

ハンガリー・ラブソディ

ソ連軍表類および増援到着表

©2020. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

©2020. Sunset Games. All Rights Reserved.

	ソ連軍補給表			
期間	ダイス 2 個	北部エントリーエリア	東部エントリーエリア (あるいはSibiu)	南部エントリーエリア
10月	2-3	0	5	0
10月	4-5	1	8	0
10月	6-8	1	12	0
10月	9-10	1	14	0
10月	11-12	2	17	0
11月	2-3	0	6	0
11月	4-5	1	8	1
11月	6-8	1	10	2
11月	9-10	1	12	2
11月	11-12	2	14	3
12月	2-3	2	19	1
12月	4-5	3	21	2
12月	6-8	3	23	3
12月	9-10	3	26	3
12月	11-12	4	28	4
1月～2月12日	2-3	0	8	1
1月～2月12日	4-5	1	10	2
1月～2月12日	6-10	1	12	3
1月～2月12日	11-12	2	14	4
2月12～26日	2-3	0	2	0
2月12～26日	4-5	1	4	0
2月12～26日	6-10	1	6	1
2月12～26日	11-12	2	7	2

天候表						
ターン	地面の状態(ダイス1個) 天候の移動と戦闘への影響は地形効果表を参照				飛行条件(ダイス1個)	
	乾燥	軽い泥濘	泥濘	凍結	制限あり	制限なし
10月5-8日	Auto	-	-	-	1-2	3-6
10月12-19日	1-5	6	-	-	1-2	3-6
10月22-29日	1-4	5-6	-	-	1-2	3-6
11月1-8日	1-3	4-6	-	-	1-4	5-6
11月12-19日	1-2	3-6	-	-	1-4	5-6
11月22-29日	1	2-6	-	-	1-4	5-6
12月1-8日	-	1-3	4	5-6	1-4	5-6
12月12-19日	-	1-2	3	4-6	1-4	5-6
12月22-29日	-	1	2	3-6	1-5	6
1月	-	-	-	Auto	1-5	6
2月1-8日	-	1	2	3-6	1-4	5-6
2月12-19日	-	1-2	3	4-6	1-4	5-6
2月22-26日	-	1-3	4	5-6	1-4	5-6

地面の状態に関する注記：
Auto……自動的にその状態になります(10月5～8日は必ず乾燥で、1月は全ターンが凍結です)。
泥濘……ボックス内にある航空基地を含めて、航空整備フェイズに整備できる航空ユニットの数は航空基地レベル1につき1個となります。
ただし長距離航空部隊(LRAF)は影響を受けません。

飛行条件に関する注記： **制限あり**……自分のプレイヤーターンの移動フェイズ中にのみ航空任務を行えます。ヒップシュートは不可。
航空整備は通常通り行えます。 **制限なし**……全てのフェイズで航空任務を行えます。

ソ連軍トラック輸送力表ー3.1d				
期間	乾燥	軽い泥濘	泥濘	凍結
10月5～12日	5	2.5	-	-
10月15～26日	7	3.5	-	-
10月29日	8	4	-	-
11月1～8日	8	4	-	-
11月12～22日	9	4.5	-	-
11月26～29日	10	5		
12月1～5日	-	8.5	4.25	17
12月8～15日	-	9	4.5	18
12月19～22日	-	9.5	4.75	19
12月26～29日	-	10	5	20
1月1～5日	-	-	-	8
1月8～29日				7
2月	-	3.5	1.75	7

ソ連軍補充表		
ダイス 2 個	10月29日～1月29日－注記1と2を参照	2月1～12日－注記1を参照
2	なし	なし
3	EQ 3	なし
4	EQ 3, CAV or MOT, Air Unit	なし
5	EQ 3, EQ 4, CAV or MOT, Air Unit	EQ 3, EQ 4, CAV or MOT
6-8	EQ 3, EQ 4, CAV or MOT, 2x Air Unit	EQ 3, EQ 4, CAV or MOT, Air Unit
9	Rum AR1, 2x EQ 3, EQ 4, 2x CAV or 2x MOT, 2x Air Unit	Rum AR1, EQ 3, EQ 4, CAV or MOT, Air Unit
10	Rum AR1, 2x EQ 3, EQ 4, 2x CAV or 2x MOT, 2x Air Unit, Arty	Rum AR1, EQ 3, EQ 4, CAV or MOT, Air Unit
11	Rum AR2, EQ 3, 2x EQ 4, 2x CAV or 2x MOT, 2x Air Unit, Arty	Rum AR2, EQ 3, EQ 4, 2x CAV or MOT, Air Unit, Arty
12	Rum AR3, 3x EQ 4, 2x CAV or 2x MOT, 2x Air Unit, Arty	Rum AR3, EQ 3, EQ 4, 2x CAV or MOT, Air Unit, Arty

