

第6軍 救出作戦

ON TO STALINGRAD
Unternehmen Wintergewitter

ルールブック



『冬の嵐作戦』ルール索引

1.0	はじめに	2
2.0	コンポーネント	3
3.0	ゲームの準備	4
4.0	勝利条件	4
5.0	ターンの手順	4
6.0	航空優勢	4
7.0	支配地域 (ZOC)	5
8.0	スタック	5
9.0	作戦フェイズ	6
10.0	移動	6
11.0	戦闘	7
12.0	支援攻撃	9
13.0	ターン終了フェイズ	10
14.0	増援	10
	プレイの例	11

CREDITS

Design: Yasushi Nakaguro

Playtesters: Takeshi Takahara, Junichiro Tatsumi and
Suguru Inoue

Game Map & Counters: Yasushi Nakaguro

©2020 Bonsai Games

【更新履歴】

2020年7月10日:

巻末にゲーム・バランス調整案を追加しました。

初めてウォーゲームを購入された方へ

ウォーゲームのルールはやや複雑で、ゲームごとに独自の概念が持ち込まれています。最初から全てのルールを覚えようとするのではなく、まずルールブック全体を一読して概要を掴み、マップの上に駒を並べて、駒を動かしながら必要なルールを再読すると理解が深まるでしょう。

ルールブックは章と項目の番号でナンバリングされています。あるルールの中で関連する別のルールがある時は、そのルールのナンバーを参照するようにとの指示が書かれています。また特に重要なルールは**赤色**、ルールの例は**青色**で表示されています。ルールに関するデザイナーのコメントや解説は**緑色**です。

ルールを読んでも理解できなかった時は、以下のメール・アドレスまでご質問をお寄せください。できるだけ速やかに回答いたします。

メール・アドレス: petitslg@gmail.com

件名: ゲームのタイトルをお書きください。

本文: ご質問に関するルールの番号をお書き添えください。

なお、ルールブックの最新版PDFは以下の二次元バーコードからご確認いただけます。

1.0 はじめに

1942年11月19日、ドイツB軍集団主力がスターリングラードに集中している間に、両翼を守っていたルーマニア軍部隊に対し、ソ連軍の3個正面軍が攻勢を開始しました。ドイツ第6軍の包囲殲滅を目的とした、「天王星」作戦の発動です。これに対しヒトラーは、翌日には、レニングラード攻略の準備を行っていた第11軍のエーリヒ・フォン・マンシュタインに、スターリングラード救出の指揮を執らせるべく南に向かわせます。21日には第6軍のパウルスにスターリングラードの死守を命じました——必要な物資を空軍が輸送するとゲーリングが確約したからで、マンシュタインによる救援を待つことになりました。

「冬の雷雨」と名づけられた（日本では従来「冬の嵐」と訳されてきましたが）救出作戦は12月12日に開始されました。攻勢開始直後の進撃は快調だったものの、次々と押し寄せるソ連軍の増援により前進速度は鈍ります。ソ連軍は「土星」作戦に用いる予定だった兵力を転用して、マンシュタインによる解囲を阻止しようとしたのです。それでも先頭を進む第6装甲師団は、19日にスターリングラードの味方部隊まで50 kmまで接近しました。

もし、この時に第6軍が突圍していれば、包囲網と外と内からの攻撃で脱出できていたかもしれません。しかしヒトラーは第6軍の「雷鳴」作戦を許可しませんでした。結局、戦力の限界に達したマンシュタインの救援部隊はソ連軍の反撃を受け、12月末までに攻勢開始線まで撃退されたのです。

『第6軍救出作戦』は、この「冬の雷雨」作戦をテーマにした2人用のウォーゲームです。1人は枢軸軍（ドイツ軍とルーマニア軍）を、もう1人はソ連軍を受け持ちます。

1.1 ゲーム・スケール

1ヘクスの対辺距離は約7.5 km、ユニット1個は大隊、連隊または旅団（一部は師団）に相当します。空軍力や砲兵支援は一定の効果を表す抽象的なマーカーとして表されます。1ターンは実際の2日間に相当します。

1.2 ゲーム・システム

本作は『金門島上陸作戦』（BANZAI まがじんEX第3号収録）と共通のシステムを用いています。

2.0 コンポーネント

本作は以下のものを用いてプレイします。

- A3判のマップ1枚
- 駒シート1枚（99個）
- ルールブック
- この他、6面体ダイスを1個以上と、マグカップなどの不透明の容器を1つ以上用意してください。

2.1 マップ

戦場となったコテリニコヴォからスターリングラード外周までが描かれています。マップ全体を覆っている六角形のマス目を「ヘクス」と呼び、ゲームで使用している駒（ユニット）の位置、移動の基準として使います。全てのヘクスには4桁の固有の番号が印刷されています。またヘクスにはユニットの移動や戦闘に影響を及ぼす地形が印刷されています。

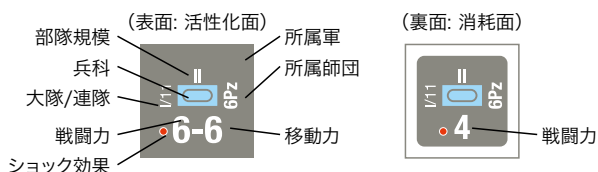
マップのヘクスが印刷されていない場所に、ゲームで使用する表、情報を記録するためのトラック、ユニットを置くボックスが印刷されています。

