

BonSai
GAMES

モスクワ電撃戦 2 ルールブック

GAME DESIGN: YASUSHI NAKAGURO
©2016 BONSAI GAMES



HISTORICAL STRATEGIC GAME

BLITZKRIEG TO MOSCOW

Operation Barbarossa, 1941



1.0 はじめに

『モスクワ電撃戦』は1941年6月22日に始まったドイツ軍によるバルバロッサ作戦をテーマにした作戦級ゲームです。1人がドイツ軍（ルーマニア軍を含む）を、もう1人がソ連軍を受け持ちます。

2.0 コンポーネント

本ルールブックの他、A3判のマップ、駒シート、カードがセットされています。この他、戦6面体ダイス1個以上をご用意ください。

2.1 マップ

マップにはバルバロッサの舞台となったヨーロッパ・ロシアが描かれています。マップ全面を覆う六角形のマス目を「ヘクス」と呼び、駒の位置や移動の基準として使用します。また全てのヘクスには固有の4桁の番号が印刷されています。

2.1.1 地形 マップには移動や戦闘に影響する地形が印刷されています。地形の種類と影響については巻末の地形効果表を参照してください。

2.1.2 後方エリア マップ西端部、「ドイツ軍占領地域」と「ルーマニア」はドイツ軍にとっての後方エリアです。マップ東端部、赤色の点線より外側はソ連軍にとっての後方エリアです。それぞれの後方エリアは1つの大きなヘクスと考えますが、特別なルールを持ちます（10.5参照）。

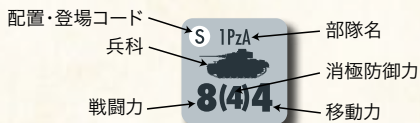
2.1.3 初期配置情報 ゲーム開始時、マップ上に配置するソ連軍ユニットの情報がマップ上に印刷されています。指定のヘクスに指定のユニットを配置します。

2.1.4 ゲーム・ターン記録トラック ゲームの進行状況を表示するために使用します。また両軍が毎ターン受け取る兵站カードの枚数も記されています。

2.2 駒

駒には戦闘部隊を表す「ユニット」とゲーム中の情報の表示または記録のために用いる「マーカー」とがあります。

2.2.1 戦闘ユニットの例



図はドイツ軍の第1戦車軍です。

2.2.2 兵科 戦車のシルエットを持つユニットは「戦車」、それ以外は「歩兵」です。



2.2.3 配置・登場コード 数字が印刷されているユニットは、そのゲーム・ターン（以下、「ターン」と略します）にゲームに登場する「増援」です。ドイツ軍ユニットのうち、白色の円にアルファベットが印刷されているものは、ゲーム開始時に記号に対応する後方エリアに配置します。

N 北方軍集団
C 中央軍集団
S 南方軍集団
R ルーマニア

2.2.4 戦闘力／消極防御力 戦闘解決時（11.0参照）に使用する値です。

2.2.5 移動力 ユニットが1回の移動の機会に移動できる距離（ヘクス数）です。天候や地形の影響を受けます。

2.2.6 損耗 ユニットの表面は活性、裏面は損耗状態を表します。例外：ソ連軍の機械化軍団には損耗面はありません。裏面は汎用マーカーになっています。



2.2.7 所属 ユニットの地色は国籍及び所属を表します。

ドイツ軍

青灰色：ドイツ陸軍

青色：ルーマニア陸軍

ソ連軍

茶色：ソ連陸軍

黄色：親衛赤軍

2.2.8 部隊名 部隊名は数字または略号がついています。略号の意味は以下の通り。

PzA: 戦車軍

R: ルーマニア

MC: 機械化軍団

2.2.9 規模 歩兵の兵科記号の上に印刷された「XXXX」は、そのユニットが軍規模であることを表します。

2.2.10 マーカー 以下のマーカーがあります。

ゲーム・ターン: ゲーム・ターン記録トラック上に置き、進行状況を示します。

汎用マーカー: ドイツ軍が支配する都市を明示したり英雄都市（14.0参照）を示すために使用します。ソ連軍機械化軍団の裏面に印刷されているので、除去されたユニットを利用してください。

2.3 兵站カード

ドイツ軍、ソ連軍それぞれ6枚ずつの兵站カードが用意されています。

カード名称

ドイツ軍カード＝濃い灰色
ソ連軍カード＝濃い赤色



機能アイコン(7.0参照)

3.0 ゲームの準備

誰がどの軍を受け持つかを決めたら、テーブルにマップを置き、両プレイヤーは自分が受け持つ軍のユニットを受け取ります。以下の順番に従い、ゲームの準備を行います。

3.1 ソ連軍の初期配置

ソ連軍プレイヤーはマップの指示に従い、自軍ユニットを決められたヘクスに配置します。

例えばヘクス1601には第8軍と第12機械化軍団を配置します。

登場コードが印刷されたユニットはそのターンにゲームに登場します。ゲーム・ターン記録トラックの該当するボックスにユニットを置きます。

ソ連軍の兵站カード6枚はマップ外に保管しておきます。

3.2 ドイツ軍の初期配置

ドイツ軍プレイヤーは、配置コードに従ってユニットを該当する後方エリアに置きます。また第2軍（第2ターンの増援）をゲーム・ターン記録トラックの「2」に置きます。

ドイツ軍の兵站カード6枚はマップ外に保管しておきます。

以上でゲームの準備は完了です。ターン・マーカーをゲーム・ターン記録トラックの「1」に置き、プレイの手順（5.0参照）に従って第1ターンを開始してください。

4.0 勝利条件

ゲームは第6ターンが終わると終了し、その時点でドイツ軍が獲得している得点が9点以下ならソ連軍の勝利、10点以上ならドイツ軍の勝利です。

4.1 ドイツ軍の得失点

ドイツ軍は以下の方法で得点します。

ゲーム終了時に支配（4.2参照）している都市

1ヘクスにつき：1点

ゲーム終了時に支配している補給都市1ヘクス

につき：2点

しかし、支配していても自軍後方エリアまで補給線（13.2.2参照）を引けない都市からは得点することができません。

ゲーム終了時にマップ上に残っている活性状態のドイツ軍戦車2個につき：1点

損耗状態のドイツ軍戦車はこの対象外です。

例えばドイツ軍戦車3個が活性状態で残っていればドイツ軍は1点を得ます。

ゲーム終了時にマップから除去されているドイツ軍（ルーマニア軍含む）歩兵ユニット1個につき0.5点、戦車ユニット1個につき1点を失います。除去後、再建されたユニットは失点の対象外です。失点の端数は切り上げします。