補充表注記： 補充は再建のために即座に使用されなければなりません。EQとPaxカウンターは使用しません。

注記1 - 10月5～26日ターンと、2月15日ターン～キャンペーン終了時までにはダイスを振りません。その期間は補充はありません。

注記2 - 1月中は航空ユニットの補充はありません。 EQ 3 = AR3 EQ 4 = AR4

Air Unit = 減少戦力面の航空ユニット1個を表返すか、デッドパイルの航空ユニット1個を(完全戦力面で)マップに戻します。

CAV = 騎兵師団1個。 Arty = 弾薬マーカ―1個(3.1g参照)。 MOT = 自動車化歩兵旅団1個。

Rum AR# = #のAR値を持つルーマニア軍の歩兵、山岳歩兵、騎兵、自動車化騎兵の1ステップ。

ソ連軍再建表			
ユニットのタイプ	コスト	ユニットのタイプ	コスト
兵科マークが黄色の1ステップ	1 EQ	砲兵の1ステップ	2 EQ
機械化	1 EQ	対戦車	1 EQ
兵科マークが赤色の戦車の1ステップ	1 EQ	輸送トラック	1 EQ
偵察	1 EQ	架橋ユニット	1 EQ
オートバイ連隊	1 EQ	ソ連軍の司令部	2 EQ
ソ連軍騎兵師団	1 CAV	Rum AR # – 注記A	1 AR #
ソ連軍自動車化旅団	1 MOT		

再建表注記：

A. ソ連軍とルーマニア軍の歩兵の再建。

- ソ連軍の歩兵の再建に関しては3.3aを参照して下さい。補充でソ連軍の歩兵は再建できません。
- ルーマニア軍の複数ステップユニットの歩兵のステップを回復させる(敵ZOC内でも可)ためには、戦闘モードのルーマニア軍司令部の支給範囲内におり、またそのユニットと司令部の両方が一般補給下でなければなりません。

B. ソ連軍のEQによる再建

ソ連軍の「EQ 3」1個で、AR3のユニットを1個再建できます。ソ連軍の「EQ 4」1個で、AR4のユニットを1個再建できます。ソ連軍プレイヤーが望むなら、よりARの低いユニットを再建しても構いません。再建できるユニットがAR4しかない時にEQ3をソ連軍プレイヤーが受け取った時にのみ、AR4のユニットを再建できます。

C. ルーマニア軍の航空ユニットは再建できません。

再建されたソ連軍ユニット(白樺ユニットは除く)は、第2ウクライナ正面軍マーカ―、第3ウクライナ正面軍マーカ―、ソ連軍の東部エントリーエリア、ソ連軍の南部エントリーエリアのいずれかに到着します。再建された白樺ユニットは第4正面軍マーカ―、ソ連軍の北部エントリーエリア、エントリーヘクスA、B、Cのいずれか(ただしソ連軍が支配していること)に到着します。

ソ連軍の複数ユニットフォーメーションを再建するためには、その構成ユニットをRVGKボックスに置きます。RVGKボックスでの複数ユニットフォーメーションの再建と到着については、3.3bを参照して下さい。

ソ連軍増援到着表

グランドキャンペーンおよびシナリオ用増援到着表と注記

撤退に関する注意事項：増援到着表に、特定のユニットをマップから退出させるように書かれていることがあります。代わりのユニットを退出させる場合には、同じユニットタイプ、アクションレーティング、戦闘力、サイズ、移動力などを有しているならば、条件を満たすことができます。特定のユニット（師団番号や師団名が書かれているもの）が指定されている場合には、デッドパイルから退出させることができます（代わりのユニットをデッドパイルから退出させることはできません）。

