ない。

1945年3月には、戦闘中に都市の建物が被った損傷の正確な量を確認するために、公式の調査が行われた。それによると、ブダペストの全建物の約4%が完全に破壊され、23%が深刻な損傷を被り、被災を回避したのは約25%だったと推定されている。さらに、民家の25%以上が完全にまたは部分的に損傷していた。

19. **4. 大通り**：ヨーロッパの主要都市の設計様式と同じく、ブダペストには数多くの壮大な道路があった。さらに、多くの道路が路面電車や鉄道線路と交差したり、それらと平行に走ったりしていたため、敵の砲火の下で横断することが非常に困難な広大な広場ができた。舗装道路(B3.)ではないが、WCBは-1TEM、ダッシュ(A4.63)、街路戦闘(A11.8)などのいくつかを除き、舗装道路と非常に似ている。

20. **5. FB 果樹園**：FBには、通常の季節外の果樹園(B14.2)と密生果樹園(5.12)の2種類の果樹園(B14.)が存在する。密生果樹園は主に、FB地図のNWとSWの西端に位置するKis-Svábhegy(Hill 259)で見られる。それらはオリーブ林(B14.8)と類似しており、密生して生育しているため、眼下の都市部へのLOSを制限している。

21. **6. FB 線路と路面電車**：ブダペストには、軽量の路面電車と通常の鉄道の両方が広範囲に展開していた。FBには、地上レベルRRへクス、

脚注

築堤上RR(EmRR)へクス、鉄道橋(B32.14)を含む、いくつかのタイプの線路(B32.1)が使用されている。G38の鉄道橋は、その下にある切通道路へクスにまたがり、2つの別々のEmRRセクション—へクスF32からF37とへクスH38からH39—を接続している。残骸、瓦礫、破片などの人工地形の特徴とEmRRとの関係についてのルールに加え、EmRRを市街地を取り扱う際の例がいくつか用意されている。もう一つの重要な地形の特徴は、市内にある大量の鉄道車両である。ブダペストの両方で、多数の戦闘が鉄道駅と街中の操車場周辺で発生した。プレイ上、鉄道車両と路面電車の車両は同じように扱われる。我々はVotGをテストプレイに利用できたので鉄道車両のルールはほぼ同じとなったが、プレイアビリティのために燃えているFB鉄道車両は廃墟(Gutted)ではなく破片になった。スターリングラードでは問題とならないが、プレイヤーは鉄道車両が後方噴射(C13.8)ペナルティを発生させないことに注意すべきである。

ブダの路面電車はいくつかの異なる地形を走行しており、それぞれに別々のルールが必要となった。

22. **7.1 高さの異なる連続住宅**：ブダペストにある建築によくみられる共通の特徴として、同じ建築物内での高さの変化がある。連続住宅を分割する黒い太線は、高さに関係なくLOSを遮断する。

23. **7.2 中央郵便局庁舎**：セール・カールマン広場の南端に位置するブダの中央郵便局庁舎(へクスT13)は、その区域の防衛を支配しただけでなく、さらに南の“流血の地”(Vérmező)を俯瞰してその防衛に寄与した。この建築物の重要性と支的性質を再現するため、レベル3の建物として評価されている。ソ連軍は最後までこの建物の完全な支配を得ることはなかった。ヴァンナイ大隊の一部が、2月11日の包囲突破が始まるまで、建物の上層階を占拠し続けていたからである。この巨大な建築物の頑強な防御力のため、建物内のハンガリー軍ユニットは常に戦意高揚(A10.8)であり、枢軸軍ユニットは決して上層階での包囲(A7.72)の影響を受けない。

24. **7.3 ヴァーロシヨマヨル聖心教会**：ヴァーロシヨマヨルの聖心ローマカトリック教会は、レベル1の尖塔を備えた礼拝堂、聖堂がある本館、地上区域の上に3つの尖塔区域を持つ鐘楼の3つの建物から成る。

