

オペレーション・コンバット・シリーズ

スモレンスク：狂い始めたバルバロッサ作戦

ヴィテブスク入門シナリオ研究

By Chip Saltsman / 訳：松浦豊

訳注：以下、原文にはないものの補った方が良いと思われる訳者による文を【】の中に入れて追加しています。

【記事発表当時の】最新のOCSゲームである『スモレンスク：狂い始めたバルバロッサ作戦』には、ヴィテブスク占領を扱った入門用のシナリオが入っています。このシナリオにはドイツ軍プレイヤーターンしかなく、ヴィテブスクの2つの街を占領するか、包囲するかを狙います。ソ連軍ユニットによる反撃はありませんから、一人で練習し、学ぶのに優れたシナリオとなっています。シリーズルールはOCS v4.3を使用しています。

このシナリオは1941年7月8日ターン【8日～11日】を切り取っています。バルバロッサ作戦の発動からまだ3カ月しか経っていません

が、ドイツ軍はすでに400マイル【約644km】を進んでいます。ホートの第3装甲集団とグデーリアンの第2装甲集団は、すでにジャウイストクとミンスクの近くで多くのソ連軍部隊を包囲、中央軍集団の歩兵が包囲環を縮小させていき、数十万の捕虜を得ていました。ドイツ国防軍の次の目標としてスモレンスクが視野に入ってきていましたが、その前にいくつかの地点を押さえる必要がありました。ドニエプル川の渡河点にあるモギレフ(Mogilev)、ミンスク～スモレンスク間の幹線道路上にあるオルシャ(Orsha)、そして北側面を守るためのヴィテブスク(Vitebsk)です。しかしこの時期、このエリアに到達できるのは、都市での戦いに向かない装甲部隊だけだったのです。

図1に、このシナリオの初期配置を

示しました。ドイツ軍はこの戦闘エリアにちょうど入ってきたところですが、すでに11.31でドヴィナ川(Dvina)の渡河点を確保しています。ソ連軍側は、ヴィテブスク市街と隣接ヘクスに防御用の陣地を準備していました。シナリオの指定により、ドイツ軍プレイヤーだけでシナリオは終了し、天候は「制限なし」です。また、ドイツ軍の戦闘トラックはすべて「満載状態」で、レペリ(Lepel: 5.27)にはさらに5SPが置かれています。ただし、できればなるべく使用するSPを少なくすることに挑戦して欲しいとも、シナリオには書かれています。総計で9SPありますが、装甲師団と自動車化歩兵師団の燃料だけで、4SPを消費しなければなりません！

それでは司令官殿、何から始めましょうか？ OCSシステムが売りに

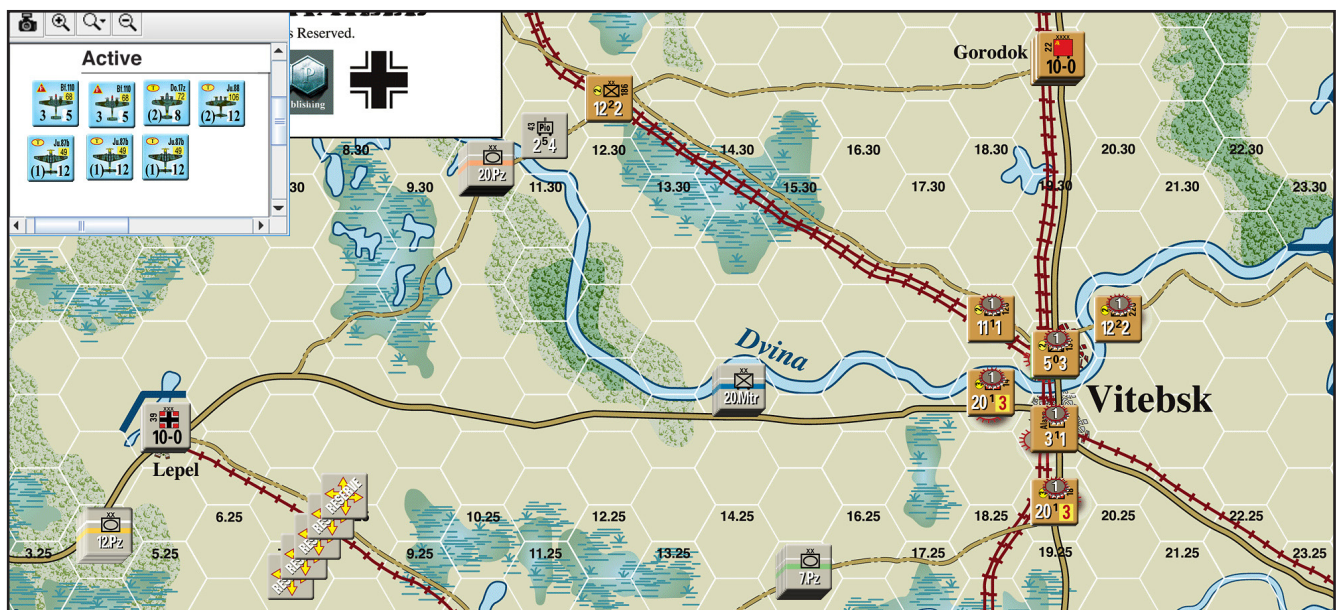


図1 (シナリオセットアップ)