10月5日

飛行条件：制限あり

ソ連軍とルーマニア軍の装軌か自動車化タイプの移動力を使用する、あるいは騎兵のユニットは、半分の移動力のみを使用可能です。

ソ連軍の航空ユニットは、第17航空軍ボックスを使用できません（1944年11月8日ターンに使用可能になります）。

第8航空軍（白樺のある航空ユニット）は10月29日ターンまでは、第8空軍ボックスを航空基地としなければなりません。10月29日ターンからは、もし望めば、マップ上の航空基地へ基地移動することができます。

ソ連軍の兵站問題 (3.1)：

ソ連軍プレイヤーは10月29日ターンまで、補充表上でダイスを振りません。

キャンペーンゲームの開始時には、エントリーヘクスF、G、Sibiu および北部エントリーエリアのみが、補給源および増援のエントリーヘクス（エリア）として機能しています。ソ連軍プレイヤーがエントリーヘクスE（B18.35）を支配した次のターンのソ連軍増援フェイズから、東部エントリーエリアが補給源および増援のエントリーエリアとして機能します。

ヘクス B42.35：

（マップ1枚シナリオでは無視します）

7 Gd Army HQ
10-3-3 Gd Inf Div (72 Gd, 81 Gd)
10-4-3 Inf Div (6)
10-3-3 Gd Airborne Div (6 Gd)
12-4-3 Gd Inf Div (36 Gd)
8-2-2 Inf Div (53)
8-1-2 Inf Div (227)
8-2-2 Inf Div (303)
26-2-2 Gd Arty Bde (41 Gd)
42-1-1 Mort Bde (2)

10月8日

ヘクス B29.35 に第40軍が到着：

ソ連軍プレイヤーが10月8日ターンの第2プレイヤーである場合は、第40軍を配置します（ソ連軍プレイヤーが10月8日ターンの第1プレイヤーである場合には第40軍は到着せず、10月12日ターンに到着します）。到着ヘクスに枢軸軍ユニットがいた場合、ソ連軍プレイヤーがその枢軸軍ユニットを任意の方向に2ヘクス離れた場所に置き直すことができます。

40 Army HQ
8-1-2 Inf Div (240)
8-2-2 Inf Div (38, 133)
8-3-3 Inf Div (232)
12-4-3 Gd Inf Div (42 Gd)
(5)-1-1 UR Bde (54, 159)
26-1-2 Arty Bde (153)
22-1-1 Mort Bde (40)
2x 輸送ワゴン（満載）
3SP

10月12日

南部エントリーエリア：補給源、および増援のエントリーエリアとして活動状態となります。ただし、補給表からのSPが南部エントリーエリアに到着するのは11月1日ターンからであることに注意して下さい。

航空ユニット整備の制限：10月29日ターンまでの間、活動状態でいられるソ連軍航空ユニットは10個のみです（3.2a。ルーマニア軍、白樺、LRAFの航空ユニットはこの制限にカウントしません）。

ブリーエフの司令部に：

1x Cav 補充

10月12日ターンと10月15日ターンの補充に関する明確化：これらのターンに到着したEq補充とCav補充で、ソ連軍の機動軍団（戦車軍団、機械化軍団、騎兵軍団）のユニットを再建できます。これはRGVKルールの例外です（これらは現地で入手可能であった部隊と資材を表しています）。

10月15日

エントリーヘクスD：

2SP

東部エントリーエリア：

3SP

第6戦車軍団司令部に：

2x EQ 4 補充

ブリーエフの司令部に：

1x Cav 補充

10月12日ターンと10月15日ターンの補充に関する明確化：これらのターンに到着したEq補充とCav補充で、ソ連軍の機動軍団（戦車軍団、機械化軍団、騎兵軍団）のユニットを再建できます。これはRGVKルールの例外です（これらは現地で入手可能であった部隊と資材を表しています）。

（マップ1枚のシナリオでのみ）

退出：

Rum Bf.109
Rum Hs.129
Rum Ju.88
Rum Ju.87D

10月19日

北部エントリーエリア：
5SP

東部エントリーエリア：
3x 輸送トラック（満載）

10月22日

なし

10月26日

（マップ1枚シナリオでは無視します）

エントリーヘクス G：

2 Gd Mech Corps (37 Gd Tank Bde, 4 Gd Mech Bde, 5 Gd Mech Bde, 6 Gd Mech Bde, 30 Gd Tank Bn, 251 Gd AT Bn (3-2-8), 1509 SP Arty Bn, 524 Gd Mortar Rgt, 専用トラック（満載）)