2.2 駒

駒には、部隊を表す「ユニット」と、ゲーム上の情報を表示・記録するための「マーカー」の2種類があります。

2.2.1 ユニット

ユニットには以下の情報が記載されています。



所属：ユニットの地色は所属（陣営）と国籍を表します。

枢軸軍陣営：

ドイツ軍：灰色

ルーマニア軍：緑色

ソ連軍陣営：

親衛赤軍：赤色

赤軍：茶色

部隊規模：兵科上の記号は部隊の規模を表します。規模の違いはゲームに影響しません。

II: 大隊 III: 連隊 X: 旅団 XX: 師団（ソ連軍騎兵）

XX: 師団司令部 XXX: 軍団司令部

兵科：以下の記号で兵科を表します。また兵科記号は師団/軍団ごとに色分けされています（括弧内はソ連側の呼称）。

☐ 装甲（戦車）

☒ 装甲擲弾兵（機械化）

☐ 偵察

☐ 突撃砲

☒ 自動車化歩兵（自動車化狙撃兵）

☒ 歩兵（狙撃兵）

☐ 騎兵

HQ 司令部

部隊名：ユニット固有のIDになります。「/」で二分されている場合は、「大隊番号/連隊番号」です。

所属：ユニットが所属する師団（ドイツ軍）または軍団（ソ連軍）の名称です。

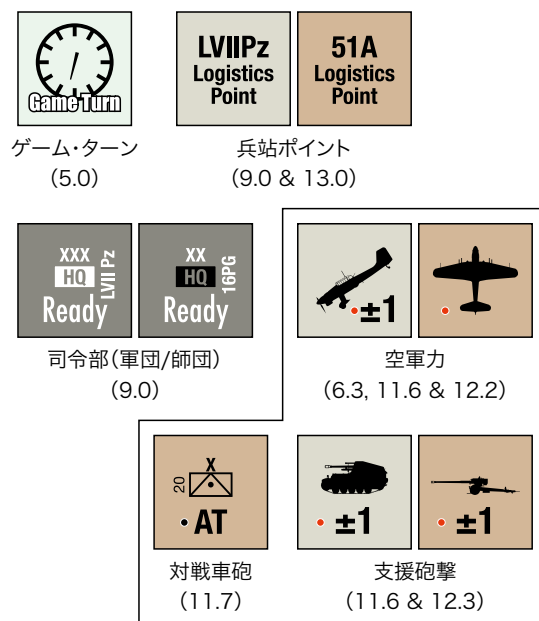
戦闘力：ユニットの戦闘能力を表します。

移動力：ユニットが1回の移動機会で消費できる移動ポイント（MP）の上限のことです。

活性化面と消耗面：活性化面のユニットは移動、攻撃を行えます。消耗面のユニットは移動できず、原則として攻撃を行えません（防御は可能）。

2.2.2 マーカー

以下のマーカーを使用します。マーカーの使い方は使用するルールの中で説明します。空軍力、支援砲撃、対戦車砲の3つをまとめて「支援マーカー」と呼びます。



支援マーカー

3.0 ゲームの準備

誰がどの陣営を受け持つかを決めたら、自分が担当するユニットを手元を集め、以下の順番でセットアップを行います。セットアップの際もスタック制限（8.0）を守らなければなりません。

3.1 ソ連軍のセットアップ

最初にソ連軍プレイヤーが自軍ユニット全てをマップ上に配置します。

- 軍団に所属しない独立戦車旅団や騎兵師団などは、配置するヘクスに兵科記号と部隊名が印刷されています。
- 狙撃兵連隊は師団ごと、配置するヘクスが決まっている場合（第87、ヘクス1513に配置）と、配置する範囲が指定されている場合（第91及び第126）とがあります。後者の場合、その範囲内にスタック制限に従って自由に配置できます。
- 軍団所属ユニットは、指定されたヘクスに指定された個数のユニットを配置します。軍団に所属するユニットであれば、どの兵科をどのヘクスに配置しても構いません。
- 左上に「R」が印刷されたユニットは裏面（消耗面）で配置します。それ以外のユニットは表面で配置します。
- 初期配置されなかったユニットはゲームが始まってから登場する「増援」です。ユニット左上の数字が登場するターン数になります。ゲーム・ターン記録トラックの該当するマスに置きます。

ソ連湾軍兵站ポイント・マーカーを、ポイント記録トラックの「12」に置きます。空軍力マーカー1個、砲兵支援マーカー2個、対戦車砲マーカー2個はソ連軍支援マーカー・ボックスに保管しておきます。

全ての司令部マーカーを表面にしてソ連軍司令部マーカー保管ボックスの対応するマスに置きます。

3.2 枢軸軍のセットアップ

次に枢軸軍プレイヤーは第3ターンに増援で登場する第17装甲師団（17 Pz）をゲーム・ターン記録トラックの「3」に置き、残る全ての自軍ユニットを開始線より南側のヘクスに自由に配置します。全て表面で配置します。

枢軸湾軍兵站ポイント・マーカーを、ポイント記録トラックの「30」に置きます。空軍力マーカー2個、砲兵支援マーカー3個は枢軸軍支援マーカー・ボックスに保管しておきます。

全ての司令部マーカーを表面にして枢軸軍司令部マーカー保管ボックスの対応するマスに置きます。

3.3 その他のマーカー

ゲーム・ターン・マーカーを、ゲーム・ターン記録トラックの「1」に置きます（以下、ルールでは「ゲーム・ターン」を単に「ターン」と略します）。雷鳴マーカーはカップなどの容器に入れる、または表面を上にしてシャッフルし、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。ターンの手順（5.0）に従っ

てゲームを始めますが、その前に両プレイヤーは何を目指さなければならないのかという、勝利条件を説明します。

4.0 勝利条件

第4ターンを終えるとゲームは終了します。それまでに第6軍が雷鳴作戦に応じれば枢軸軍プレイヤーの勝利、それ以外はソ連軍プレイヤーの勝利です。

4.1 第1雷鳴線

移動または戦闘後前進で枢軸軍ユニットが最初に第1雷鳴線を越えた瞬間に雷鳴マーカーをランダムに1個引いて裏返します。「Break Out」ならヒトラーが「雷鳴」作戦を承認、第6軍が突圍したものととして枢軸軍プレイヤー勝利でゲームは終了します。「Refused!」なら突圍は拒否され、ゲームは続きます。別の枢軸軍ユニットが第1雷鳴ラインを越えても追加の雷鳴マーカーは引きません。