図2 (ソ連軍部隊)

している（そして困らせる要因となっている）のは、補給ポイント（SP）の使用法をもプレイヤーが決定することです。OCSでは常に、あなたがやりたいだけのことに足りない量のSPしかありません。ですから、「とりあえず適当にやってみて、どうなるか見てから考えよう」では早々に行き詰まってしまいます。しかし逆にOCSは、麾下の部隊を最大限に活用するために、努力して注意深く立てられた計画には大いに報いることでしょ

う。

私が軍隊にいた時、戦場における状況を分析するための非常に重要な要素をまとめた略語として「METT-T」というものを教わりました。Mission（任務）、Enemy（敵情）、Terrain（地形）、Troops Available（使用できる部隊）、そしてTime（時間）です。これら5つの要素は、OCSを習得しようとするプレイヤーが考えをまとめる上でも非常に有用です。それぞれについて、考えてみましょう。

任務 (Mission)

ヴィテブスクを包囲することができれば、限定的な勝利を得られます。しかしここでは、ヴィテブスク市街の

19.27と19.28を占領する大勝利を狙うことにしましょう。

我々の目標は、2つの都市ヘクスを占領することです。このシナリオでは、損害は問わないとされています。ですから我々は、麾下の部隊をどれだけ酷に扱っても構いませんし、部隊の損失が長期的に及ぼす問題について考える必要もありません。

敵情 (Enemy)

ソ連軍側はこのシナリオで、大きく不利な要素を2つ抱えています（図2）。

- ・ソ連空軍は出てきません。
- ・予備マーカーを使用できません。

これが意味するのは、ソ連軍はリアクションフェイズに何もできないということです。ということは、ドイツ軍側が攻撃対象として選んだ以外のソ連軍ユニットは、まったく無視しても構わないということになります。

- ・ソ連軍側の攻撃可能ユニット（OCS 4.4）のARの平均は1で、対してドイツ軍側は平均4.5です。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、ソ連軍プレイヤーターンに何をされるだろうかと恐れる必要はありません。ソ連軍

プレイヤーターンが来た時に「やばい」ことになるような場所にドイツ軍ユニットを置いていてもいいわけです。

一方、ドイツ軍側の挑戦を難しくしている要素もいくつかあります。

- ・ヴィテブスクの周辺のユニットはすべて陣地におり、陣地は戦闘解決時の修正（OCS 16.0d）と重AT効果（OCS 9.4e）を与えます。
- ・ヴィテブスクの前面には、20戦力を持つ戦車師団が2つ控えています【訳注：両師団はそれぞれ1ステップロスしていますが、OCS 9.11dにより、3ステップを持つユニットが1ステップロスの時には、防御時の戦闘力はユニットの元の戦闘力のままです。ただ、多くのプレイヤーはオプションルール 21.2「ステップに比例した戦闘力」を入れてプレイしており、その場合は $20 \div 3 \times 2 = 13.33\dots$ 戦力となります】。
- ・ドイツ軍側が攻撃によって目標を占領しなければなりません。
- ・地形、特に大河川の存在がドイツ軍側には問題です。
- ・2つの戦車師団はそれぞれ2ステップを持っており、北側のヴィテブスク市街ヘクスにも2ステップあります（AROではありますが）。南側のヴィテブスク市街ヘクスには3ステップあります。ステップ数が多い方が、占領するのが難しいでしょう。

訳注：OCSには戦場の霧ルール（OCS 4.9）があり、敵側が見られるのはスタックの一番上に置かれた戦闘モードの攻撃可能ユニット（ZOCがあるかどうかを対戦相手に明らかにするため。ZOCを持つユニットがなければ、何らかの戦闘ユニットを一番上に置きます）と陣地と、そのヘクスにいる活動状態の航空ユニットのうち一番上に置かれたものだけです。その他のものはすべて——他のユニット、ステップ



図3 (ヴィテブスク周辺の地形)