10月29日

ソ連軍の兵站問題が軽減

ソ連軍プレイヤーは補充表上でのダイス振りを開始します。

第2ウクライナ正面軍マーカーが移動可能になります。

ソ連軍の過剰な SP を除去：

（10月29日ターンにスタートするシナリオをプレイする場合には、すでに調整済みであるため無視します）

ソ連軍の増援フェイズの直前に、マップ上の13SPを越えるソ連軍のSPをすべて除去します。

第8航空軍：このターンから白枠のソ連軍航空ユニットは、白線の北側のマップ上の航空基地から航空任務を行えるようになります。

デッドパイルに追加：

（1944年10月29日ターンにスタートするシナリオをプレイする場合には、すでにシナリオセットアップに追加されているため無視します）

18 Tank Corps (170 Tank Bde, 181 Tank Bde, 1438 SP Arty Bn)
9 Gd Mech Corps (46 Gd Tank Bde, 18 Gd Mech Bde)
5 Gd Tank Corps (21 Gd Tank Bde, 22 Gd Tank Bde, 375 SP Arty Bn)
23 Tank Corps (3 Tank Bde)
9-4-8 Gd Tank Bde (27 Gd)

南部エントリーエリア：

4 Gd Mech Corps (13 Gd Mech Bde, 14 Gd Mech Bde, 15 Gd Mech Bde, 352 Gd AG Bn, 1512 AT Bn, 527 Mortar Rgt, 専用トラック（満載）)
10-3-3 Mot Div (99, 316)
12-3-3 Gd Mot Div (68 Gd)
5 SP
1x 予備マーカー

デッドパイルに追加：

4 Gd Mech Corps (36 Gd Tank Bde, 292 Gd AT Bn)

退出：

（1944年10月29日ターンにスタートするシナリオをプレイする場合には、すでにシナリオセットアップから外されているため無視します）

3-4-6 Rum Pz Bn (Rum)
12-2-2 Rum Mtn Inf Div (1)
12-1-2 Rum Inf Div (4)
8-2-2 Rum Inf Div (7, 20)
3-1-4 Rum Tng Cav Bde (1 Tng)
2x (5)-2-4 Rum Partisan KG (Bihor 1, Bihor 2)
2x (5)-2-4 Rum Partisan KG (Crisuri 1, Crisuri 2)

11月1日

航空ユニット整備の制限が解除：

マップ上の航空基地にある全てのソ連軍航空ユニットが、活動状態でいられるようになります（3.2a）。

南部エントリーエリアの SP：

ソ連軍プレイヤーは補充表による SP を南部エントリーエリアに受け取るようになります。

南部エントリーエリア：

第3ウクライナ正面軍マーカー
57 Army HQ
16-3-3 Gd Inf Div (73 Gd)
10-3-3 Gd Inf Div (20 Gd)
10-2-2 Gd Airborne Div (10 Gd)
10-2-2 Gd Inf Div (61 Gd)
10-2-2 Inf Div (19, 74, 113)
8-1-2 Inf Div (233, 236, 299)
26-1-2 Arty Bde (160)
42-1-1 Mortar Bde (23)
10-4-6 Gd Mech Bde (32 Gd)
90-1-2 Arty Div (9)
48-2-1 Gd Katy Bde (3UFa, 3UFb)
(4)-4-3 AT Bde (7, 9)
3-4-6 Gd AG Bn (366 Gd)
4-3-6 MC Rgt (53)
(2)-4-3 NKVD Bdr Rgt (25)
(1)-0-0 Pontoon Bde (4, 5)
12 Yugo Corps HQ
5-1-2 Inf Div (16, 51 Yugo)
8-2-2 Inf Div (36 Yugo)
3 SP
1x 予備マーカー

11月5日

なし

11月8日

ソ連軍の架橋ユニットが「軽度の機能」を持ちます（1.4c）。

第17航空軍ボックスが使用可能になります。

第17航空軍ボックスに到着：

3x IL.2
2x La.5

11月12日

なし

11月15日

なし

11月19日

ヘクス B62.10 :