4.2 支配

最後にあるヘクスに進入したのがドイツ軍ユニットである場合、ドイツ軍はそのヘクスを支配します。支配するためにユニットを置き続ける必要はありません。支配マーカーを用いてドイツ軍が支配する都市を示してください。

5.0 プレイの手順

ゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。1回のターンは以下の手順（フェイズ）で構成されます。

I. ドイツ軍プレイヤー・ターン

- 兵站フェイズ
- 移動フェイズ
- 戦闘フェイズ
- 突破フェイズ
- 補給フェイズ

II. ソ連軍プレイヤー・ターン

- 兵站フェイズ
- 移動フェイズ
- 戦闘フェイズ
- 突破フェイズ
- 補給フェイズ

ソ連軍の補給フェイズが終われば、ターン・マーカーを次のマスに進め、新しいターンを開始します。第6ターンが終了したらゲームは終了し、勝敗を判定します（4.0参照）。

6.0 兵站

兵站とは軍隊の行動を支える補給体制全般を表します。このゲームではカード・プレイで兵站を再現します。プレイヤーは自軍兵站フェイズに以下のことを行います。

6.1 兵站カードの取得

ゲーム・ターン記録トラックの下部に、両軍がそのターンに受け取れる兵站カード（以下、カード）の枚数が記載されています。6枚ある自軍カードの中から好きなものを決められた枚数選んで手札にします。手札にしたカードは直ちに使用可能になります。

6.2 増援の配置

ゲーム・ターン記録トラックを確認し、自軍の増援が登場するのであればそれらを自軍の後方エリアに置きます。ドイツ軍の場合、ドイツ占領地域、またはルーマニアに置きます。

6.2.1 カードによる増援：一部のカードを使用することで（7.0参照）増援を得られます。

6.2.2 ドイツ軍のカード増援：ドイツ軍は「補充」カードを1枚使うことで、それまでに除去された自軍戦車または歩兵ユニット1個を**損耗状態**で増援として登場させることができます。ドイツ占領地域またはルーマニアに登場します。

6.2.3 ソ連軍のカード増援：ソ連軍は「増援」

カードを1枚使うことでそれまでに除去された自軍歩兵ユニット（のみ）4個までを活性状態で増援として登場させることができます（例外：13.1参照）。「T-34ショック」カードを使えば、それまでに除去された自軍戦車ユニット1個を活性状態で増援として登場させることができます。

6.2.4 自発的な自軍ユニットの除去：ソ連軍プレイヤーは兵站フェイズ開始時に、自発的にマップ上の自軍ユニットを除去することができます。この時、除去できるのは補給線（13.2.2参照）が通じるユニットだけです。補給線が通じないユニットを自発的に除去することはできません。除去したユニットを、直ちにカードによる増援としてマップ上に復帰させることができます。

6.3 鉄道移動

一部のカードを使用することで（7.0参照）、鉄道移動を行えます。また、ソ連軍はカードを使用しなくても、1回の自軍兵站フェイズ中に鉄道移動を1回行えます。

6.3.1 鉄道移動可能なユニット：後方地域にいる、または補給線が通じる（13.2.2参照）都市にいる自軍ユニットは鉄道移動可能です。ユニットの状態は問いません。

6.3.2 鉄道移動能力：使用したカード1枚につき1回の鉄道移動を行えます。1回の鉄道移動でドイツ軍はユニット1個を鉄道移動させることができます。ソ連軍は、同じ場所から移動を開始し、同じ目的地まで一緒に移動する場合に限り、スタック制限（8.0参照）一杯までのユニットを鉄道移動させることができます。

6.3.3 鉄道移動の方法：鉄道移動は自軍後方地域と補給線が通じる自軍支配下の都市の間、または補給線が通じる2つの自軍支配下都市の間を距離無制限で行えます。自軍支配下都市であれば、敵の支配地域（9.0参照）が及んでいても、そのようなヘクスへの鉄道移動は可能です（敵支配地域が及

ぶ自軍支配下都市からの鉄道移動も可能です）。

鉄道移動の目的地に自軍ユニットがいてスタック制限違反になる時は、続く自軍移動フェイズ中にスタック制限に違反しないよう、ユニットを移動させなければなりません。

7.0 カードの使用

カードは1～3種類の使い方が可能で、アイコンによってその使い方が区別されます。いずれか1つの使い方をしたカードは直ちに捨て札となり、そのターンには再び使用できません。

7.1 アイコンの説明

カードに記載されているアイコンの意味は次の通りです。



戦闘修整：自軍または敵戦闘解決時に使用。戦闘比を自軍に有利なほうに1シフト修整します（11.3.4参照）。**重要：**ソ連軍の「市街戦」カードは、都市で防御するソ連軍ユニット、または都市を攻撃するソ連軍ユニットに対してのみ使用できます。



戦車アクション：突破フェイズに使用することで、自軍の戦車ユニット1個または2個に移動または戦闘を行わせることができます（12.0参照）。**注意：**ソ連軍「T-34ショック」カードからデータのミスにより戦車のイラストが欠落しています。このカードでも戦車アクションを行うことができます。



活性化：任意の自軍フェイズ開始時、または自軍突破フェイズ中であればいつでも使用可能。損耗状態の自軍ユニット1個を活性状態にします。補給線の判定は不要です。



鉄道移動: 自軍兵站フェイズ中に使用することで鉄道移動を1回行えます(6.3参照)。



ダイスの振り直し: 戦闘解決のためにダイスを振った直後に使用。そのダイスの目を無効にして、あらためて振ったダイスの目を適用します。**重要:** ソ連軍の「**パルチザン**」カードはドイツ軍が振ったダイスを振り直させます。ドイツ軍の「**戦術的優位**」は自軍が戦闘解決のために降ったダイスを振り直させます。