25. **8. FB 工場**：FBの地図上には6つのASL工場(B23.74)の建物がある。T18の聖心ローマカトリック教会、PP13の南鉄道駅舎、XX13の鉄道機関車庫、E11付近にあるGanz Worksの中心を構成する3つの大きな工場ビルである。包囲戦中に完全に破壊された南鉄道駅舎は、枢軸軍の防御線の礎石であった。FB15シナリオカードに写っているアーチ(RR15)は、建物の西側の面に残っているが、そのすぐ後方の崩壊した部分は駅舎の中央部分(RR14)である。1945年の夏の間にほとんどの破片や瓦礫が駅の正面から撤去されたが、この写真には破壊された駅舎の左側に砲塔に向けたソ連のT34/85と、その傍らのドイツJgPz 38(t)ヘツァーが写り込んでいる。この駅は、ソ連軍第297狙撃兵師団による連続した攻撃によって2月9日に奪取されるまで、捕虜となったソ連兵が収容されていた。

E11周辺の工場は、19世紀後半から20世紀に建設された数多くの大規模製造工場と組立場からなるGanz Electric Worksを表している。大ホール(A11)はNE地図セクションの北側の地図端に沿って位置している。この4廊式バシリカ聖堂にも似たリベット構造建築による組み立てホールは、工場区域内で唯一記念碑として保存されている^{脚注3}。D6の建物のあった場所には、現在では博物館が建っている。2月11日に包囲網の突破が試みられるまで、ドイツ軍第13装甲師団は工場エリアの大部分を首尾よく確保し続けた。

26. **9. FB 地下室**：RBのルールに従って、地下室区域は複数へクス建物にのみ存在する。しかし、スターリングラードとは異なり、要塞区域網の構築に多大な労力を費やすことはなかったため、FBの地下室はそれ自体自動的に要塞化区域とはならない。RBの場合と同様に、ボグ判定によ



脚注

FB

って AFV が FB 地下室区域に落下する可能性は、1 ヘクス建物の地下室に落ちる確率よりも高い (B23.41)。RB の場合と同様に、建物の地下室区域に『接続』している塹壕が建物の地上レベルには『接続していない』ことをここで明確にしておく。

27. 10. **テニスコート**: 国立公文書館から入手したドイツ軍の空中偵察写真には、明瞭にテニスコートが写っている。テニスコートは開豁地ヘクスとして扱われ、歴史的な興味のためだけに地図上に描かれている。

28. 11. **アンダーパス**: セール・カールマーン広場に通ずる RR アンダーパスは、中央郵便局庁舎の東側に位置し、デザイナーが避けることができるなら地図上に置きたくない特殊な ASL 地形である。簡単に言えば、RR アンダーパスはレベル 1 の丘を通るトンネルである。実際にアンダーパスを通過できる地上レベル LOS は、Q10-Y14 ヘクス列に沿ったものに限られている。

29. 13. **FB ハンガリー軍**: FB の基本的なハンガリー軍ルールのいくつかは、A25.86 のものと若干異なっている。PF の使用 (A25.85; C13.3-31; 13.7) と PAATC (A11.6; A25.81; 13.3) の FB ハンガリー軍ルールには注意が必要である。

FB では、当初 AoO で提供されていた基本的なハンガリー軍ユニットに加えて、4 つの新しい MMC ユニットタイプ、新規の意匠で描かれた選ばれた指揮官、そしてハンガリー軍ヒーローが用意されている。新しいハンガリー軍ユニットタイプの 1 つが 1 線級 MMC である 5⁺-3-7/2-2-7 SMG ユニットであり、これは枢軸軍中小国 SMG 分隊 (A25.84) の後にモデル化された。これらのユニットは、ブダペスト警戒大隊やハンガリー軍憲兵部隊を含む様々なキラライ 39M/43M 短機関銃で武装した兵士を表すために使用される。これらのユニットはまた、弾薬不足のために捕獲したソ連軍 PPSH-41 短機関銃で武装することが多かった部隊も表現している。