4 Gd Army HQ
14-4-3 Gd Inf Div (62 Gd)
10-3-3 Gd Airborne Div (5 Gd, 7 Gd)
10-3-3 Gd Inf Div (41 Gd)
10-2-2 Gd Inf Div (69 Gd, 80 Gd)
9-3-3 Inf Div (252)
9-2-2 Inf Div (84)
40-1-2 Arty Bde (123)
(5)-2-1 Gd UR (1 Gd)
26-1-2 Arty Bde (3 UF)
(4)-4-3 AT Bde (42, 49)
32-1-1 Katy Bde (3 UF)
4-4-6 Gd MC Rgt (3 Gd)
(2)-4-3 NKVD Bdr Rgt (134)
(1)-0-0 Pontoon Bde (6)
5 SP
1x 予備マーカー

第 17 航空軍ボックスに到着 :

2x A-20
3x Il.2
3x Yak-9

11月22日

なし

11月26日

なし

11月29日

なし

12月1日

ソ連軍の架橋ユニットが「完全な機能」を持ちます (1.4c)。

ブダペストに対する選択 : (キャンペーンゲーム 2VP)

12月1日ターンの開始時に、ソ連軍プレイヤーは相互に排他的な2つの選択肢のうちの1つを選択しなければなりません。ソ連軍プレイヤーはどちらを選択したかを記録しておき、12月26日ターンのソ連軍プレイヤーターン終了時にそれを公開します。ソ連軍プレイヤーはいったん記録した選択を変更することはできません。選択肢は以下の2つです。

ブダペストを強襲する : この目標を達成するためには、ソ連軍プレイヤーは12月26日ターンの終了時に5つのブダペスト市街ヘクスに一般補給下の戦闘ユニットを置いていなければなりません。ブダペスト市街ヘクスに対する攻撃、オーバーラン、砲爆撃（航空、砲兵とも）が可能です。

あるいは

ブダペストを包囲する : この目標を達成するためには、12月26日ターンの終了時にブダペスト市街ヘクスに一般補給下の枢軸軍の戦闘ユニットがいてはいけません(つまりブダペストが包囲されている必要があります)。ブダペスト市街ヘクスに対する攻撃、オーバーラン、砲爆撃（航空、砲兵とも）は、12月1日ターン以降にソ連軍の突撃工兵大隊 (Assault Eng Bn) が到着するまでは不可能です。

ブダペストを包囲するという目標を達成する上では、グヤーシュマーカー (2.1e) の使用は一般補給とはみなさないことに注意して下さい。

ブダペストが包囲された状態で始まる最初のターンの注意して下さい。その2ターン後にソ連軍プレイヤーは6個の2-5-3 Assault Eng Bn(11a, 11b, 12a, 12b, 14a,14b)を受け取ります。これらのユニットは一般補給下の任意のソ連軍司令部に配置します。例えば、12月22日ターンの開始時にブダペストが包囲されていた場合、これらのユニットは12月29日ターンのソ連軍増援フェイズに到着します。注

記 : これらのソ連軍突撃工兵大隊ユニットは、1月1日ターン以前に到着します。

バラトン湖南方守備隊 (1.2b) :

もしこれらの(右上に黒い点を持つ)ユニットの退出条件をまだ満たしていなければ : 【12月1日より前でも、ソ連軍が一般補給下の戦闘ユニットをペーチ (Pécs : A56.13) かエントリーヘクス I に置いたならば退出します。12月1日以後はドナウ川西岸に置いて退出します。】

57 Army HQ

4-3-6 MC Rgt (53) (デッドパイルに行っていたのでなければ、1月19日ターンのマップ上に戻ってきます)

(2)-4-3 NKVD Bdr Rgt (123)

10-2-2 Gd Airborne Div (10 Gd)

10-2 -2 Gd Inf Div (61 Gd)

10-2-2 Inf Div (19, 74, 113) (第19歩兵師団は1月1日ターンの、第74歩兵師団は1月19日ターンの、ステップロスマーカーがそのままの状態マップ上に戻ってきます)

8-1-2 Inf Div (233, 236, 299) (第233と第236歩兵師団は1月19日ターンの、ステップロスマーカーがそのままの状態に戻ってきます)