増援: 除去された自軍ユニットを増援としてゲームに復帰させます(6.2.2及び6.2.3参照)。



ヒトラー命令: ドイツ軍がカードを使用した直後に使用。そのカードの効果を無効にします。

7.2 未使用カードの繰り越し

自軍兵站フェイズ開始時に、前ターンに取得した未使用カードが残って入れば、いったんそれを捨て札とします。捨て札にしたカードも含め、6枚あるカードの中から定められた枚数のカードを選んで手札とします(6.1参照)。

8.0 スタック

1つのヘクスに同時に複数の自軍ユニットを置くことを「スタック」と言います。敵味方のユニットがスタックすることはできません。

両軍とも後方地域(10.5参照)はスタック制限を受けません。後方地域には何個自軍ユニットを置いても構いません。

8.1 ドイツ軍のスタック制限

ドイツ軍は1ヘクスに1個だけユニットを置けます(スタックできません)。

8.2 ソ連軍のスタック制限

ソ連軍は3個までの自軍ユニットをスタックできます。ただし同じ兵科のユニットは2個までしかスタックできません。

例: ソ連軍は歩兵2個+戦車1個、または歩兵1個+戦車2個をスタックできますが、歩兵3個、または戦車3個をスタックすることはできません。

8.3 スタック制限の適用時期

スタック制限は自軍移動フェイズの終了時、各戦闘の解決時、及び退却完了時に適用します。移動中、退却中は一時的にスタック制限に違反しても構いません。スタック制限に違反した場合、ユニットの所有者は超過するユニットをマップから取り除かなければなりません。

9.0 支配地域 (ZOC)

一部のユニットは、今いるヘクスに接する6つのヘクスに対して支配地域(ZOC)を及ぼします。敵ユニットのZOC(EZOC)は自軍ユニットの移動や退却、補給線の判定時に影響します。

9.1 ZOCを持つユニット

ルーマニア軍を除く全てのドイツ軍ユニットとソ連軍の戦車、親衛赤軍ユニットはZOCを持ちます。ルーマニア軍とソ連軍の歩兵ユニットはZOCを持ちません。そのことを示すため、ZOCを持たないユニットの内側に枠線が印刷されています。

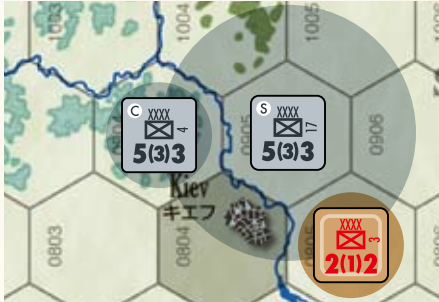
例外: ZOCを持たないユニットでも、都市にいる間はZOCを有します。都市から出た瞬間にZOCを失います。

9.2 複数ユニットのZOC

複数ユニットのZOCが同じヘクスに及んだとしてもその影響は変わりません。また両軍のZOCが同じヘクスに及ぶこともあります。

9.3 ZOCと地形

原則としてZOCは全ての地形に及びます。しかし、完全に海／湖で隔てられたヘクスサイド（ヘクスを構成する辺のこと）を越えてZOCは及びません。また、湿地にいるユニットはZOCを失います。湿地以外のヘクスにいるユニットは隣接する湿地ヘクスにZOCを及ぼします。



ZOCの例：ドイツ第4軍は湿地にいるのでZOCが失われる。ソ連第3軍はZOCを有していない。

敵後方地域にZOCは及びません。後方地域に1個でもZOCを有するユニットがいれば、その後方地域に隣接する全てのヘクスにZOCが及びます。

9.4 移動への影響

移動中、EZOCに進入したユニットはそのヘクスで移動を終えなければなりません。移動開始時にEZOCにいるユニットはそこから離れることができますが、EZOCから別のEZOCへ直接移動することはできません。

9.5 退却への影響

EZOCへ退却することはできません。ただしそのヘクスに自軍ユニットがいれば、そのヘクスへ退却することができます（または通過することができます）。

9.6 補給線への影響

EZOCを補給線に含めることはできません。しかし自軍ユニットがいれば、そのヘクスを補給線に含めることができます。

10.0 移動

プレイヤーは自軍の作戦フェイズ中にマップ上にいる全てまたは一部の自軍ユニットを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。

例外：ルーマニアに配置されるドイツ軍ユニット3個（第11軍とルーマニア第3、第4軍）は第1ターンには移動できません。攻撃のみ可能です。また戦闘の結果、戦闘後前進（11.5参照）を行うことはできません。

10.1 移動の制限

移動はユニットごとに行います。各ユニットは固有の移動力を持ち、移動力と同数のヘクス数、移動できます。移動力は使いきる必要はありませんが、未使用の移動力を他のユニットに譲渡したり、次のターン以降に繰り越したりすることはできません。

各ユニットは原則として移動力と同数のヘクス数、移動することができます。

10.2 移動における地形の影響

10.2.1 平地 基本となる地形です。影響はありません（移動力と同数の平地ヘクスを移動できます）。

10.2.2 森林 戦車は進入すると停止しなければなりません。歩兵は通過できます。

10.2.3 湿地、山地 戦車も歩兵も進入すると停止しなければなりません。

10.2.4 都市 都市は移動に影響しません。

10.2.5 河川 河川は移動に影響しません。

10.2.6 海／湖 ヘクスサイドが海または湖で覆われている時、そのようなヘクスサイドを越えて移動することはできません。

10.3 移動における天候の影響

第3ターンは降雨により地表が泥濘になりました。そのためこのターンの間は全てのユニットの移動力が2になります。

第4ターンと第5ターンは厳冬のため地表が

凍結または積雪がありました。そのためこの2ターンの間はユニットの移動力の上限が3になります（つまりドイツ戦車軍の移動力が3に低下します。それ以外のユニットは印刷されたままの移動力です）。