新しいハンガリー軍ユニットタイプの 2 つ目は、エリート MMC の突撃工兵である。ハンガリーの SMG ユニットが基になっており、5⁺-3-7/2-2-7 ユニットには、VotG の独ソ両軍の突撃工兵に描かれたのと同じ DC シンボルとともに、増加した SMOKE 配置指数が印刷されている。すべての突撃工兵 (対ソ連戦の SS を除く) と同様に、このタイプの HS は戦意喪失になりえる (A19.12)。

3 番目の新しいユニットタイプは、矢十字党民兵ユニットである。矢十字党のシンボルがカウンターの上に印刷された 5-2-6/2-2-6 MMC は、矢十字党民兵部隊、あるいは支配的ファシスト政党の戦闘部隊を表している。激しい戦闘の際に起きると矢十字党民兵はしばしば主たる防衛ラインの後方で治安維持の任に当たり、そこでは歴史的によく知られているとおり、凶暴な犯罪性をハンガリーの一般市民に向けてることが多かった。

最後の新しいユニットタイプは、混乱面の士気値が増加した 4-4-7/2-4-7 エリート MMC で、これはヴァンナイ大隊を表している。ラースロ・ヴァンナイ (László Vannay) 大尉の指揮の下、WWI の戦闘経験者と消防隊員、配管工、雑役夫達が市街戦を戦ったのである。彼らはハンガリーの士官候補生や若い志願兵たちと協力体制 (ノバディ・システム) を作り、これは「オジサンと若造」というニックネームで呼ばれていた。ヴァンナイ大隊は反共産主義を叫ぶ指揮官たちによく指揮され、1 月の数週間の間、異なるソ連軍師団による反復した攻撃に対してヴァーロシヨマヨル公園と中央郵便局庁舎を保持し続けた。都市部の構造に熟知していることを鑑み、ヴァンナイ大隊の MMC は静粛 (A11.17) であり、地下道移動の能力 (B8.4) が高められている。これらの特殊能力は、ヴァンナイ大隊 MMC がユニットの置き換え (A19.13) を被ると失われてしまい、二度と回復しないため短期間しか維持されない。これは戦闘経験豊富な兵士が失われた場合、それを補填できなかったという事実を表している。

30. 14. **ブダ義勇兵連隊**: ブダペストの包囲が完了すると、ウクライナ第 2、第 3 戦線では利用可能な戦闘部隊が不足し始めた。これは、ブダペストを支配している枢軸軍守備隊を減衰させつつ西からのドイツ軍の反撃 (コンラート作戦 I、II、III として知られている) に対処し、同時クウ

ーンへの進撃を継続する必要があったためである。ソ連の上級指導部はデブレツェンに設置されたハンガリー暫定政府と協力し、ブダペストの大釜での戦闘力を強化するための手段として、1 月末までにハンガリー王立軍部隊から中隊規模の部隊をいくつか編成し、ソ連軍とともに戦うことで合意を得た。最終的に、これらの部隊は、ハンガリー軍第 10 歩兵師団、第 6 歩兵連隊の元指揮官であるオスカー・ヴェリハジイ中尉の指導のもとに組織された。当初第 1 ハンガリー義勇兵連隊と呼ばれていたこの部隊は、後にブダ義勇兵連隊 (Budai Önkéntes Ezred) と呼ばれることになった。

識別を容易にするために、FB ではソ連軍として戦っているすべてのハンガリー軍ユニットはブダ義勇兵連隊 (BVR) に属すると定義されており、すべてのルール上ソ連軍とみなされる。加えて、FB では中央の枢軸軍中小国の緑をソ連軍の茶色で縁取った 2 色刷りカウンターを用意し、ドイツと同盟している枢軸軍ハンガリー軍と、これらのソ連同盟ハンガリー部隊を区別するのに役立っている。これらの新しいカウンターは、「CG における戦争の霧」を実質的に補助し、シナリオ FB14 の 3 人対戦を可能にしている。包囲戦の終わりには、約 2500 人のハンガリー兵がソビエト側で戦っていた。3 週間約 600 人の犠牲者がでたが、これらのハンガリー人の戦いと死に関する強い意志は疑いようもないものだった。カザメル・バラディ予備砲兵中尉指揮下の義勇兵中隊は、98% の死傷者を出した。ラースロ・セレジニス大尉指揮下の中隊は、2 月 12 日に“王宮”のドイツ軍の降伏を受け入れ、公式に包囲戦を終了させた。