4.2 第2雷鳴線

移動または戦闘後前進で枢軸軍ユニットが最初に第2雷鳴線を越えた瞬間に雷鳴マーカーをランダムに1個引いて裏返します。結果は4.1のとおりです。

4.3 第3雷鳴線

第1、第2雷鳴線を越えても第6軍の突圍が許可されなければ、第57装甲軍団は独力で包囲網を破らなければなりません。移動または戦闘後前進で枢軸軍ユニットが第3雷鳴線を越えることができれば、その瞬間に枢軸軍プレイヤーの勝利でゲームは終了します。

5.0 ターンの手順

このゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。全部で4回のターンを終えるとゲームは終了し、ルール4.0に従って勝敗を決めます。1回のターンに行う手順（フェイズと呼びます）は以下の通りです。

5.1 ターンの手順

I. 航空優勢フェイズ（6.0参照）

II. 作戦フェイズ（9.0参照）

a. 枢軸軍作戦フェイズ

b. ソ連軍作戦フェイズ

※ 以下、両軍が続けてパスするまでaとbを繰り返す。

III. ターン終了フェイズ（13.0参照）

ターン終了フェイズが終わると1ターンが完了します。ターン・マーカーを次のマスに進めて新しいターンを開始します。

6.0 航空優勢

毎ターンの航空優勢フェイズに両プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。より大きな目を出したプレイヤーがそのターンの航空優勢を得ます。同数なら両軍とも航空優勢を得られないものとします。

6.1 航空優勢プレイヤー

航空優勢を得たプレイヤーはダイス目の差と同数の自軍支援マーカーを受け取ります（最大5個）。自軍の全支援マーカーをカップに入れ、そこからランダムに必要な数を引きます（支援マーカーを5個使用できる時はこの作業は不要です）。引いた支援マーカーを敵プレイヤーにも公開します。支援マーカーはそのターンの間だけ使用できます。未使用の支援マーカーを次のターン以降に使用することはできません。

6.2 第1-2ターンの特別ルール

第1ターンと第2ターンは自動的に枢軸軍が航空優勢を取ります。ダイスを1個振り、以下の表を用いて使用できる支援マーカー数を決めます。

	1	2	3	4	5	6
第1ターン	2	3	3	4	4	5
第2ターン	1	2	2	3	4	5

第3ターン以降は6.1に従って航空優勢を判定します。

6.3 枢軸軍の空軍力マーカー

枢軸軍プレイヤーが空軍力マーカーを使用できる時、航空優勢フェイズの終了時に空軍力マーカーをマップ上、任意のヘクスに配置できます。1つのヘクスには1個だけ配置できます。配置せずに手元に置いておき、航空攻撃（12.2参照）に使用することもできます。ソ連軍の空軍力マーカーは航空攻撃でのみ使用できます。

6.3.1 影響範囲

枢軸軍の空軍力マーカーは配置されたヘクス及び隣接する6つのヘクスに影響範囲を及ぼします。複数の空軍力マーカーの影響範囲が重なっても効果は変わりません。

6.3.2 影響範囲の効果

影響範囲内を移動するソ連軍ユニットは航空阻止を受けます（10.6参照）。また影響範囲内で行われる戦闘では枢軸軍に有利な修整がつきます（11.6参照）。

7.0 支配地域(ZOC)

全てのユニットは隣接する6つのヘクスに支配地域（ZOC）を持ちます。消耗面のユニットもZOCを持ちます。ZOCは全ての地形に及びますが、大河ヘクスサイド越しには及びません。
例えばヘクス0404にいるユニットのZOCは0304に及びますが、0403には及びません。敵ユニットのZOC（EZOC）は

自軍ユニットの移動、戦闘、補給線に影響します。

両軍のZOCが同じヘクスに及ぶことがあります。複数のユニットのZOCが及んでも、1個のユニットのZOCと効果は変わりません。EZOCの効果を無効にすることはできません（自軍ユニットがいてもEZOCの効果は及びます）。

7.1 EZOCの移動への影響

移動中の自軍ユニット（10.0参照）がEZOCに進入すると、直ちに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にいるユニットは移動できますが、再びEZOCに進入するとそのヘクスで移動を終えなければなりません。EZOCで移動を開始するユニットが、隣接するEZOCへ直接移動することも可能です（そのヘクスで移動を終えます）。

7.2 ZOCの戦闘への影響

自軍ユニットは隣接する敵ユニットを攻撃できます。EZOCにいるために自軍ユニットが攻撃を強制されるということはありません。

戦闘結果で退却する時、EZOCに進入できません。戦闘後前進はEZOCを考慮せずに行えます。詳細はルール11.11及び11.12を参照してください。

7.3 補給線

補給線（13.3.1参照）はEZOCを通過できません。ただし自軍ユニットがいれば、補給線に関するEZOCの影響を無効にできます。自軍ユニットの存在でEZOCが無効になるのは補給線の判定時だけです。移動、戦闘時は無効になりません。

8.0 スタック

スタックとは、同一ヘクスに同時に複数の自軍ユニットを置くことです。このゲームでは両軍とも、1ヘクスに3個までの自軍ユニットをスタックさせることができます。

8.1 スタックとフォーメーション

同一師団/軍団に所属するユニット（兵科記号の色が同じユニット）だけがスタックできます。例外は兵科記号が白のユニット（軍団直轄部隊や独立部隊及びソ連軍狙撃兵師団）で、どの自軍ユニットともスタックできます。兵科記号が白のユニット同士でスタックしても構いません。

8.2 スタック制限の適用時期

自軍作戦フェイズ終了時、及び戦闘を解決して退却、戦闘後前進を終えた時にスタック制限を守っていなければなりません。ユニットの移動中や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が、ユニットの移動終了後、退却終了後はスタック制限を守らなければなりません。