第6ターンは雪解けの影響を受け、両軍のユニットの移動力の上限が3になります。

10.4 移動における ZOC の影響

9.4を参照してください。

10.5 後方地域

両軍とも敵の後方地域に進入することはできません。マップ端ヘクスにいるユニットは、自軍後方地域へ移動することができます。後方地域へ移動または退却したユニットは一時的にマップから取り除かれ、次のターンの増援になります。ゲーム・ターン記録トラックの次のターンのマスに表面を上にして置きます。

後方地域にいるユニットは、隣接するマップ内のヘクスへ、移動力の範囲内で移動できます。EZOCは自軍後方地域に及ばないため、後方地域から直接EZOCに登場することが可能です（そのヘクスで移動を終えます）。

ドイツ軍ユニットは後方地域内の境界線を越えられません。例えば北方軍集団エリア内のドイツ軍ユニットを中央軍集団エリアやルーマニア軍集団エリアへ動かすことはできません。またN、C、S、Rの初期配置記号が印刷されたドイツ軍ユニットは、それぞれ対応する後方地域へしか移動、退却できません。ゲーム・ターン記録トラックから後方地域に再配置する時も、それぞれ対応する後方地域に配置しなければなりません。増援で登場するユニットにはこのような制限はありません。

後方地域内はスタック制限がありません。ZOCを有するユニットが自軍後方地域にいれば、その後方地域に接する全てのヘクスにZOCが及びます。プレイヤーの任意で、自軍後方地域に自軍ユニットを留めておくことができます。

11.0 戦闘

プレイヤーは自軍の戦闘フェイズに自軍ユニットを用いて、隣接する敵ユニットを攻撃することができます。攻撃は任意であり、敵ユニットに隣接してても攻撃を強制されることはありません。

11.1 戦闘の基本ルール

自軍戦闘フェイズを行っている側を「攻撃側」、他方を「防御側」と呼びます。

攻撃側の各ユニットは1回の戦闘フェイズ中に1回だけ攻撃できます。防御側の各ユニットは1回だけ攻撃を受けます。

例外: 攻撃側の戦車ユニットは自軍突破フェイズで再び攻撃が可能になります。防御側ユニットも再び攻撃を受けることがあります。

各ユニットの戦闘力は固有のものであり、1回の戦闘フェイズ中に1回の戦闘にしか使用できません。分割して異なる戦闘で使用することはできないのです。ユニットは活性状態でも損耗状態でも攻撃を行えます。

11.2 複数ユニットが関与する戦闘

1回の攻撃で目標にできるのは防御側ユニットがいる1ヘクスだけです。同時に複数のヘクスに対して攻撃することはできません（別々の組み合わせでなら、同じ戦闘フェイズ中に複数のヘクスを攻撃することが可能です）。

スタックしている防御側ユニットが攻撃を受けたら、全てが戦闘に参加しなければなりません（**例外:** 11.6参照）。スタックしている攻撃側ユニットは、全てが同じ戦闘に参加する必要はなく、別々の攻撃を行っても、あるいは一部だけで攻撃を行うこともできます。

1つの攻撃目標に対して、それに隣接する最大6ヘクスから、攻撃側は同時に攻撃を行うことができます。その場合、その全ての攻撃側ユニットは共同で攻撃を行うことになります。

11.3 戦闘の解決

攻撃側は、どの自軍ユニットでどの敵軍ユ

ユニットを攻撃するかを宣言します。戦闘フェイズ開始時に、そのフェイズ中に解決したい全ての戦闘の組み合わせを決めておく必要はなく、ひとつの組み合わせを決め、その戦闘を解決した後で、次の組み合わせを決めることができます。行いたい全ての戦闘を解決したら戦闘フェイズは終了します。

各戦闘は次の手順で解決します

11.3.1 攻撃力の計算 攻撃側は、攻撃するユニットの戦闘力を合計します。攻撃する時は常に戦闘力を使用し、消極防御力は使用できません。

11.3.2 防御戦術の選択 損耗状態の防御側ユニットは額面の戦闘力で防御します。防御側に活性状態のユニットがあれば、防御側プレイヤーは積極防御を行うか、それとも消極防御を行うかを決めます。消極防御を行うのであれば（ ）内の戦闘力を使用します（損耗面の戦闘力）。積極防御を行うのであれば活性状態の戦闘力を使用しますが、**戦闘解決後**に損耗状態になります。

11.3.3 戦闘比の計算 攻撃側の戦闘力合計（攻撃力）で防御側の戦闘力合計（防御力）で割り、どちらかが1になる単純な整数比を求めます。防御側が有利になるよう小数点第一位を切り捨てします。戦闘結果表でこの戦闘比と同じコラム（縦列）を使って戦闘を解決します。例えばドイツ第2装甲軍（戦闘力7）がソ連軍歩兵ユニット（戦闘力2）を攻撃したとします。ソ連軍が積極防御を選べば戦闘比は $7 : 2 = 3.5 : 1$ となり、端数を切り捨てして $3 : 1$ になります。消極防御なら $7 : 1$ です。

11.3.4 戦闘比の修整 戦闘比は以下の条件で右（攻撃側有利）または左（防御側有利）に修整されます。

地形: 攻撃目標ヘクスの地形が山地または都市なら左に1シフト修整されます。攻撃側が全て河川越しに攻撃する時は、さらに左に1シフト修整されます。降雪ターンは河川の修整は無効になり

ます。

戦車: 攻撃側に1個でも戦車が含まれており、かつ攻撃目標ヘクスの地形が平地なら右に1シフト修整されます。河川は影響しません。また防御側に戦車ユニットがいてもこの修整は使用できます。**泥濘と雪解けターンは地形に関係なくこの修整はつきません。**

カード: 戦闘比を修整するカードが手札にあれば1回の戦闘で1枚だけ使用できます。自軍に有利な方向に1シフト修整します（7.1 参照）。攻撃側がカードを使用するかどうかを宣言した後で、防御側がカードを使用するかどうかを決めます。その他のカード（「ヒトラー命令」「バルチザン」「戦術的優位」）は、戦闘比を修整するカードとは別に使用できます。