ロスマーカー、SP、内部備蓄マーカーなどは見せなくて構いません。例えば装甲師団や、戦略移動モードの歩兵師団を、弱い大隊の下に隠しても良いわけです。プレイヤーは司令部の支給範囲を分かりやすくするために司令部ユ

ニットをスタックの一番上に置くこともできますが、そうしなければならぬわけではありません。この記事では、ソ連軍の配置状況を明らかにして書いていきます。

地形 (Terrain)

- ヴィテブスク市街は攻略が困難な地形です (図3)。南側は小都市ヘクス (中障害) で、機甲ユニットと機械化ユニットの攻撃力は半分に なります。北側は大都市ヘクス (重障害) で機甲ユニットの攻撃力は 1/3 になりますし、大河川越しの攻撃は最低でも戦闘力半減です。
- ドイツ軍プレイヤーにとって幸運なことに、ソ連軍は 17.25 と 17.27 の沼ヘクスにユニットを置いていないので、ヴィテブスクの南側に隣接する平地ヘクスに入ることができます。
- ソ連軍は 12.31 の沼ヘクスを占領していますが、ここへのオーバーラン

の選択肢は限られています (装軌タイプ【移動力が赤色】と自動車化タイプ【移動力が黒色】のユニットは沼へオーバーランはできませんが、徒歩タイプ【移動力が白色】は沼に 3 移動力に入れるので、可能です。11.31 に初期配置されている戦闘工兵ユニットのみが、オーバーランできます)。

- 第 12 装甲師団と第 20 装甲師団がヴィテブスク市街ヘクスに隣接するためには、それぞれ 8 移動力が必要です【ヴィテブスク市街ヘクスまでに敵ユニットが存在しない状況で】。
- ドヴィナ川は大河川で、装軌と自動車化タイプでは渡河できず、徒歩タイプのみ全移動力で渡河できます。橋は 11.31 とヴィテブスクにしか架かっていません。この川のためドイツ軍は、北岸で 12.31 にいる敵を排除してから小道を通ってヴィテブスクに近づくか、あるいは南岸からヴィテブスクへと向かうかの 2 つ

地形効果表

地形の種類	地形タイプ	移動力			戦闘修正		
		装軌	自動車化	徒歩	機甲	機械化	その他
平地 (Open)	オープン	1	1	1	[x 2]	[x 2]	x 1
林 (Woods)	軽障害	2	3	1	x1	x1	x 1
森 (Forest)	軽障害	3	4	2	x 1/2	x 1	x 1
沼 (Swamp)	中障害	P	P	3	x1/2*	x1/2*	x 1
村 (Village)	軽障害	ot	ot	ot	x 1	x 1	x 1
小都市 (Minor City)	中障害	ot	ot	ot	x 1/2	[x 1/2]	x 1
大都市 (Major City)	重障害	ot	ot	ot	x 1/3	[x 1/2]	x 1
二級道路 (Secondary Road)	ot	1/2	1/2	1/2	ot	ot	ot
小道 (Track)	ot	1	1	1	ot	ot	ot
鉄道 (Railroad)	ot	1	1	1	ot	ot	ot
小河川 (Minor River)	ot	+3	+5	+1	[x1/2]	[x1/2]	[x1/2]
大河川 (Major River)	ot	P	P	All	[x1/4]*	[x1/3]*	[x1/2]*
湖/通過禁止 (Lake/Blocked)	ot	P	P	P	[x1/4]*	[x1/4]*	[x1/4]*

[x#]……攻撃力に適用/防御時は×1 P……進入禁止 ot……ヘクスの他の地形に準じる

*……移動力コストが「P」の場合は、道路や鉄道を通ってのみ攻撃可能 (OCS 9.1f)

図4 (地形効果表)