31. 15. **FB ドイツ軍**: ブダペストでの SS 第 8 騎兵連隊“フロリアン・ガイエル”の研究とその成果に基づき、ブダペストの SS 騎兵を 6⁺-5-8、5⁺-4-8、4⁺-6-8、および 4-4-7 分隊の組み合わせで表現することにした。加えて、我々はこの包囲戦がこれらの部隊に与えた損害をよりよく反映するために、特別なユニット置換方法を採用した。我々はまた、CG の記録作業を軽減するために、第 13 装甲師団と装甲師団“フェルトヘルシーハレ”の記事を利用して、部隊固有のカウンターを作成した。同じ理由から、我々はいくつかのドイツ軍歩兵カウンターの ID (A1.124) を赤い文字で記載した、“エウロバ”戦闘団を用意した。

32. 16. **枢軸軍弾薬減少**: 恐らく、FB 作成上最も難しい決定は、包囲戦闘下での衰弱性の影響を再現しても、プレイが楽しくバランスの取れた状況を維持するための最良の方法を決めることだった。幸運にも、ABtF がすでに弾薬不足のルールに道をつけてくれていた。これは、弾薬減少症候群の比較的軽度の影響から、おたやかに高確率の影響へと移行するものだった。基本的に、最初のいくつかのシナリオと CG-I と II の最初のいくつかの CG 日は、通常の弾薬僅少ルールとはほぼ同じものが適用される。大部分のゲーム状況では、枢軸軍プレイヤーが弾薬不足の影響についてあまり心配する必要は無いだろう。後半のシナリオと CG-III では、枢軸軍プレイヤーは、複数の低効率攻撃の実施について、そこから得られる利益とリスクを真剣に考える必要が出てくるだろう。

枢軸軍は、包囲が継続することを見越して弾薬と食料確保について準備していたが、これらの計画は、ハンガリー第 1 軍団の補給担当主任、デズェ・メネス (Dezső Németh) をはじめとする何人かのハンガリー高級士官の努力によって妨害された。メネスは、新しい支配的ファシスト (反ユダヤ人) である矢十字党による迫害を受けている被害者に虚偽の書類を提出することに加えて、ソ連軍に捕獲されることを狙って大量の食品備蓄を都市の郊外に移動させた。メネスはまた、ソ連が破壊することを望んで、Margit Quay の鉄道車両に大量の軍団弾薬を貯蔵することにした。後にメネスは陣営を変え、ソ連軍と共に戦う BVR 中隊の指揮官の一人となった。

最終的に、ブダペスト地域の主要空港を確保が、包囲下の枢軸軍部隊の防御に直接影響を与えた。枢軸軍は空港の喪失に対応して、食糧と軍需品をドナウ川に送るとともに、ペストとブダで仮設飛行場を建設することによって、包囲された守備隊への補給を試みた。ゲルハルト・コンラッド (Gerhard Conrad) 中將の全面的な指揮の下、ドイツ第 4 航空団の「ブダペスト補給グループ」は 1944 年 12 月 29 日に創設され、航空補給を担