冬季反攻: 降雪ターンの間、ソ連軍攻撃時は戦闘比が右に1シフトします。

11.3.5 攻撃失敗 修整後の戦闘比が $1 : 2$ 以下になると攻撃は不成立となります。両軍とも損害はありませんが、攻撃側ユニットの全て、及び積極防御を行った防御側ユニットは損耗状態になります。既に損耗状態ならそれ以上の罰則はありません。

11.3.6 戦闘結果 攻撃が成立した場合、戦闘結果表で使用するコラムを参照し、ダイスを1個振って結果を判定します。結果は次の通りです。

一: 効果なし。

DR: 防御側の全てのユニットは2ヘクス退却（11.4参照）します。

DL: 防御側の全てのユニットは損耗状態となり、2ヘクス退却します。既に損耗状態のユニットは2ヘクス退却するだけです。

DE: 防御側の全てのユニット（活性状態、損耗状態とも）壊滅し、マップから除去されます。

英雄都市（14.0参照）に対する攻撃で

は「DR」の結果が「効果なし」になります。「DL」「DE」はそのまま適用します。

11.3.7 戦闘の終了 戦闘結果を適用し、退却（11.4 参照）、戦闘後前進（11.5 参照）を行ったら1回の戦闘が終了します。攻撃側の全ユニット、及び積極防御を行った防御側の全ユニットを損耗状態にします。既に損耗状態ならそのままです。戦闘比が1:1に満たなくて攻撃が成立しなかった場合でも、攻撃側ユニット（及び積極防御を行った防御側ユニット）は損耗します。

11.4 退却

戦闘結果DRまたはDLの時、防御側は2ヘクスの退却を行わなければなりません。攻撃目標ヘクスから2ヘクス離れるよう、防御側プレイヤーは自軍ユニットを動かします。

退却は移動ではないためユニットの移動力は考慮しません。また移動を禁止されている場合を除き、地形の影響も受けません。

11.4.1 退却できないヘクス 以下のヘクスには退却できません。退却できるヘクスがないユニットは壊滅します。

敵ユニットがいるヘクス

EZOC: ただし自軍ユニットがいれば退却できます。

敵の後方地域

移動が禁止されている地形

スタック制限に違反するヘクス: 退却を終るヘクスでスタック制限に違反する時は、上記制限に違反しないヘクスへ余分に1ヘクス退却できます。

11.4.2 退却先の優先順位: 退却できるヘクスが複数ある時は、以下の優先順位に従います。同じ優先順位に複数の候補がある時は、退却を行っているプレイヤーが退却先を選択します。

1. 自軍後方地域（10.5 参照）
2. 自軍補給源（13.2.1 参照）に近づくヘクス
3. 他のユニットがないヘクス

4. スタック制限に違反しないヘクス
5. EZOCだが自軍ユニットがいるヘクス

11.5 戦闘後前進

戦闘の結果、防御側ユニット全てが攻撃目標ヘクスからいなくなると、攻撃側ユニットはそのヘクスへ移動できます。これを戦闘後前進と呼びます。戦闘後前進は任意ですが、行うのであれば直ちに行わなければなりません。

戦闘後前進は移動ではないためユニットの移動力は考慮しません。またEZOCの影響も受けません。

11.6 ソ連軍の機械化軍団

ソ連軍の機械化軍団には損耗面がなく、損耗状態になると壊滅したのとしてマップから除去されます。

■デザイナーズ・ノート: 当時のソ連軍戦車は整備不良のため多くが稼働せず、また一度戦闘に投入するとほとんどが撃破または故障により失われました。

機械化軍団が単独でいる時に攻撃を受けると、必ず積極防御を行わなければなりません。戦闘力1以上のユニット（積極防御の機械化軍団を含む）とスタックしている時は、消極防御を選択できますが、防御側が何らかの戦闘結果を受けた時は消極防御の機械化軍団にもその結果が適用されます（戦闘結果「DL」なら裏面がない機械化軍団は除去されます）。

11.7 後方地域からの攻撃

後方地域から隣接するマップ内ヘクスを攻撃することが可能です。後方地域内はスタック制限がないため、たとえ1ヘクスサイドしか接していなくても、後方地域内にいる全てのユニットが隣接する1つのヘクスを攻撃することができます。例えば（効率を考えなければ）初期配置で中央軍集団に所属する全てのドイツ軍ユニットで、ヘクス1201のソ連軍ユニットを攻撃することができます。

12.0 突破フェイズ

戦闘フェイズが終了すれば突破フェイズを行います。このフェイズは移動フェイズや戦闘フェイズと異なり、戦車ユニットだけが行動できます。また1個のユニットを行動させるために、「戦車アクション」カード1枚を使用しなければなりません。

12.1 突破の方法

プレイヤーは手札から「戦車アクション」カード1枚を使用し、自軍の戦車ユニット1個を選択し、移動または戦闘のどちらかを行います。選択する戦車ユニットは活性状態、損耗状態どちらでも構いません。移動、戦闘はそれぞれルール10.0、11.0に従いますが、選択したユニット単独で行わなければなりません（例えば他のユニットと共同で戦闘を行うことはできないのです）。

戦車ユニットの作戦が終わり、手札にまだ「戦車アクション」カードが残っていれば、さらにそのカードを使用することができます。任意の自軍戦車ユニット1個を選び（作戦を行ったばかりのものでも構いません）、移動または戦闘を行います。

「戦車アクション」カードが手札にない、または自軍戦車ユニットに作戦を行わせない（行わせられない）時、突破フェイズは終了します。

12.2 ドイツ軍の「電撃戦」カード

ドイツ軍の「電撃戦」カードの戦車アクション・アイコンには「x2」と印刷されています。これはこのカードを使用した時、同時に戦車ユニット2個を移動させる、または同時に戦車ユニット2個で攻撃させることが可能であることを示しています。1個のユニットを2回移動させたり攻撃させたりすることはできません。攻撃させる時は、2個が共同で同じヘクスを攻撃しても、それぞれ異なるヘクスを攻撃しても構いません。1個のユニットを移動、別の1個のユニットを攻撃させることはできません。