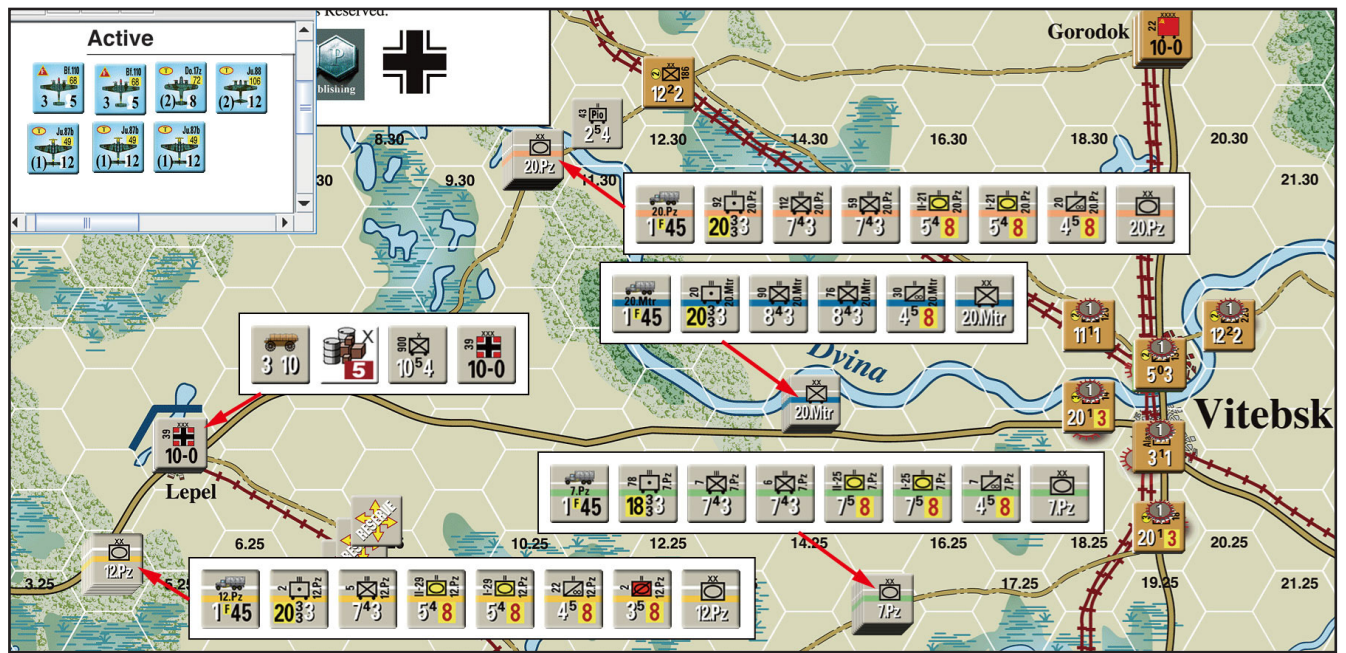


図5 (ドイツ軍部隊)

の接近路のうちの1つを選ばなければならぬでしょう。

- しかし、地形効果表の大河川のコラムを注意深く見て下さい(図4)。「その他」【兵科マークが黄色、赤色以外の色】タイプは [1/2]* となっており、川越しに攻撃できます。「*」が意味しているのは、移動が「P(進入禁止)」の場合には道路【橋】が必要だということです。つまり、移動が徒歩タイプの歩兵は 18.27 からでも北側のヴィテブスク市街ヘクスを攻撃できますし、19.27 からならば橋がかかっているのも、移動モードでも攻撃が可能です【訳注：このシナリオにはドイツ軍の歩兵は、自動車化歩兵しかおらず、それらは戦闘モードでは徒歩タイプ、移動モードでは自動車化タイプとなっています。ここで述べられているのは、「たとえ南岸だけを進むことを選択したとしても、自動車化歩兵ユニットであれば、戦闘モードの徒歩タイプで 18.27 から北岸のヴィテブスク市街ヘクスを攻撃できるし、19.27 からであれば移動モードの自動車化タイプでも攻撃できる」ということです】。ふーむ、この方法を

有効活用すべきか……。

- 戦闘計画には、うまくいきそうなものと、そうでないものの両方があります。私が思うに、北側からのアプローチは難しすぎるでしょう。北側からアプローチする場合、12.31 にいるソ連軍の第 186 歩兵師団を航空爆撃で DG にして、初期配置で隣接している戦闘工兵でオーバーランに成功する必要がありますが、可能性が高いとは言えません。この方法に失敗した場合、ソ連軍第 186 歩兵師団を戦闘フェイズ中に第 20 装甲師団の歩兵部隊で攻撃することにならざるを得ず、ヴィテブスクへの前進は突破フェイズ中のことになってしまいます。しかも、ドイツ軍の第 39 軍団司令部からは 16.29 までしか補給が届きません(司令部ユニットを移動させるのでなければ)。もしそうする必要がないのであれば、どうしてわざわざ沼で戦わなければならないのでしょうか？
- ですから、南側のルートに焦点を当ててみることにしましょう。

使用できる部隊 (Troops Available)