10-3-3 Gd Inf Div (20 Gd)

16-3-3 Gd Inf Div (73 Gd)

26-1-2 Arty Bde (160)

48-2-1 Gd Katy Bde (3UF a, 3UF b)

12 Yugo Corps HQ

8-2-2 Inf Div (36 Yugo)

5-1-2 Inf Div (16, 51 Yugo)

退出 :

8-1-2 Rum Inf Div (1)

Rum Bf-109

任意の航空基地に :

Rum IAR-81

12月5日

なし

12月8日

南部エントリーエリア：

8-1-2 Inf Div (52, 93, 223)

12月12日

なし

12月15日

なし

12月19日

北部エントリーエリア：

(「ブダペスト攻略へ」か「ブダペストへの競争」シナリオをプレイしている場合には無視します)

1 Gd Mech Corps (9 Gd Tank Bde, 2 Gd Mech Bde, 3 Gd Mech Bde, 1821 AT Bn, 267 Gd Mortar Rgt, 専用トラック (満載))
1x 予備マーカー

デッドパイルに追加：

(「ブダペスト攻略へ」か「ブダペストへの競争」シナリオをプレイしている場合には無視します)

1 Gd Mech Corps (1 Gd Mech Bde, 382 AG Bn, 1453 AT Bn)

12月22日

南部エントリーエリア：

4-4-3 Naval Rifle Bde (83)

第2あるいは第3ウクライナ正面軍マーカーに：

9 Gds Mech Corps (389 Gd SU Bn)

12月26日

ブダペストに対する目標による VP：

12月1日ターンに選択したブダペストに対する目標が達成されていた場合、ソ連軍プレイヤーは2VPを得ます。

12月29日

北部エントリーエリア：

8-2-2 Inf Div (21)

8-1-2 Inf Div (104,122)

1月1日

航空ユニット整備の制限：キャンペーンゲームの終了時まで、マップ上の航空基地で活動状態でいられるソ連軍航空ユニットは10個のみとなります (3.2a)。

1月中は航空ユニットの補充はありません。

ソ連軍の過剰な SP を除去：

(1944年1月1日ターンにスタートするシナリオをプレイする場合には、すでに調整済みであるため無視します)

ソ連軍の増援フェイズの直前に、マップ上の13SPを越えるソ連軍のSPをすべて除去します。

北部エントリーエリア：

1 SP

一般補給下の任意のソ連軍司令部に：(これらのユニットがこれ以前に到着している場合には無視します。12月1日の注記を参照)

2-5-3 Assault Eng Bn (11a, 11b, 12a, 12b, 14a, 14b)

南部エントリーエリア：

(2)-4-3 NKVD Bdr Rgt (336)

任意の航空基地に到着：

2x Yak-9

退出：

(1945年1月1日ターンにスタートするシナリオをプレイする場合には、すでに調整済みであるため無視します)

LRAF 3x IL 4, B-25, 2x Gd B-25

置き換え：

(1945年1月1日ターンにスタートするシナリオをプレイする場合には、すでに調整済みであるため無視します)

2 Gd Mech Corps, 3-2-8 Gd AT Bn (251

Gd) を 3-4-8 Gd AT Bn (251 Gd) に。

7 Mech Corps, 3-2-8 AT Bn (1289) を 3-3-8 AT Bn (1289) に。

Dombóvár (A52.12) に登場：(枢軸軍に占領されている場合は、最も近いソ連軍支配下の村か都市ヘクスに)

10-2-2 Inf Div (19) (退出した時のステップロス数はそのままです。キャンペーンシナリオをプレイしている場合には、この師団は1ステップロスの状態で到着します)

1月5日

北部エントリーエリア：

(マップ1枚シナリオでは無視します)

1 SP

任意の正面軍マーカーに：

4 SP

退出：

(マップ1枚シナリオでは無視します)

10-3-3 Gd Airborne Div (2 Gd)

8-2-2 Inf Div (237, 351)

9-3-8 Gd Tank Bde (5 Gd)

1月8日

LRAF ボックス：

3x Gd IL 4

2x Gd Tu-2

北部エントリーエリア：

(マップ1枚シナリオでは無視します)