FB

当した。ドイツ空軍のパイロットは、主に第2航空地上戦隊の第1グループから Ju-52 輸送機を飛ばし、包囲戦の大半を通じて弾薬と燃料を持ち込むことができた。

1月18日にドナウ川を渡る最後の橋が吹き飛ばされた後、ドイツの「飛行クラブ」から志願したヒトラー・ユースによる夜間グライダー着陸が計画され、そのための仮設飛行場が「流血の地」(Vérmező; ヴィエルメズー)に建設された。He-111爆撃機が、パラシュートを付けた爆撃用のキャニスターに消耗品を入れ、都市に投下するために使用された。残念なことに、ソ連の対空砲火による損失を最小限に抑えるべく夜間に作戦を実施したことにより、補給用の「爆弾」の多くは必然的にソ連軍戦線の後方か、両陣営の間にある「無人地帯」に落ちることになった。

2月5日までに、「流血の地」へのグライダー着陸は終了した。そのころには、「流血の地」はソ連軍から直接砲火を受ける状況にあった。皮肉なことに、この最後の試みは、97トンの弾薬、10トンの燃料、28トンの食糧、4つのエンジンオイルが入ったドラム缶とスペアパーツ入りの木箱が首尾よく着陸し、最も成功したフライトの1つとなった。

33. 17. FB キャンペーンゲーム: CG のデザインとプレイには多くの変数が存在し、ゆえに大部分のシナリオと比較すると、CG では期待値から大きく外れた状況が発生する可能性が高いことは明白である。このことを考えると、統計的に十分な数のテストプレイを CG で実施し、この不確実性を大幅に減らすことは非常に難しい。幸いなことに、多くの非常に才能のある ASL プレイヤーが、3つの FB-CG のテストプレイに多大な時間をかけてくれた。CG-I は 6CG 日で構成された、3つの CG 中で最小のものであり、ヴァーロシヨマヨル周辺の包囲の初期段階を再現している。この CG は NW マップのみが用いられ、ソ連が公園区域の支配を確立し、拡張しようとするさまが描かれる。そのサイズのために、利用可能な1日当たりの購入ポイントは半分にカットされる。第2の CG は、CG 日の長さ(15日)の点で最大であり、NE および NW マップを結合した区域で展開される。この CG は低い購入能力から開始されるが、数日後には全面的な乱戦に発展するだろう。3番目の CG は 9 CG 日の長さである。この CG は両方の南部の地図セクション(SE&SW)でプレイされ、包囲戦の後半が描かれている。そのため、枢軸軍の弾薬減少の影響が顕著になるだろう。

3つの CG すべてにおいて、主要なデザインコンセプトは、第二次世界大戦後半の市街地及びその近郊で行われた戦いの本質を表現することだった。このモジュールは、戦争後半の巨大な鋼鉄の狂宴を再現するものではない。ブダペストの主要防衛部隊のうちの2つがドイツ軍装甲師団であったにもかかわらず、包囲戦開始時において、装甲兵器の大半が燃料と弾薬の不足のために破壊されたか放棄されていた。一方で、ドイツの救助部隊が都市を救出できないことが明らかになったとき、ソ連軍は機甲部隊の大半を撤収させた。彼らは代わりに、火炎放射器と爆薬を装備した歩兵で突撃チームを編成し、野砲の直接射撃で支援しながらブロックごとに都市を占拠する方法に頼った。

34. CG16 ELR グループ: 過去の HASL CG からの大きな変更は、すべてのユニットに共通の ELR 値が与えられておらず、同じユニットタイプのグループに対して別々の ELR が設定されていることである。各 FB CG の開始時に、より良いクラス単位に高い ELR 値が与えられている。例えば、3つの CG 全てにおいて、開始時のソ連軍エリート(指揮官とエリート MMC)ユニットの ELR は 4 であり、非エリート MMC の ELR は 3、BVR MMC の ELR は 2 となっている。

35. 17.6 再装備フェイズ(RePh): 前述のように、FB のルールは既存の HASL ルール(主に RB)から可能な限り流用している。これは特に CG RePh のルールに当てはまる。FB は RB RePh ルールの約 80~90% を使用している。あなたが RB CG ルールの基本に精通しているのであれば、簡単に FB に適応できるはずである。そうでなければ、CG プレイには RB を熟知している相手を見つけることをお勧めする。