- ドイツ軍部隊は第一線級です。国防

軍の質は非常に高く、これまでの OCS ゲームでも最も極端な AR 差を見ることになるでしょう(図5)。

- 航空ユニットは 12 砲爆撃力のものが 4 個あり、それよりは弱いものが 3 個あります。これらを用いて、ゼロコストでいくつかのスタックを DG にできるでしょう。
- 都市ヘクスを攻略する上で歩兵は重要です。戦闘エリアに戦闘モードで到達できる自動車化歩兵ユニットは、第 20 自動車化歩兵師団のものが 2 個、第 7 装甲師団のものが 2 個の、計 4 つあります。
- 9 つの AR5 のユニットがありますから、すべての戦闘にこれらのユニットを絡ませるべきでしょう。
- 第 7 装甲師団はヴィテブスクへの途上でその機甲戦力を戦闘モードで使用してオーバーラン可能な位置にあります。第 20 自動車化歩兵師団は戦闘フェイズか突破フェイズ中に、都市ヘクスを戦闘モードで攻撃できる位置にあります。
- 5 個の予備マークがあり、ドイツ軍はこれらを「将来の行動オプション」のために使用できます。第 12 装甲師団や第 20 装甲師団に使用す

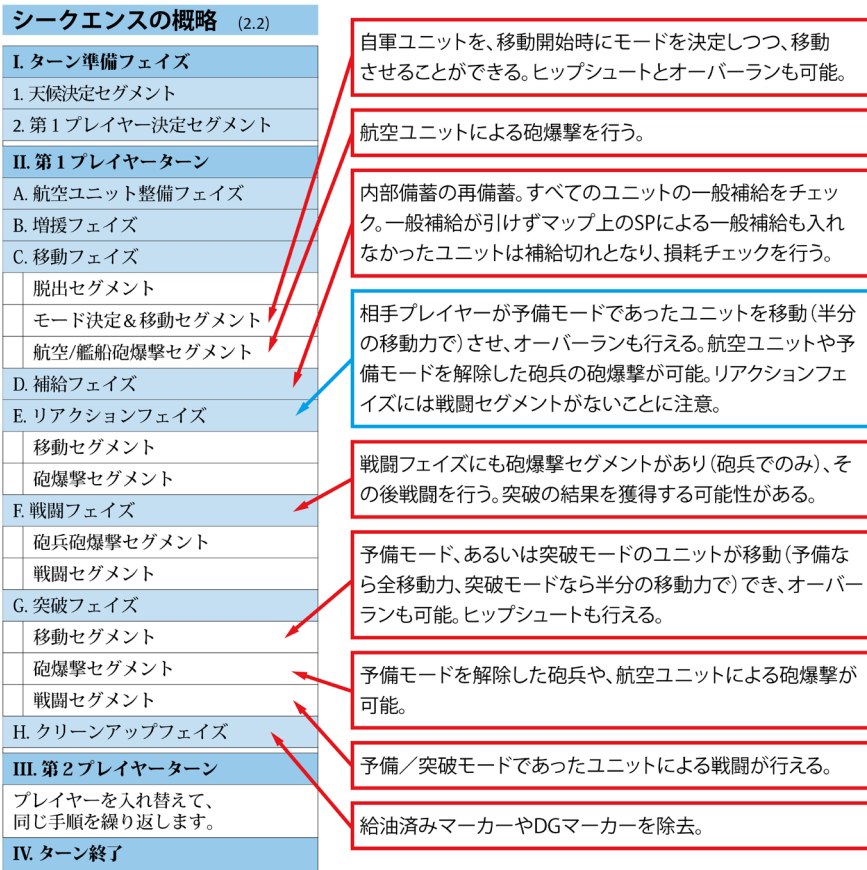


図6 (シークエンス)

れば、突破フェイズ中の移動と戦闘ができるようになります。

- 第39軍団司令部ユニットは初期配置の位置からヴィテブスクまで(南側のルートで)補給を届かせることができますから、移動させなくても大丈夫です。
- 賢い戦術として、戦力比やAR差を大きくすることで、突破の結果を期待するというものがあります。突破モードになれば追加で、突破フェイズ中に移動と戦闘が可能になります。それを狙っていきましょう。

時間 (Time)

- OCSでは、片方の陣営が他方よりもできることの多い「プレイヤーターン」が両陣営に対して設けられており、どちらが先にそれをプレイするかを決定する「イニシアティブ決定」というプロセスがまず最初に来ます(図6)。しかしこのシナリオでは片方のプレイヤーターンしかありませ

んから、この記事ではイニシアティブについては触れません(ですが、この概念は非常に重要なものです)。

- シークエンスによって、お互いの陣営がいつ移動し、攻撃できるかなどが規定されています。OCSを学ぶ上で重要なのが、このシークエンスをどのようにプレイすると良いのかを理解することです。
- フェイズがセグメントに分けられていることがあり、それらの順序を厳格に守らなければなりません。
- 敵のユニットに打撃を与えることのできる機会が、こんなにもたくさんあります！
- ヒップシュート (同じヘクスに何度でも)
- オーバーラン (同じヘクスに何度でも)
- 航空/艦船による砲爆撃
- 砲兵による砲爆撃
- 戦闘
- 突破フェイズ中のヒップシュート