8.3 敵ユニットとのスタック

敵ユニットとスタックすることはできません。敵ユニットがいるヘクスへ移動や退却で進入することはできません。

8.4 スタック制限違反

退却を終えるヘクスでスタック制限に違反する時は、追加で1ヘクス退却してスタック制限を遵守しなければなりません。追加の退却先もスタック制限に違反する時は、さらに1ヘクス退却します。追加の退却を行えない場合、ユニットは壊滅してゲームから除去されます。

ユニットは移動を終えたヘクスでスタック制限に違反していません。

9.0 作戦フェイズ

毎ターンの作戦フェイズ、先に枢軸軍プレイヤーが作戦を行います。両プレイヤーが続けてパスをするまで、枢軸軍、ソ連軍の順番で1回ずつ作戦を行います。

9.1 作戦命令

プレイヤーは自軍作戦フェイズ開始時に、どのユニットを活性化するか（またはパスするか）を決めなければなりません。この時に選べるオプションは次の通りです。

- **戦闘団**: スタックしている表面の3個以下のユニット。
- **師団（枢軸軍）/軍団（ソ連軍）**: 同一師団/軍団に属する全てまたは一部のユニット。異なるヘクスにいても構いません。活性化させるユニットを選ぶ前に、裏面のユニットを回復できます（9.2参照）。
- **軍団（枢軸軍のみ）**: 全てのドイツ軍ユニット（ルーマニア軍以外の枢軸軍ユニット）の全てまたは一部のユニット。活性化させるユニットを選ぶ前に、裏面のユニットを回復できます（9.3参照）。
- **支援攻撃**: 航空優勢を得たプレイヤーは使用可能な支援マーカー1つを使用します（12.0参照）。
- **パス**: ユニットの活性化できない時はパスしなければなりません。プレイヤーの任意でパスすることも可能です。

ユニットの向きを変えるなどして、この作戦フェイズ中に活動するユニットを明示します。または、『金門上陸作戦』に含まれている活性化マーカーを活用してください。

9.2 師団/軍団命令

ドイツ軍の師団/ソ連軍の軍団は1ターンの1回だけ作戦命令を出せます。師団/軍団命令により活性化する時は、まず以下のことを行います。

1. 師団/軍団命令を出す司令部のマーカーを裏面にし、このターンには再び師団/軍団命令を出せないことを明示します。裏面になった司令部マーカーはそのターンの終了フェイズに表面に戻します。
2. 命令が出された師団/軍団に所属しているユニットのうち、裏面になっているものを表面にできます。表面にしたユニット1個につき1兵站ポイントを消費します。その後、表面にしたばかりのユニットを含む師団/軍団に所属する任意の表面のユニットを活動させます。

独立部隊（兵科記号が白のユニット）は師団/軍団命令で活動することはできません。戦闘団命令でのみ活動できます（**例外**: ドイツ軍の第228突撃砲大隊。下記参照）。

9.3 軍団命令（枢軸軍プレイヤーのみ）

枢軸軍プレイヤーは第57装甲軍団に1ターンの1回だけ作戦命令を出せます。師団命令と同様の手順を行いますが、この時は全てのドイツ軍ユニット（独立部隊である第228突撃砲大隊を含む）が活動可能です。異なる師団に所属するユニットが同時に活動できるのはこの時だけです。

デザイナーズ・ノート: 独立部隊を除くドイツ軍の各ユニットは1ターンの最大3回作戦可能です（最初は戦闘団として、その後、師団命令または軍団命令によって）。第228突撃砲大隊、ルーマニア軍、軍団所属のソ連軍ユニットは1ターンの最大2回作戦可能です。ソ連軍の独立部隊は戦闘団として1ターンの1回だけ作戦可能です。

9.4 作戦の実行

活性化するユニットが決まったら、以下の順番でサブフェイズを行います。活性化させないユニットはサブフェイズを行いません。なお、**師団/軍団命令で表面になったユニットを活性化させないでおくことも可能です**。

1. **移動サブフェイズ**: 活性化したユニットの全てまたは一部を移動ルール（10.0参照）に従って移動させます。全く移動しなくても構いません。
2. **戦闘サブフェイズ**: 活性化したユニットの全てまたは一部を用い、戦闘ルール（11.0参照）に従って戦闘を行います。全く戦闘しなくても構いません。移動サブフェイズに移動したユニットも戦闘を行えます。
3. **消耗サブフェイズ**: この作戦フェイズ中に活性化した全てのユニットを消耗面（裏面）にします。移動、戦闘を行っていてもいなくても、活性化させたユニット全てが消耗面になります。

消耗サブフェイズが終わると、自軍作戦フェイズが終了し、敵の作戦フェイズを行います。

10.0 移動

プレイヤーは自軍移動サブフェイズに活性化した自軍ユニットを移動させることができます。移動はユニットごとに行います。1個のユニットの移動が完了してから、次のユニットの移動を開始します。

10.1 移動の方法

各ユニットは固有の移動力を持ちます。移動力は1回の移動サブフェイズ中にそのユニットが使用できる移動ポイント（MP）の上限を表しています。

ユニットは今いるヘクスから隣接するヘクスへ、MPを消費しながら移動していきます。移動力を使い切る必要はありません。

んが、未使用のMPを次の移動サブフェイズに繰り越したり、他のユニットに譲渡したりすることはできません。

10.2 移動における地形の影響

進入するヘクスの地形により、消費するMPが異なります。地形効果表（TEC）も参照してください。

- **平地:** 進入に1 MPが必要です。
- **町:** 移動には影響しません。
- **河川:** 通過に1 MPが余分に必要です。河川を通過して平地に進入する場合は2 MPを消費します。
- **道路:** 道路に沿って移動する時は、背景の地形に関係なく0.5 MPを消費します。河川の影響も無効になります。
- **鉄道:** 補給に影響するだけで移動には影響しません。河川の影響も無効にしません。
- **大河ヘクスサイド:** 通過できません。対岸にZOCも及びません。