12.3 ソ連軍の機械化軍団

スタックしているソ連軍の機械化軍団は1枚のカードで2個が一緒に移動または戦闘を行います。この時、別々のヘクスへ移動したり、攻撃したりすることはできません。

13.0 補給フェイズ

自軍補給フェイズに以下のことを順番に行います。

13.1 孤立ユニットの投降

自軍補給フェイズ開始時、補給線を引くことができない自軍ユニットは敵に投降し、マップから取り除かれます。**投降したユニットをカードによる増援（6.22、6.23参照）で再建する時、2倍のコストがかかります。例えばソ連軍は、「増援」カード1枚で戦闘で除去された歩兵ユニット4個を再建できますが、投降した歩兵ユニットなら2個しか再建できません。ドイツ軍は「補充」カード2枚を同時に使用してユニット1個を再建することができます。**

13.2 補給状態の確認

自軍補給フェイズ、及びゲーム終了後の得点計算時（4.1参照）に補給状態を確認します。今いるヘクスから自軍補給源まで補給線を引くことができれば、そのユニットは補給下（補給を受けている状態）です。

13.2.1 補給源 両軍とも補給源は自軍の後方地域です。さらに、自軍後方地域まで5ヘクス以内の補給線を引くことができる自軍支配下の都市も補給源になります。補給源になっている自軍支配下の都市に5ヘクス以内の補給線を引ける自軍支配下の都市も補給源になります。このように、自軍後方地域から5ヘクス以内の補給線を引ける自軍支配下の都市を経由して補給源のネットワークが広がるわけです。

13.2.2 補給線 ユニット（または自軍支配下

都市)から補給源まで連なるヘクスを「補給線」と呼びます。補給線は5ヘクス以内であればどんなに蛇行しても構いません。またどんな地形を含んでも構いませんが、完全な海／湖ヘクスサイドを越えることはできません。

13.2.3 補給線の妨害 以下のヘクスは補給線に含めることができません。

- 敵ユニットがいるヘクス
- 敵支配下の都市
- EZOC: ただし、そのヘクスに自軍ユニットがいれば補給線に含めることができます。

13.2.4 ソ連軍の補給都市 補給源まで補給線を引くことができなくても、補給都市にいるソ連軍ユニットは投降しません。ドイツ軍が補給都市を支配してもこの特典は得られません。補給都市は同じヘクスにいるソ連軍ユニットの投降を防ぐだけで、自動的に補給源(13.2.1 参照)になるわけではないことに注意してください。

13.3 損耗ユニットの回復

自軍補給源またはその隣接ヘクスにいる、自軍の全ての損耗状態のユニットは自軍プレイヤー・ターンの終了時に自動的に活性状態に回復します。EZOCにいても回復します。補給線を引けない補給都市(13.2.4 参照)にいても、損耗状態のユニットは自動的に活性状態に回復しないことに注意してください(カードを使用しての活性化は可能)。



補給都市の例: ドイツ第11軍に補給線を妨害されるが、補給都市にいたのでソ連第9軍は投降しない。

14.0 英雄都市

ソ連軍プレイヤーはゲーム中に1回だけ、マップ上の自軍支配下の都市1つを英雄都市にすることができます。

14.1 英雄都市の指定



自軍兵站フェイズの増援配置手順の際、ソ連軍プレイヤーは手札の「増援」カード1枚を捨てることで、自軍支配下の都市1つを「英雄都市」に指定できます。除去されたソ連軍機械化軍団の裏面(勲章が印刷されたもの)を利用して英雄都市を指定してください。一度指定した英雄都市を、後で変更することはできません。またゲーム中、英雄都市の指定は1回しか行えません。

ドイツ軍支配下になった英雄都市からは英雄都市マーカーを取り除きます。

14.2 英雄都市の効果

14.2.1 戦闘への影響 英雄都市をドイツ軍が攻撃した時、戦闘結果「DR」が効果なしになります。「DL」と「DE」は通常通り適用します。

14.2.2 補給都市化 英雄都市に指定された都市が補給都市でなければ、その都市は補給都市(13.2.4 参照)になります。補給都市を英雄都市にした時は補給都市のままです。ゲーム終了時、英雄都市によって補給都市になった都市をドイツ軍が支配していると、1点ではなく2点を獲得します(4.1 参照)。英雄都市になった補給都市の得点は2点のままです。

15.0 選択ルール

以下のルールは全てまたは一部だけを使用することができます。プレイする前に両プレイヤーで話し合って、どのルールを採用するのかを決めてください。

なお、ゲーム・バランスはオリジナルのルールをもとに調整しています。選択ルールを用いることでドイツ軍またはソ連軍が有利になります（各ルールのコメント参照）。

15.1 ソ連軍のフリーセットアップ

初期配置されるソ連軍歩兵ユニットのうち、都市に配置されるユニット5個は、マップ上のソ連軍プレイヤー任意の都市に配置できます。ただし、スタックして配置することはできません。

コメント：ドイツ軍の6月の進撃を抑制するためのルールです。これにより、6月にスモレンスクやキエフを陥落させることは難しくなりますが、それらの都市を防衛するユニットは第2ターンには壊滅させられるでしょう。ゲーム・バランスはややソ連軍に有利に傾きます。

15.2 オデッサ

15.2.1 港湾都市 オデッサ (0304) は港湾都市であり、補給都市 (13.2.4 参照) と同じ補給能力を持ちます。ただしドイツ軍が支配しても1点しか得られません。

15.2.2 海上撤収 ソ連軍兵站フェイズ開始時にオデッサにいるソ連軍歩兵ユニットは、ソ連軍支配下のセヴァストポリ (0106) へ鉄道移動できます。この鉄道移動は実際には海上輸送を表し、ドイツ軍ユニットのZOCによって妨害されません。ただし1回の鉄道移動と数えられ、移動した活性状態のユニットは損耗状態になります。ソ連軍機械化軍団は撤収できません。

コメント：史実におけるオデッサからの海上

撤収を再現するためのルールです。ルールの簡略化のために省略しました。このルールを用いることでゲーム・バランスはソ連軍に有利に傾きます。

15.3 モスクワ占領の影響

モスクワはソ連の首都であると同時に交通の要衝でした。ドイツ軍が一度でもモスクワを支配すると、その後、ソ連軍が奪還したとしても、ソ連軍に与えられている1回の鉄道移動能力 (6.3 参照) が失われます。またソ連軍プレイヤー・ターンの開始時にドイツ軍がモスクワを支配していると、そのターンに受け取れるソ連軍の兵站カードが1枚減少します。