(同じヘクスに何度でも)

- 突破フェイズ中のオーバーラン (同じヘクスに何度でも)
- 突破フェイズ中の航空/艦船/砲兵による砲爆撃
- 突破フェイズ中の戦闘

それでは、どんな計画を？ (図7)

1. #1のヘクスには、一般補給を通すためにユニットを置いておかなければなりません。第7装甲師団の師団砲兵ユニットがそれにうってつけでしょう。なぜなら、もしDGにしておきたいヘクスが、ドイツ空軍による航空爆撃の後にも残っていたならば、そこに砲撃できるからです。
2. #2のヘクスは、#3のヘクスに対してオーバーランを仕掛けるためのポイントです。まずはここに観測ユニットを置いて、#3と#4のヘクスをヒップシュートし、その後にここから#3に対して第7装甲師団でオーバーランを仕掛けます。
3. #3のヘクスが空いたら、そこに#5のヘクスに対する砲爆撃のための観測ユニットを置くことと、ヴィテブスクへの直接攻撃のために第20自動車化歩兵師団を入れることができます(あるいは、オーバーランを第12装甲師団か第20装甲師団にやらせて、渡河攻撃のために第20自動車化歩兵師団を温存することもできます)。
4. 残りの第12装甲師団、第20装甲師団、それに第900歩兵連隊には予備マーカーを載せて、最初の攻撃の結果を見てから動かすことにします。ただし予備モードにするのはオーバーランが終わった後でもいいので、まずはその結果を見ることにしましょう。

代替案

- ドイツ軍プレイヤーは12.31にいるソ連軍第186狙撃兵師団をDGにして、第43戦闘工兵大隊でオーパー

ランすることもできます。その結果もしそのヘクスが空になれば、沼地帯を通り抜けてヴィテブスクへと北側から近づくことができます。

- ・フルキャンペーンゲームでは、ドイツ軍プレイヤーは河川に架橋できる建設マーカーを数個持っています — ただし、ユニットが移動を行う前にマーカーを置かなければなりません。第20自動車化歩兵師団は、建設マーカーを使用して14.27/15.28に架橋できる理想的な位置にいます。

じゃあ、ユニットを動かしましょう！

っと、その前に。シークエンスの順番をきちんとチェックしていきましょう。シナリオルールで「第1プレイヤーターンのみ」と指定されていますから、その最初から最後までを追っていくのです。

航空ユニット整備フェイズ

自軍の航空ユニットはすべて活動状態ですから、このフェイズにするべきことはありませんでした（OCS 15.1に航空ユニットの整備について規定されており、1Tを消費して航空基地レ

ベル×2個の航空ユニットを整備できます。気を付けなければならないのは、このフェイズは増援フェイズの前にあるということです。つまり、整備のために必要なSPは前のターンに用意しておかなければならないのです。

増援フェイズ

- ・他のOCSゲームと同様に、このゲームの特別ルールでも補給源、増援登場ヘクス、増援到着表などが規定されています。増援到着表を見るとこのシナリオの1941年7月8日ターンには増援はなく、またドイツ軍の鉄道輸送力は0となっています（どっちにしろ、このシナリオで使用する範囲のマップ上の鉄道はまだゲージ変換されていないのですが）。ゲームルール3.1で、10.xx列以西のマップ端で、道路や鉄道線が入ってきているヘクスはドイツ軍補給源であると規定されています（このシナリオでは1.26が補給源です【10.32と10.33はヘクスの半分以上が存在せず有効なヘクスではないので、補給源ではありません】）。補給表でサイコロを振って得られたSPはマップ端の補給源（つまり

1.26）に登場します。キャンペーンゲームの途中からは、自軍のマップ端補給源に繋がるゲージ変換済みの鉄道線のある都市ヘクスにも、SPを登場させることができます。

- ・補充を得るための補充表のサイコロを振る必要はありません（このシナリオではデッドパイルに何もありませんから）。1.6cにある特別補充のサイコロも振れたはずですが、これもデッドパイルに何もないので振らないでおきます（グデーリアンがこの補充を持って行ってしまったとでも考えることにしましょう）。補給表のサイコロを振ります。出た目は7（サイコロ2個で）で、7SPを得ましたが、3.4b「グデーリアンとホート」の制限に従って、3SPだけとなりました。私はその3SPを1.26に置きました。

移動フェイズ-脱出セグメント

- ・補給切れのユニットはありませんから、脱出（OCS 12.8e）の資格のあるユニットはいません。
- ・一般補給が切れないようにしていく方法については、補給フェイズの項で説明しましょう。