10.3 移動におけるEZOCの影響

移動中にEZOCに進入したユニットはそこで移動を終えなければなりません。EZOCで移動を開始するユニットはEZOCを離脱できます。EZOCからEZOCへ直接移動することもできます（7.1 参照）。

10.4 移動におけるスタックの影響

ユニットの移動中、一時的にスタック制限（8.0 参照）をオーバーしても構いませんが、移動フェイズ終了時にはスタック制限を違反してはなりません。

10.5 戦略移動

移動開始時にEZOCにおらず、移動中もEZOCに進入しないユニットは戦略移動が可能です。戦略移動を行うユニットは移動力が2倍になります。ただしソ連軍は、戦略移動中に敵空軍力マーカの影響範囲に進入できません。移動開始時に敵空軍力マーカの影響範囲内にいるソ連軍ユニットは戦略移動を行えません。

10.6 航空阻止

枢軸軍の空軍力マーカの影響範囲が及ぶヘクスに通常の移動で進入するソ連軍ユニットは余分に1 MPを消費しなければなりません。枢軸軍ユニットの移動には影響しません。

例: 第1ターンの航空優勢フェイズ、枢軸軍が航空優勢を取り、ヘクス0811に空軍力マーカを配置しました。0912のソ連軍ユニット（移動力5）が移動します。0811へ移動するのに3 MP（平地1 + 河川1 + 航空阻止1）を消費しました。さらに0711へ移動して2 MP（平地1 + 航空阻止1）を消費しました。移動力を使い切ったためにこれ以上、移動することはできません。

11.0 戦闘

プレイヤーは活性化した自軍ユニットを用いて、自軍戦闘サブフェイズに隣接する敵ユニットを攻撃できます。移動サブフェイズに移動したユニットも戦闘を行えます。敵ユニットに隣接していても、活性化していない自軍ユニットは攻撃できません。

11.1 戦闘の一般ルール

戦闘サブフェイズを行っているプレイヤーを「攻撃側」、相手を「防御側」と呼びます。

攻撃側の各ユニット（活性化中のもの）は、1回の戦闘サブフェイズ中に1回だけ隣接するヘクス1つにいる防御側ユニットを攻撃できます。防御側の各ユニットは、1回の戦闘サブフェイズ中に1回だけ攻撃目標になります。

この条件に従う限り、1回の戦闘サブフェイズ中に行える戦闘の回数に制限はありません（もちろん最大でも活性化した攻撃可能ユニット数以下です）。

攻撃側は戦闘サブフェイズ開始時に、その戦闘サブフェイズ中に行う全ての戦闘を決める必要はありません。どの自軍ユニットでどの敵ユニットを攻撃するのかを決め、戦闘を解決してから、次の戦闘解決に移行します。

11.2 複数ユニットの戦闘

スタックしている活性化中の攻撃側ユニットは、同じヘクスと一緒に攻撃しても、それぞれ別々のヘクスを攻撃しても構いません。または一部は攻撃を行い、残りは攻撃しないでおくこともできます。

スタックしている防御側ユニットは、必ずひとまとめに攻撃しなければなりません。

1個の攻撃側ユニットは防御側ユニットがいる1ヘクスだけを攻撃できます。1回の戦闘で隣接する複数ヘクスを同時に攻撃することはできません。

1つの防御側に隣接している異なるヘクスにいる活性化中の攻撃側ユニットは、共同でその1ヘクスを攻撃できます。ただし、11.12の例外に注意してください。

11.3 攻撃可能なユニット

攻撃側ユニットのうち、攻撃できるのは活性化中のユニットだけです。活性化中のユニットとスタックしていても、活性化していないユニットは攻撃できません。

攻撃は強制されません。活性化していても、隣接する敵ユニットを攻撃する義務はありません。ただし、攻撃したか否かに関係なく、活性化したユニットは必ず消耗します。

11.4 戦闘の解決

上記ルールに基づき、攻撃側は以下の手順を踏んで、戦闘を1つずつ解決していきます。

1. **戦闘の宣言:** 攻撃側は、どの自軍ユニットでどの敵ヘクスを攻撃するのか宣言します。
2. **戦闘比の計算:** この戦闘に参加する攻撃側ユニットの戦闘力合計を防御側ユニットの戦闘力合計で割り、x:1の整数

比を求めます。端数が出る時は防御側が有利なように切り捨てします。例えば攻撃側戦闘力10、防御側戦闘力4なら2.5:1となり、端数を切り捨てして2:1にします。攻撃側戦闘力が小さい時は防御側戦闘力を攻撃側戦闘力で割り、1:xの整数比を求めます。端数が出る時は防御側が有利なように切り上げします。例えば攻撃側戦闘力4、防御側戦闘力5なら1:1.25となり、端数を切り上げて1:2にします。

3. **戦闘解決:** 戦闘比が決まったら、戦闘結果表で使用するコラムを見つけます。攻撃側はダイスを1個振り、結果を判定します。結果は直ちに適用します。

以上で1つの戦闘が終了します。攻撃側が他に解決したい戦闘がある時、再び上記手順に従います。

11.5 戦闘における地形の影響

河川: 攻撃側ユニット全てが河川越しに行く時、戦闘比を1シフト左に修整します。河川越し以外から攻撃を行うユニットが1個でもあれば、この修整は適用しません。

上記以外の地形は戦闘に影響しません。

11.6 戦闘支援

航空支援: 防御側ヘクスが枢軸軍の空軍力マーカーの影響範囲内の時、攻撃時、防御時を問わず枢軸軍が有利なほうに戦闘比が1シフトします。

砲兵支援: 砲兵支援マーカーを使用できるプレイヤーはそれを使用することで攻撃時、防御時を問わず自軍が有利なほうに戦闘比が1シフト修整します。1回の戦闘に使用できる砲兵マーカーは1個だけです。また各砲兵マーカーは1ターン中に1回しか使用できません。