脚注

36. 17.6073 T-34/85 撤収: 装甲兵力の歴史的な運用を促進するため、払い戻しが可能な購入手順を導入することで、ソ連軍プレイヤーに購入した T-34/85 の損失を抑制するよう働きかけている。CG Day を終えたときに、生き残った機能する MA を持つ非孤立の走行可能 T-34/85 各 1 両につき、ソ連軍プレイヤーは次の CG Day に消費可能な 1 SCPP (17.6162) を特別に受領する。これにより、巧みな(そして幸運な)ソ連軍プレイヤーは、T-34/85 中戦車 RG を購入するたびに追加の SCPP を生成することができるようになっていく。これは、ソ連軍プレイヤーが 2 SCPP の AR1 中戦車小隊 I を購入し、3 両の T-34/85 から成る RG を受領した場合に発生する。彼が CG Day の終わりに機能する MA を持つ 3 両の非孤立の走行可能 T-34/85 をすべて生き残らせたならば、彼は 3 SCPP を受け取り、1 SCPP の純利益を得ることになる。

37. 17.609 火災の消火: 炎と火災を扱う RePh (17.609) のルールのほとんどは、いくつかの重要な例外を除いて RB と同じである。鉄道車両(6.2)と工場(8)は廃墟にならない。代わりに、工場ヘクス内の火災カウンターは瓦礫に置き換えられる。工場区域の炎カウンターは火災側に反転されず、代わりに除去される。新規の炎カウンターが隣接する工場区域に配置されることはない。南部鉄道駅がほとんど瓦礫になったのに対し、ガンツ・エレクトリック・ワークスの工場の多くは包囲戦の間に「廃墟化」した。シンプルさを優先し、「廃墟化した工場」のコンセプトを廃止した。そうすることで「廃墟化した鉄道車両」のコンセプトも破棄することができたため、火災によって燃え尽きた鉄道車両は瓦礫になる。

中央郵便局庁舎が大きな火災に耐え、瓦礫にならなかったという歴史的な事実を鑑み、建物内のすべての火災と炎のカウンターは、瓦礫/火災のカウンターに置き換えられることなく RePh 中に取り除かれる。

38. 17.614 装甲兵力の撤収: ゲームプレイを簡単にするために、装甲兵力の撤収に関して RB から少し変更が加えられた。帰還となったすべての走行可能 AFV は、孤立しているかどうかに関係なく、マップから自動的に削除される。

39. 17.616 CPP の置き換え: デザイン試行中に RB から大きく変化したことの 1 つは、2 つの異なるタイプの購入ポイントの採用だった。第 1 のタイプは汎用キャンペーン購入ポイント(GCPP)であり、プレイヤーは、該当する RG チャートから任意の RG を購入することができる。第 2 のタイプの特別キャンペーン購入ポイント(SCPP)は、AFV RG (「A」RG) および Gun RG (「G」RG) の購入にのみ費やすことができる。我々はこの方式を導入することで、歴史的な事実をよりよく反映するために、歩兵 RG 以外のものを購入するようプレイヤーに働きかけている。

40. 17.6163 枢軸軍攻撃シナリオにおける GCPP の調整: 通常 HASL が扱う領域は、少数のヘクスで描くことが可能な歴史的マップで数日間にわたる戦闘が行われた比較的狭いものとなっている。これにより、防御側のプレイヤーは常に圧力を受け続け、非常に限られた選択肢しか持つことができない。しかし、ブダペストでは、コンラッドの救助部隊がこの都市に達することを期待して、枢軸軍は少なくとも 22 の主要な反撃を行い、事態の安定化を図った。我々は、「攻撃」を選択する際に枢軸軍の GCPP を 10 ポイント増やすことでユニットを集中させ、主要な反撃を援助することでこの事実を反映させた。この反撃をより有効に活用するために、枢軸軍は 1 つの追加の歩兵 RG を購入することもできる。しかし、CG 日の勝利条件を満たさなかった結果、次の CG 日で 12CPP が失われるため、この GCPP の強化は戦果をあげる必要がある。