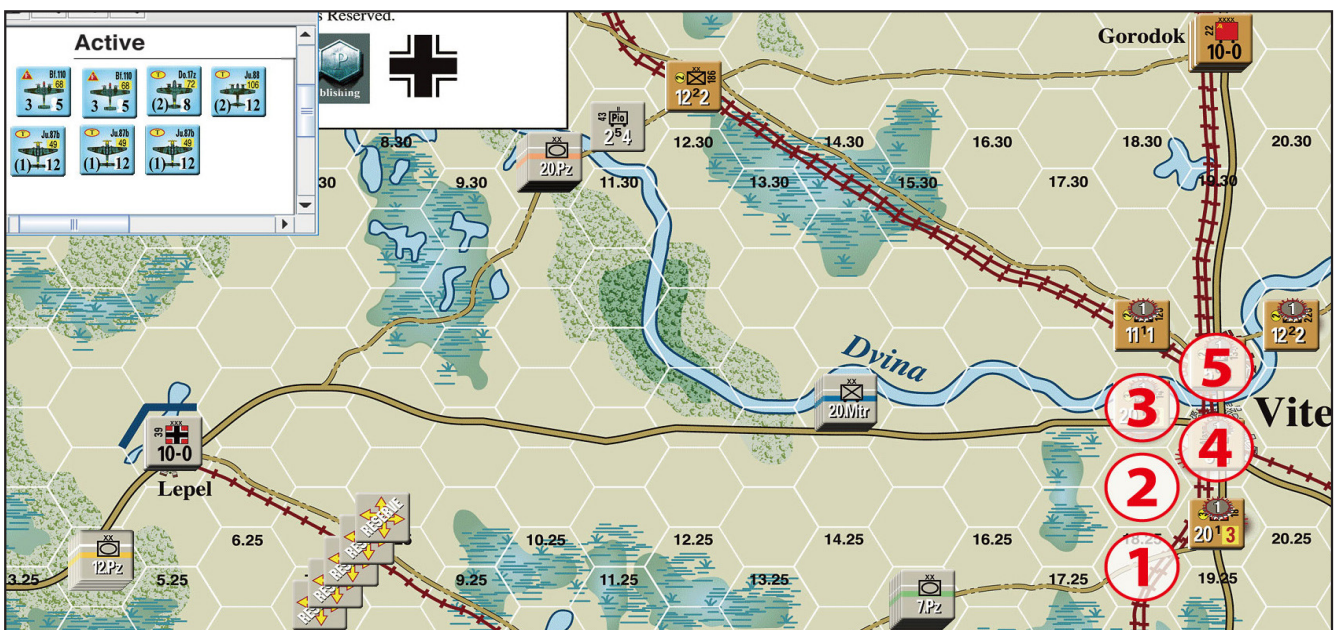


図7（計画）

移動フェイズモード決定&移動セグメント (図8)

- ・第7装甲師団の第78砲兵連隊が戦闘モードのまま、小道を通過して18.25まで移動し、3移動力を消費しました。このユニットの移動力が白色なのは徒歩タイプの移動であることを表しており、燃料は必要ありません。
- ・第20自動車化歩兵師団の第20砲兵連隊が戦闘モードのまま、二級道路を通過して17.27まで移動した後、18.26の平地に入りました。

この2つの移動についてちょっと解説

- ・第20自動車化歩兵師団の第20砲兵連隊は17.27(沼ヘクス)から直接18.26(平地ヘクス)へと、道路を使用せずに移動しました。見過ごされやすいOCSのルールの一つがOCS 6.1dの「ユニットがヘクスAからヘクスBに移動できるのは、ヘクスBからもヘクスAに移動できる場合に限られます。」という規定ですが、このユニットは徒歩タイプであるため、18.26から17.27へも3移動力で移動できます。一方、装軌や自動車化タイプのユニットは道路なしでは沼ヘクスに入れませんが、17.27から18.26へは移動できません。このことから、徒歩タイプのユニット、特に騎

兵は、浸透に適した兵科であると言えます。

- ・この「ユニットがヘクスAからヘクスBに移動できるのは、ヘクスBからもヘクスAに移動できる場合に限られます。」という規定はオーバーランにも適用され、8.1cにより、オーバーランで道路等は使用できません。そのため、18.27にいるソ連軍の第14戦車師団を第7装甲師団でオーバーランするという私の計画は、17.27からでは不可能で、18.26から実行しなければなりません。
- ・画像上のすべてのソ連軍ユニットは攻撃可能ユニット(OCS 4.4で規定されています)で、戦闘モードでいるので、周りのヘクスにZOC(OCS 4.5)を及ぼしています。OCS 4.5cには、「敵ZOCではできない活動」の長いリストがあります。そのうちのいくつかには<打ち消し>と表記されており、その敵ZOCのあるヘクスにこのフェイズ中にもうこれ以上移動しない自軍戦闘ユニットがいるならば、ZOCの効果が打ち消されることを表しています(OCS 4.5b)。
- ・それで? 「敵ZOCではできない活動」リストの最初には、自動車化タイプの移動について書かれています。自動車化タイプの移動を行うユニットは、敵ZOCに入ったら停止