デザイナーズ・ノート: マップ上に配置した空軍力マーカーはターン終了フェイズになるまでマップ上に留まります。その間、常に航空阻止と航空支援を行います。航空支援を行ってもマップ上から取り除く必要はありません。

戦闘比の修整が複数ある時は、まず修整を合計してから戦闘比に適用します。例えば枢軸軍ユニットが河川越しに空軍力マーカーの影響範囲内にいるソ連軍ユニットを攻撃し、砲兵支援もつけた場合、戦闘比は右に1シフトします(河川左1、航空支援と砲兵支援で右2)。

修整前の戦闘比が6:1を超える時はその先にコラムがあるものとして、そこからコラム・シフトを行います。修整後の戦闘比が6:1を超える時は6:1のコラムで解決します。1:2を下回るとは1:2のコラムで解決します。

11.7 ショック効果

戦闘力の左にドットが印刷されているユニットはショック効果を持ちます。ドットには赤、白、黒の3色があります。

1. ショック効果を持つユニットが攻撃に参加する時、赤ドット1つにつき(または白ドット2つにつき: 端数切り捨て)

防御側ユニット1個が、戦闘比を計算する前に消耗状態になります。既に消耗状態のユニットは影響を受けません(どのユニットを消耗させるかは攻撃側が選択)。

2. ショック効果を持つユニットが防御側にいる時、防御側は赤ドット1つにつき(または白ドット2つにつき: 端数切り上げ) 攻撃側ユニット1個が、戦闘比を計算する前に消耗状態にできます(どのユニットを消耗させるかは防御側が選択)。

注意: 1と2のショック効果は同時に適用します。

3. ソ連軍プレイヤーが対戦車砲マーカーを使用できる時、防御側なら1回の戦闘で1個の対戦車砲マーカーを使用できます。攻撃側である枢軸軍の装甲ユニット1個を消耗状態にできます(どのユニットを消耗させるかは防御側が選択。装甲ユニット以外に対しては使用できません)。各対戦車砲マーカーは1ターンに1回だけ使用できます。またソ連軍攻撃時には使用できません(防御時だけ使用できることを示すためにドットが黒色になっています)。

注意: ソ連軍プレイヤーが対戦車砲マーカーを使用する時は、まずその効果を適用した後で1と2の効果を同時に適用します。

重要: 通常裏面では攻撃できませんが、ショック効果で裏返された攻撃側ユニットは裏面の戦闘力で攻撃できます。

11.8 戦闘結果

戦闘結果表の記号は以下の意味を持ちます。

AE: 攻撃側壊滅。戦闘に参加した全ての攻撃側ユニットを除去します。

AL: 攻撃側損害。戦闘に参加した全ての攻撃側ユニットは、1ヘクスの退却または死守を行います。複数のユニットがいる場合、ユニットごとに退却/死守を選択できますが、死守判定(11.10参照)を行う前に全てのユニットを退却させなければなりません(11.11参照)。また、死守判定の途中で選択をやり直すことはできません。

AD: 攻撃側大損害。ALと同じですが、退却するユニットは2ヘクス退却します。死守するのであれば+1のダイス目修整がつきます。

EX: 相互損害。まず攻撃側が「AL」の結果を処理し、その後で「DL」の結果を処理します。防御側が退却または壊滅して元いたヘクスからいなくなり、攻撃側に死守判定に成功したユニットがいれば、そのユニットは戦闘後前進を行えます(11.12参照)。

DL: 防御側損害。戦闘に参加した全ての防御側ユニットは、1ヘクスの退却または死守を行います。複数のユニットがいる場合、ユニットごとに退却/死守を選択できますが、死守判定(11.10参照)を行う前に全てのユニットを退却させなければなりません(11.11参照)。また、死守判定の途中で選択をやり直すことはできません。

DD: 防御側大損害。DLと同じですが、退却するユニットは2ヘクス退却します。死守するのであれば+1のダイス目修整がつきます。

DE: 防御側壊滅。戦闘に参加した全ての防御側ユニットを除去します。攻撃側は戦闘後前進を行えます(11.12参照)。

11.9 死守か退却か

戦闘結果Aなら攻撃側、Dなら防御側が、死守か退却かを選ばなければなりません。ただし、退却（11.11 参照）できない時は、必ず死守を選ばなければなりません。

複数のユニットが戦闘結果を受ける時は、ユニットごとに退却、死守を選べます。最初に退却を行い、残ったユニットが死守判定を行います。一度決めた選択を後で変更することはできません。

11.10 死守判定

死守を行うユニットごとダイスを1個振ります。出た目が戦闘力以下なら損害を受けません。しかし上回るとユニットをマップから除去します。戦闘結果がADまたはDDの時は、死守判定のダイス目に+1しなければなりません。

なお、表面のユニットが死守に成功した時、ユニットを裏面にする必要はありません（ただし11.13に注意）。

11.11 退却

退却するユニットは今いるヘクスから1ヘクスまたは2ヘクス離れなければなりません。退却では以下のヘクスに進入できません。

- 移動で進入・通過できない地形。
- 敵ユニットがいるヘクス。
- EZOC。自軍ユニットがいてもEZOCには入れません。
- マップ外。ヘクスがない部分も含まれます。

退却できない時は死守（11.10 参照）しなければなりません。戦闘結果DDで1ヘクスしか退却できない場合も、退却ではなく死守を選択しなければなりません。

退却を終えたヘクスでスタック制限に違反する時は、追加で1ヘクス退却します（8.4 参照）。

表面のユニットが退却すると、退却を完了したヘクスで裏面になります。最初から裏面のユニットはそのままです。追加の影響はありません。

11.12 戦闘後前進

戦闘の結果、防御側ユニットが元いたヘクスからいなくなれば、その戦闘に参加した攻撃側ユニットは、防御側がいたヘクスへ前進できます。この時はEZOCを考慮する必要がありません。防御側は戦闘後前進を行えません。