41. 17.6171 枢軸軍弾薬減少状態決定: 包囲戦が進むにつれ、枢軸軍は食糧や弾薬の入手可能性に絶え間なく考慮しなければならない状況に陥っていた。FB では、弾薬減少レベル(16.1)が RePh ごとに 1 レベル増加する可能性がある。この増加の確率は、「流血の地」に隣接する特定の建物をソ連軍が支配できるか否かによって変化する。ブダペストで最後に機能した着陸可能地点は「流血の地」にあった。ソ連軍の直接射撃が及ぶようになると、枢軸軍はそこを利用できなくなった。



脚注

42. 17.6195 1CG 日最大数：通常、一方の陣営が CG 日に購入できる歩兵の RG の数は2つに制限されている。枢軸軍は、脚注 40 で述べたように、「攻撃」イニシアチブ・チットの使用によりこの制限を3に増やすことができる。ソ連軍は、MR3 RG を購入することでこの制限を3に増加させることができ、一連の不運な CPP 補充、RG 戦力判定 DR または非常に高い歩兵の死傷者に対処可能となる。これはソ連軍高官の能力を表しており、追加コストはかかるものの、前線の特定の場所に予備部隊を投入できる。

43. 17.6197 枢軸軍 CPP 支出比率：枢軸軍は、包囲下に置かれた部隊の一般的な比率を再現するため、各 CG RePh (17.6197) に購入するドイツとハンガリーの部隊のバランスを取らねばならない。この比率は、各 CG の期間と場所によって異なった値が設定されている。柔軟性を考慮して、その比率確定は2日ごとに行われる。当初、適切な比率を維持できなかった場合にはただちにソ連軍の勝利とされていた。しかし、このペナルティは厳しいとの判断から、最終的にはその罰則を取り除いた。罰則がないとはいえ、枢軸軍部隊の比率の維持は我々のデザインの根幹をなしている。

44. 17.6233 枢軸軍強襲：イニシアチブ決定ステップ (17.6232) 中に、「Attack」を選択すると、自動的に枢軸軍の強襲が行われる (17.6233)。SSR CG3 (17.4) に従い、枢軸軍プレイヤーは「強襲」CG 日の終了判定時+1 drm を適用することも選択でき、反撃成功の可能性を高めている。これは、実際に包囲を打ち破るための反撃を幾度も実施した枢軸軍の能力を反映させている。

45. 17.62422 瓦礫生成判定：ソ連軍がブダを破壊するほどの砲撃量を得ていたことを再現するために、ソ連軍プレイヤーはプレイされる各 CG 日に瓦礫の生成を選択できる。これは、プロセスがよりランダムであることを除いて、3.4 項と同じルールを用いる。プレイヤーは、瓦礫生成のために建造物が選択されると、その建物のすべてのヘクスが瓦礫生成チェックの対象となることを覚えておく必要がある。

46. 17.619 増援グループ表：3つのRG表のそれぞれにある歩兵RGには、複数のクラスのMMCが混在しているため、各歩兵RGの主要クラスは「グループ種別」列の項目に小さな上付き文字で表示されている。この情報は、各陣営のELR (17.6172) 決定に適切なDRMを確認するために必要となる。

47. FB シナリオ：我々は、FB 向けのシナリオをデザインする際にいくつかの目標を持っていた。第1に、楽しくてバランスが取れていること。次に、様々なサイズ、複雑さ、部隊構成、およびマップの場所が異なるシナリオを作ることであった。シナリオがマップ上で発生する場所は重要であり、プレイヤーがCGに取り組み前にシナリオをプレイすることで、可能な限り多くの地形の特徴を習得してもらいたいと考えていた。そのために、17のシナリオは地図の約75%をカバーするようになっている。