1 SP

任意のソ連軍司令部か正面軍マーカーに：

4 SP

1月12日

北部エントリーエリア：
(マップ1枚シナリオでは無視します)
1 SP

1月15日

北部エントリーエリア：
(マップ1枚シナリオでは無視します)
1 SP

南部エントリーエリア：
(4)-4-3 AT Bde (43)

1月19日

エントリーヘクスBとCが、ソ連軍の補給源、および増援のエントリーヘクスとして活動状態となります(枢軸軍ユニットがいた場合には1ヘクス離します)。
(マップ1枚シナリオでは無視します)

エントリーヘクスBかCに：
(マップ1枚シナリオでは無視します)
3-3-3 Cz Inf Bde (1, 3)
12-1-2 Cz Arty Rgt (5)

第2あるいは第3ウクライナ正面軍マーカーに：
26 Army HQ

Dombóvár (A52.12) に登場：(枢軸軍に占領されている場合は、最も近いソ連軍支配下の村か都市ヘクスに)
10-2-2 Inf Div (74)
8-1-2 Inf Div (233, 236)
4-3-6 MC Rgt (53)
それぞれ退出した時のステップロス数そのままが登場します。(これらのユニットが退出した後のキャンペーンシナリオをプレイしている場合には、第53オートバイ連隊、第233歩兵師団、第236歩兵師団はステップロスしていない状態で、第74歩兵師団は1ステップロスの状態で到着します)

1月22日

(5.13 コンラートⅢマップ1枚シナリオをプレイしている場合には無視します)
第4ウクライナ正面軍マーカーに：
12-1-2 Rum Inf Div (10)

(5.13 コンラートⅢマップ1枚シナリオをプレイしている場合には無視します)
退出：
1 x 予備マーカー
1 Gd Army HQ
10-2-2 Gd Inf Div (129 Gd)
8-2-2 Inf Div (161, 167)
10-3-3 Inf Div (226, 271)
8-3-3 Gd Mtn Inf Div (128 Gd)
8-2-2 Mtn Inf Div (242, 318)
14-4-3 Inf Div (30)
8-1-2 Inf Div (276)
26-2-2 Arty Bde (24 Gd)
26-1-2 Arty Bde (4 UF)
42-1-1 Mortar Bde (4UFb, 4UFc)
9-5-5 Gd Flam Tank Bde (31 Gd)
4-4-6 Gd Tank Bn (1 Gd)
5-5-3 Assault Bde (15)
75-2-1 Gd Katy Bde (4 UF)
4x IL2 (白樺)
2x La.5 Gds (白樺)

1月26日

なし

1月29日

なし

2月1日

デッドパイルに追加：
6-2-8 Gd SP Arty Bde (51 Gd)
3-4-6 Gd AG Bn (364 Gd)

退出：
9x 予備マーカー
Rum Hs.129
Rum Ju.88
Rum Ju.87D

任意の航空基地に：
Rum Mixed Bomber

対「春の目覚め作戦」用陣地
(Spring Awakening Hedgehogs : SAHH)
ソ連軍プレイヤーは2月中の毎ターンの増援フェイズに、ノーコストで6個の陣地マーカーを受け取り、A37.xx列の南の任意のヘクスに置くことができます(同一のターン中に2個の陣地マーカーを組み合わせ、レベル2陣地を建設することもできます)。
SAHH : 6x レベル1 陣地

2月5日

SAHH : 6x レベル1 陣地

2月8日

退出：
18 Army HQ
(2)-4-3 NKVD Bdr Rgt (79)
8-2-2 Inf Div (138)
8-1-2 Inf Div (8)
26-1-2 Arty Bde (146)
(5)-1-1 UR Bde (159)

SAHH : 6x レベル1 陣地

2月12日

SAHH : 6x レベル1 陣地

ソ連軍の全ての戦車軍団、機械化軍団、騎兵軍団から、それぞれユニットを2個ずつ除いた全てのユニットを退出させます。留まらせるユニットに機械化旅団、戦車旅団、あるいは騎兵師団を選んでも構いません。

2月15日

補充はありません（キャンペーンゲーム終了まで）

SAHH：6x レベル1 陣地

退出：

(4)-4-3 AT Bde (49)