戦闘結果DDまたはDLで防御側ユニットが退却した時は、攻撃は2ヘクスの戦闘後前進を行えます。最初の1ヘクスは防御側ユニットがいたヘクスに進入しなければなりません。2ヘクス目は任意の方向へ前進できます。この時もEZOCを無視します。戦闘結果DEまたは死守失敗により防御側ユニットが壊滅した時は1ヘクスしか前進できません。

11.13 消耗

戦闘サブフェイズが終了すると、活性化した全てのユニットを裏面にします。戦闘を行ってなくても消耗することに注意してください。

12.0 支援攻撃

12.1 支援マーカーの使用

手元に使用可能な支援マーカーを持っているプレイヤーは、自軍作戦フェイズに支援攻撃を行えます（9.1 参照）。1回の支援攻撃で1個の支援マーカーを使用できます。

各支援マーカーは1ターンの1回だけ使用できます。使用後、マーカーを裏返してそのターンが終わるまで再び使用できないことを示します。

12.2 空軍マーカー（航空攻撃）

マップ上、任意のヘクスにいる表面の敵ユニット1個を裏面にします。既に裏面のユニットには影響しません。目標ヘクスに複数の表面の敵ユニットがいる時は、支援攻撃を受けたプレイヤーがどのユニットを裏面にするのかを決めます。

12.3 砲兵マーカー（砲撃）

砲兵支援（11.6）として使用する代わりに、自軍ユニットに隣接するヘクスにいる表面の敵ユニット1個を裏面にします。既に裏面のユニットには影響しません。目標ヘクスに複数の表面の敵ユニットがいる時は、支援攻撃を受けたプレイヤーがどのユニットを裏面にするのかを決めます。

13.0 終了フェイズ

作戦フェイズが終わったら、枢軸軍が以下の1-3を行い、その後でソ連軍が以下の1-3を行います。

1. 再配置サブフェイズ（13.1 参照）
2. 兵站ポイント受領（13.2 参照）
3. 回復サブフェイズ（13.3 参照）

13.1 再配置サブフェイズ

再配置サブフェイズ中、マップ上の全てのユニットは1回ずつ移動できます。再配置は通常移動（10.0 参照）と同様に行いますが、以下の例外があります。

- 戦略移動は行えません。
- 航空阻止は無視します。
- 表面のユニットは通常どおり移動できます。**EZOCにも進入できます。**再配置した全てのユニットを裏面にします。
- 再配置サブフェイズ開始時に裏面になっているユニットは2ヘクス移動できます。**この移動でEZOCに進入することはできません。**EZOCにいる裏面のユニットは、この移動を使ってEZOCを離脱できます。

13.2 兵站ポイント受領

13.2.1 枢軸軍の兵站ポイント

枢軸軍プレイヤーは毎ターンの終了フェイズに12兵站ポイントを自動的に受け取ります。さらに枢軸軍補給ヘクスを支配し、マップ南端まで連絡線を引くことができれば、各ヘクスから1Dまたは2Dの兵站ポイントを追加で得ます。

13.2.2 ソ連軍の兵站ポイント

ソ連軍プレイヤーは毎ターンの終了フェイズに12兵站ポイントを自動的に受け取ります。さらにソ連軍補給ヘクスを支配し、マップ北端まで連絡線を引くことができれば、2Dの兵站ポイントを追加で得ます。

13.2.3 補給ヘクスの支配

最後に当該補給ヘクスに進入したのが自軍ユニットであり、その後、敵ユニットが進入していなければ、そのヘクスは自軍支配下になります。敵ユニットが進入した瞬間に敵支配下になります。ゲーム開始時、全ての補給ヘクスはソ連軍が支配しています。

13.2.4 連絡線

全ての補給ヘクスは道路または鉄道が自軍マップ端まで通じています。敵ユニットがいるヘクス、または自軍ユニットが存在しないEZOCを通ることなく自軍マップ端までヘクスをたどることができれば、その補給ヘクスから1D（ダイスを1個振って出た目）または2D（ダイスを2個振って出た目の合計）の兵站ポイントを受け取ります。補給ヘクスから受け取る兵站ポイントは毎ターン、ダイスを振って判定します。

13.2.5 兵站ポイントの上限

両軍とも保持できる兵站ポイントの上限は30です。30を超える時、超過分は失われます。

13.3 回復サブフェイズ

裏面になっている自軍ユニットを表面に回復させることができます。ユニット1個の回復につき1兵站ポイントを消費します。未使用の兵站ポイントは次のターンに繰り越します。

13.3.1 補給線

消耗状態のユニットを表面にする時、補給線を調べなければなりません。補給線は距離無制限で、当該ユニットから自軍マップ端（ドイツ軍は南端、ソ連軍は北端）まで、敵ユニットがいるヘクス、及び自軍ユニットがいないEZOCを通ることなくヘクスをたどればなりません。

補給線を引けるユニットは罰則を受けません。しかし補給線を引けないユニットは2兵站ポイントを消費しなければ表面に回復しません。

13.3.2 兵站ポイント不要のユニット

両軍の独立部隊（兵科記号が白のユニット）は自動的に表面に回復します。補給線の判定、並びに兵站ポイントの消費は不要です。

13.3.3 司令部の回復

裏面になっている自軍司令部マーカーを全て表面に戻します。このために兵站ポイントを消費する必要はありません。

13.4 未使用の支援マーカー

マップ上に配置されている空軍力マーカーがあれば取り除きます。また未使用の支援マーカーが残っていれば失われます。

14.0 増援

両軍とも第3ターンに「増援」が登場します。

14.1 枢軸軍の増援

第3ターン開始時に開始線よりも南側にスタック制限に従って自由配置します。EZOCに配置しても構いません。全て表面で配置します。

14.2 ソ連軍の増援

第3ターン開始時にマップ北端の6ヘクス（2008-2010、1911-1913）にスタック制限に従って自由配置します。EZOCに配置しても構いません。全て表面で配置します。配置できなかったユニットがあれば、同一所属師団/軍団単位で登場を遅らせなければなりません。