また、多様なプレイバリエーションのあるシナリオを作成したいと考えた。6つのシナリオには、購入表があり、それぞれのプレイスタイルや、状況認識が必要と思われるものを判断して、両陣営がOBを変えることができる。これらの購入表から得られた部隊は、通常数ターンにまたがってプレイに登場するが、これは歴史的に見れば、必要に応じて予備を準備する現地指揮官の能力を表している。我々はまた、ハンガリー軍プレイヤーが枢軸側ハンガリー軍とソ連側BVR軍の両方を指揮しながら「フェンスの両側」をプレイするように工夫を加えた、3人対戦用のシナリオを具体化させた。シナリオの1つは互いに重複したセットアップエリアに秘密裏配置することになっており、これは複数のユニットが同じ区域にいた場合、最初からCCで拘束された状態からゲームを開始する可能性がある。さらに、11のシナリオで指定されている瓦礫と破片のランダム生成は、プレイのたびに個別の体験を提供してくれるはずである。

※謝辞およびクレジットは省略

訳者から：

・MMPからの公式エラッタ (ジャーナル10/11) は緑色の文字、あるいは緑色のアンダーラインで示している。削除を指示したエラッタも反映しているが、これは特に表示していない。

・訳者が独自の判断で原文から変更した部分を青文字で示した。原文と照らし合わせ、各自で妥当性を検討されたい。

14.3 例

BVRもソ連軍なので「通常の」を付け加え、徴収兵であれば未熟兵の使用ペナルティは被るため、「捕獲使用の」を付け加えた。

16.4 砲

ASL用語では「砲 ; GUN」は車載砲とは別物である。しかし、ルールの主旨から言ってここでのペナルティは車載砲にも適用されると考えるのが妥当である。

FB14ページ 16. の例

PFPPhの例で突然残留火力が出てくるので、「MPHなら」を付け加えた。

17.6063

原文はソ連軍となっているが、枢軸軍が正しいと思われる。RB、VotGではドイツ軍のみが譚脱の時に展開できた。元々の国籍別能力の反映だとすると、このFB CGでも枢軸軍が展開できると考えるのが妥当である。

17.6097 例

E28の果樹園も可燃地形である。

17.6131 走行不能修理表

Laborが置かれるのは「変化なし」の結果に付随して生じる。また、燃料切れの修正が原文では-2であり、走行不能が解消しやすくなっている。これは明らかに誤りであろう。

17.6201

ここでのDRは、原文では明記されていないが秘密裏DRである。

17.621 例

原文では18だが、これは支払ったFPPであり、地雷原の戦力ではない。

・野戦構築物購入記録表の、その他の野戦構築物記録欄に「CA」があるが、これはトーチカのためのものである。FB CGではトーチカが登場しないため、この欄は不要である。

・RePhに秘密裏DR/drが行われるルール項目にS-DRの青文字を付けた。

・以下はゲームルールとは関係のない注である。

訳注1：20世紀初頭の共産主義革命はハンガリーにも飛び火し、1919年に短命な「ハンガリー・ソヴィエト共和国」が樹立した。ヘーイヤシュとプローネイは反共産主義を掲げ、共産主義者に対する残虐な弾圧行為を先導した人物として有名である。共産主義政権が倒れると、その暴力は歯止めが利かなくなり、摂政ホルティはプローネイを正式に軍から追放した。プローネイは1930年代にナチスを模倣して政界に打って出ようとしたが失敗した。1944年末にソ連軍がハンガリーに進撃し始めると、ブダペスト近郊で再び残虐な“赤狩り”を始めた。その後の記録が途切れており、戦後しばらくは包囲下のブダペストで死亡したと考えられていた。ソ連崩壊後の文書が公開されると、プローネイは1945年の3月にブダペスト市内でソ連軍に捕縛され、強制労働20年の刑を受けていたことが明らかになった。彼は1947年に、収容所で死去した。

訳注2 原文はBlood&Gutsであり、猛り狂う暴力を意味するBlood&Gutsとかけている。

訳注3 このホールは、Googleのストリートビュー機能を使えば、建物の中も360度(天井まで!) 見ることができる。

2017.1.22 今日6ソロ 校正協力Toon様