10-4-6 Gd Mech Bde（可能であれば 32 Gd を退出させること）

エントリーヘクス A が、ソ連軍の補給源、および増援のエントリーヘクスとして活動状態となります（枢軸軍ユニットがいた場合には 1 ヘクス離します）。

エントリーヘクス A：

18 Army HQ

(2)-4-3 NKVD Bdr Rgt (79)

8-2-2 Inf Div (138)

8-1-2 Inf Div (8)

26-1-2 Arty Bde (146)

(5)-1-1 UR Bde (159)

2月19日

SAHH：6x レベル1 陣地

第4ウクライナ正面軍マーカーに：

90-1-2 Arty Div (19a, 19b)

9-3-8 SU Bde (208)

2月22日

SAHH：6x レベル1 陣地

2月26日

SAHH：6x レベル1 陣地

ハンガリー・ラブソディ

地形効果表 (TEC)

		移 動									戦 闘								
		乾燥			凍結			軽い泥濘			泥 濘			地形タイプ	乾燥			凍結	
		装軌	自動車化	徒歩	装軌	自動車化	徒歩	装軌	自動車化	徒歩	装軌	自動車化	徒歩		機甲	機械化	その他		
	オープン	1	1	1	1	3	1	4	8	2	オープン	(x2)	(x2)	x1					
	丘	1	2	1	1	4	1	4	6	2	軽障害	x1	x1	x1					
	林	2	3	1	3	5	1	6	All	2	軽障害	x1	x1	x1					
	森	3	4	2	3	5	2	All	All	2	中障害	(x1/2)	x1	x1					
	荒地	3	5	2	4	6	2	All	All	2	中障害	(x1/2)	(x1/2)	x1					
	山地	P*	P*	All	P*	P*	All	P*	P*	All	重障害	x1/3*	(x1/2)*	x1					
	沼	P* 5	P* 6	3	P*	P*	4	P*	P*	4	中障害	x1/2* x1/2	x1/2* (x1/2)	x1					
	小河川／運河	+3 +2	+5 +3	+1 NE	+3	+5	+1	+4	+6	+2	不適用	(x1/2)	(x1/2) x1	(x1/2) x1					
	大河川	P* +4	P* +6	All +2	P*	P*	All	P*	P*	All	不適用	(x1/4)* (x1/2)	(x1/3)* (x1/2)	(x1/2)					
	ドナウ川	P^	P^	P^ All	P^	P^	P^	P^	P^	P^	不適用	P^	P^	(x1/4)* (x1/4)					
	小道 ① 鉄道	1	1	1	1	2	1	1	4	1	O/T	O/T	O/T	O/T					
	道路	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1/2	1	2	1	O/T	O/T	O/T	O/T					

地形効果表の注記

- O/T - 他の地形に従う All - 全移動力
P - 進入禁止 NE - 影響なし (x #/#) - 攻撃力のみに適用
① 複線の場合も同じ ② 移動コストは他の地形に従います
* - 移動や攻撃は道路、小道、鉄道、架橋 (の小道) を通ってのみ行えます。オーバーランはできません。
^ - 移動や攻撃は架橋 (の小道)、架橋ユニットによって修復された道路橋梁や鉄道橋梁を通してのみ行えます (1.4b)。オーバーランはできません。

	② 村	軽障害	x1	x1	x1
	② 小都市 (灰色)	中障害	x1/2	(x1/2)	x1
	② 大都市 (ヘクス A33.18 & 19) (赤色)	重障害	x1/3	(x1/2)	x1

	マップに印刷された陣地(1.1e) (他の地形)		進入禁止：移動不可 戦闘不可		集落 (降車可能) (1.1d)		白線 19.xx/20.xxヘクス列 (1.2a)		ソ連軍エントリーエリア (1.1e) (赤い線のヘクス列)
	マップに印刷された陣地(1.1e) (軽障害)		ブダペストゾーン境界線 (1.2c)		ソ連軍 VP 目標ヘクス		黄色線 ソ連軍兵站制限線 (3.1f)		枢軸軍エントリーエリア (1.1e) (灰色線のヘクス列)
	スロバキア パルチザン補給源 (3.5c)		ヴェレンツェ湖 ヘクス A38.14 進入禁止		国境線		バラトン湖南方 制限エリア (1.2b)		エントリーヘクス (1.1e)