プレイの例

以下は第1ターンの例です。

第1ターンは自動的に枢軸軍が航空優勢を得るので、ダイスを振って使用できる支援マーカーの数を決めます。ダイス目は「3」で結果は3個。ランダムに支援マーカーを引いたところ、空軍力マーカーが1個と支援砲撃マーカーが2個でした。

- ① 枢軸軍プレイヤーは直ちに航空阻止の目的で空軍力マーカーをマップ上に配置しました。図には入りきっていませんが13M（第13機械化軍団）の南下を妨害するためです。
- ② 枢軸軍の作戦フェイズです。ヘクス0306の戦闘団を活性化させ、移動せずに61C（第61騎兵師団）を攻撃することにしました。61Cはショック効果のため戦闘比を計算する前に消耗します（1戦闘力になります）。戦闘比は10:1なので6:1のコラムを用いて解決します。ダイス目は「4」で結果は「DE」です。61Cは壊滅し、この戦闘団はヘクス0405へ前進しました。
- ③ ソ連軍はパスしたので引き続き枢軸軍の作戦フェイズを行います。ヘクス0309の戦闘団を活性化させて0409へ移動、0410の126（第126狙撃兵師団）の2個連隊を攻撃します。ショック効果を持つ戦車ユニットが2個いるので、2個連隊とも消耗します（1戦闘力になります）。戦闘比は $(4+4+2) : (1+1) = 5:1$ です。枢軸軍プレイヤーは支援砲撃マーカーを使用して6:1に修整しました。ダイス目は「3」で結果は「DE」です。126の2個連隊が壊滅、この戦闘団はヘクス0410に前進します。
- ④ 91（第91狙撃兵師団）の両翼が空になったことで、枢軸軍が師団まるごと包囲しようという意図がはっきりしました。ソ連軍プレイヤーはこれを阻止するため、81C（第81騎兵師団）をヘクス0506へ移動させて消耗させます。
- ⑤ 枢軸軍プレイヤーはヘクス0205の戦闘団を活性化、

ON TO STALINGRAD

Unternehmen Wintergewitter

ターンの手順

I. 航空優勢フェイズ(6.0参照)

II. 作戦フェイズ(9.0参照)

a. 枢軸軍作戦フェイズ

b. ソ連軍作戦フェイズ

※ 以下、両軍が続けてパスするまでaとbを繰り返す。

III. ターン終了フェイズ(13.0参照)

航空優勢: 両プレイヤーはダイスを振り合い、大きい目を出したプレイヤーが差分の支援マーカーを使用できる。第1-2ターンは自動的に枢軸軍が航空優勢を得る。

第1ターン	2	3	3	4	4	5
第2ターン	1	2	2	3	4	5

ターン終了フェイズ:

1. 再配置サブフェイズ(13.1参照)

2. 兵站ポイント受領(13.2参照)

3. 回復サブフェイズ(13.3参照)

地形効果表

凡例	地形	移動コスト	戦闘への影響	備考
	平地	1 MP	なし	
	都市	1 MP	なし	
	町	1 MP	なし	
	河川	+1 MP	左1シフト	攻撃側全ユニットが河川越しの時に戦闘修正を適用。
	ドン川	通過不可	攻撃不可	
	道路	0.5 MP	なし	道路沿いに移動する時は0.5 MP。河川の影響も無視。それ以外は背景の地形に従う。
	鉄道	影響なし	影響なし	補給に影響するだけ。河川の効果も無効にできない。
	ソ連軍 初期配置	影響なし	なし	
	補給ヘクス	影響なし	なし	自軍マップ端まで道路または鉄道線沿いの連絡線を引ければ1Dまたは2Dの兵站ポイントを得られる。

戦闘結果表

ダイス	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1+
1	AE	AD	AL	EX	EX	DL	DL
2	AD	AL	EX	EX	DL	DL	DD
3	AD	AL	EX	DL	DL	DD	DE
4	AL	EX	DL	DL	DD	DD	DE
5	AL	DL	DL	DD	DD	DE	DE
6	EX	DL	DD	DD	DE	DE	DE

戦闘結果:

AE: 攻撃側全滅

AL: 攻撃側1ヘクス退却or死守

AD: 攻撃側2ヘクス退却or死守+1修整

EX: 攻撃側にALを適用した後で防御側にDLを適用

DL: 防御側1ヘクス退却or死守

DD: 防御側2ヘクス退却or死守+1修整

DE: 防御側全滅

シフト修整:

- 河川ヘクスサイド越しに攻撃: 左1シフト
- 航空支援/砲兵支援: 自軍に有利なほうに1シフト

ショック効果:

- 黒色(対戦車砲): 装甲ユニット1個を先に消耗させる。
- 赤/白色: 1個につき敵ユニット1個を消耗(白色は2個につき敵ユニット1個を消耗: 防御時は端数切り上げ)

2020年7月10日付:

枢軸軍有利と感じられる時、以下のいくつか、または全ての選択ルールを導入してください。

ドイツ軍の軍団活性化

ドイツ軍の軍団活性化は第2ターン以降、ゲーム中1回のみ使用できます。

死守判定

修整前「1」の目は自動的に死守判定に成功します。「6」の目は自動的に失敗します。

ソ連軍ユニットが死守判定を行う時、ダイス目から2を引きます。

戦略移動

枢軸軍は戦略移動を行えません。ソ連軍のみ可能です。