コメント：モスクワは他の都市より得点が高いという以外に、ドイツ軍プレイヤーにとって魅力に乏しい目標です。またソ連軍の後方地域から近いため、一時的に占領できても撃退される可能性が高いでしょう。このルールを用いれば、ドイツ軍がモスクワを攻める必然性が生じます。反撃を受けるリスクと支配することのメリットに、ドイツ軍プレイヤーは悩むことになるでしょう。ゲーム・バランスはややドイツ軍に有利に傾きます。

クレジット

ゲーム・デザイン：中黒 靖

テスト・プレイ：鹿内 靖、羽田 智、野浪純生

2016年12月5日発行

©2016 BonSai Games

ルールの疑問点につきましては、

m.strada1000@gmail.com

まで、件名を「モスクワ電撃戦2のルールに関する疑問」にしてメールをお送りください。

プレイの例

以下は第 1 ターンのドイツ軍プレイヤー・ターンの例です。この例はルールを説明するためのもので、いわゆる「ベスト・ムーブ」ではありません。

兵站フェイズ

ドイツ軍プレイヤーはターン記録トラックの指示に従い、第 1 ターンに兵站カード 6 枚（全て）を受け取ります。増援はありません。

移動フェイズ

特別ルールによりルーマニアにいるユニット 3 個は移動できません（10.0 参照）。第 2 戦車軍を 1401 へ移動させました。ここはソ連軍の ZOC なので、第 2 戦車軍は移動を終えなければなりません。北方軍集団所属ユニットは 1701 へ移動可能ですが、移動しないことにしました。

戦闘フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは任意の順番で戦闘を解決していきます。

まず、北方軍集団の第 16、18 軍と中央軍集団の第 2 戦車軍が 1502 を攻撃します（図中①）。ソ連軍は消極防御だと全滅必至です。また歩兵軍だけが積極防御を行っても全滅必至なので機械化軍団も戦闘に参加します。戦闘比は $(7+4+4):(1+2) = 5:1$ 。攻撃側に戦車がいるため右に 1 シフト修整して $6:1$ 。戦闘結果表を見ると $1/6$ の確率で「DL」があります。確実を期すためにドイツ軍プレイヤーは「航空支援」カードを用いて戦闘比を $7:1$ に修整、ソ連軍を撃破しました。第 2 戦車軍が 1502 に前進します。攻撃に参加したドイツ軍ユニットを全て裏面にします。

第 3 戦車軍と第 4、第 9 軍が 1201 を攻撃します（図中②）。ソ連軍は積極防御を選択します。戦闘比は $(7+5+5):(1+2) = 5:1$ 。攻撃側に戦車があるので $6:1$ 。航空支援

を使用して $7:1$ になり、結果は自動的に「DE」です。第 3 戦車軍は 1201 に前進しました。攻撃に参加したドイツ軍ユニットを全て裏面にします。

第 1 戦車軍と第 6、第 17 軍で 0901 を攻撃します（図中③）。ソ連軍は積極防御を行います。戦闘比は $(8+5+5):(1+1+2) = 4:1$ 。攻撃側に戦車がいるため $5:1$ 。ダイスの目は「6」で結果は「DR」です。ドイツ軍プレイヤーは「戦術的優位」カードを使ってダイスを振り直します。ダイスの目は「3」で結果は「DE」。第 6 軍が 0901 に前進しました。攻撃に参加したドイツ軍ユニットを全て裏面にします。

第 11 軍とルーマニア第 3、第 4 軍が 0702 を攻撃します（図中④）。この 3 ユニットは移動は禁じられていますが攻撃は可能です。ソ連軍は積極防御を選択しました。戦闘比は $(5+2+2):(1+2) = 3:1$ 。河川越しの攻撃になるため左に 1 シフト修整して $2:1$ 。航空支援 2 枚と戦術的優位を既に使用しているため、戦闘に影響を与えるカードは残っていません。ダイスの目は「5」で効果なし。ドイツ軍ユニット全てとソ連軍の歩兵軍を裏面にし、裏面が印刷されていない機械化軍団を除去します。

突破フェイズ

ドイツ軍プレイヤーは「電撃戦」カードを使用して第 2、第 4 戦車軍を移動させることにしました。第 4 戦車軍は戦闘を行っていないため表面のままです。第 4 戦車軍は 1403 へ、第 2 戦車軍は 1704 へ移動しました（図中 A）。この移動によりリガと 1401、1301 のソ連軍ユニットは補給が切れることになります。

ドイツ軍プレイヤーは「補充」カードを使用して第 4 戦車軍でミンスクを攻撃することにしました（図中 B）。ソ連軍は積極防御を行います。戦闘比は $6:2 = 3:1$ 。防御側は都市にいたので戦闘比を左に 1 シフト修整して $2:1$ 。ダイスの目は「3」で結果は「DR」でした。第 13 軍は 2 ヘクス退却します。第 4 戦車軍

はミンスクに前進しました。第4戦車軍とソ連第13軍を裏面にします。

ドイツ軍プレイヤーの手元には「補充」カードが1枚残っています。このカードを使ってミンスクにいる第4戦車軍をスモレンスクへ前進させることも、第2戦車軍を1806へ移動させてレニングラードに隣接することもできます（なお、レニングラードに支配地域が及んだとしても、レニングラードから補給源までソ連軍の補給線が届きます。よって続くソ連軍ターンに、鉄道移動で増援をレニングラードに送り込むことが可能です）。第3戦車軍を1202へ移動させれば1102のソ連軍ユニットの補給線を切ることもできます。第1戦車軍でソ連第26軍を攻撃することも可能です（戦闘比5:1）。

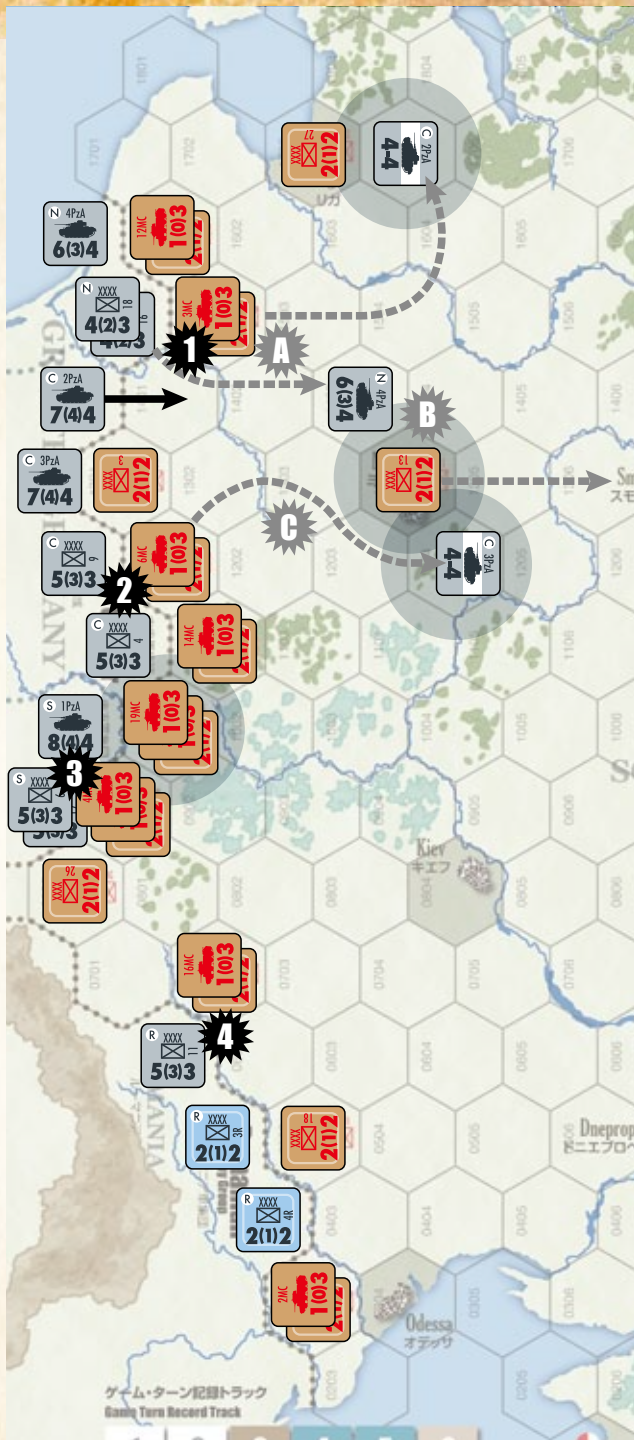
ドイツ軍プレイヤーは次のターンの最前線の戦力が2個戦車軍（そのうち1個は裏面）であることを懸念し、第3戦車軍を前進させることにしました（図中C）。

以上で突破フェイズは終了します。図中の網がかかっている部分は突破フェイズ終了時のドイツ戦車軍の支配地域（第1戦車軍を除く）を表します。

補給フェイズ

全てのドイツ軍ユニットは補給線を引くことができます。また第2戦車軍を除き、全て後方地域にいるか、後方地域まで補給線を引ける都市かその隣接ヘクスにいるので、裏面になっているものは自動的に表面に戻されます。第2戦車軍は裏面の状態で次のターンを迎えることになります。

以上でドイツ軍プレイヤー・ターンは終了します。この後、第1ターンのソ連軍プレイヤー・ターンが始まります。ソ連軍プレイヤーは次のターンのことも考えた上で、カードを選ぶ必要があるでしょう。



戦闘結果表 Combat Results Table

Die Roll ダイス	攻撃力：防御力 Attacker's Combat Factors : Defender's Combat Factors								Die Roll ダイス
	-1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1+	
1	-	DL	DE	DE	DE	DE	DE	DE	1
2	-	DR	DL	DE	DE	DE	DE	DE	2
3	-	DR	DR	DL	DE	DE	DE	DE	3
4	-	-	DR	DR	DL	DE	DE	DE	4
5	-	-	-	DR	DR	DL	DE	DE	5
6	-	-	-	-	DR	DR	DL	DE	6

戦闘比修整:

- 地形(地形効果表参照)
- 戦車: 右1シフト(平地のみ)
- 天候: 降雪ターンのソ連軍攻撃右1シフト
- カード(カード参照)

戦闘結果:

- DE: 防御側壊滅。防御側全ユニット除去。
- DL: 防御側損耗+2ヘクス退却。
- DR: 防御側2ヘクス退却。
- : 効果なし(両軍とも損害なし)。

地形効果表

凡例	地形	移動への影響	戦闘への影響
	平地	なし	なし
	森林	戦車は 進入停止	戦車効果無効
	湿地	進入停止 降雪時は森林扱い	戦車効果無効
	山地	進入停止	左1シフト 戦車効果無効
	都市	なし	左1シフト 戦車効果無効
	河川	なし	全て河川越しなら 左1シフト 降雪時は無効
	完全海 完全湖	通過不可	攻撃不可
3	泥濘 ターン	上限2移動力	戦車効果無効
4-5	降雪 ターン	上限3移動力	ソ連軍攻撃時 右1シフト
6	雪解け ターン	上限3移動力	戦車効果無効

Terrain Effects Chart

Key	Terrain	Effects on Movement	Effects on Combat
	Clear	None	None
	Forest	Tank: Stop	Negates Tank Effect
	Marsh	Tank: Stop Treat as Clear in Turn 4-5	Negates Tank Effect
	Rough	Stop	1L Negates Tank
	City	None	1L Negates Tank
	River	None	1L if all attacks from River No Effect in Turn 4-5
	All Lake All Sea	Prohibited	Prohibited
3	Mud Turn	Max. 2 MA	No Tank Effect
4-5	Snow Turn	Max. 3 MA	1R: Soviet Attack
6	Thaw Turn	Max. 3 MA	No Tank Effect