しなければならないのです。しかし、徒歩タイプと装軌タイプは停止する必要はありませんから、第20自動車化歩兵師団の第20砲兵連隊は17.27から18.26へと問題無く移動できたわけです。一方、第7装甲師団が【18.25に砲兵連隊を置かず】敵ZOCで

18.26へと入ってからオーバーランを行う場合には、自動車化タイプのユニットは18.25で停止しなければなりません。それは望ましくありません。しかし、敵ZOCにユニットを置いていくという「カーペットを敷く」方法によって(OCS v4.3のルールブックのP12【和訳版ではP11】にその図があります)それを避けることができます。

ですから、あの2つの砲兵ユニットをその2つのヘクスに移動させたのには、複数の理由があったわけです。

- ・これらの砲兵連隊ユニットは、もしヒップシュートで目標ヘクスをDGにすることに失敗した場合でも、必要ならば砲爆撃を実行できます。射程も3ありますから、我々が攻撃しようとしているどこにでも届きます。
- ・敵ZOCを打ち消して、ヴィテブスクの隣接ヘクスへも補給路を通すことができます。
- ・第7装甲師団のために「カーペットを敷く」ことができます(ただし厳密に言えば、自動車化タイプのユニットもその敵ZOCのヘクスからオーバーランを行うのであれば、OCS 4.5aにより停止する必要はありません。しかし私は、オーバーランを行うユニットに補給路を通すためにも、敵ZOCを打ち消しておきたかったのです)。
- ・また、ヒップシュートのための観測ユニットも必要でした。ただ……

OCSゲーマーの中には、砲兵を航空爆撃のための「観測部隊」として使用するのは史実からかけ離れた誤用であると強く感じる人達もいるでしょう。あるいは、ルールの穴をついた「ゲーム的」な使用であると。しかしどう考えるかは別として、砲兵ユニットをこのように使用するというのにはある一つの優れた方法ではあります。今の時点

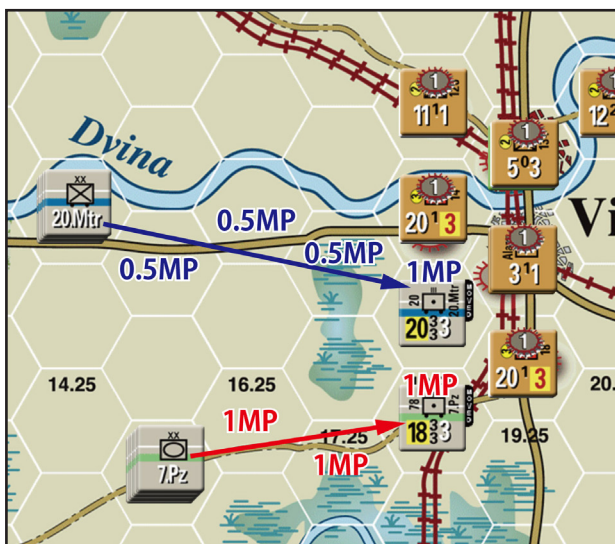


図8 (移動フェイズ)

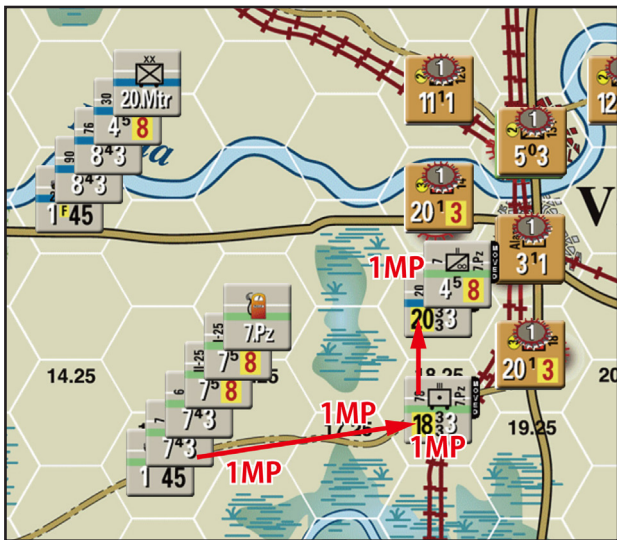


図9 (燃料)

で我々が使用しているのは OCS v4.3 のルールですが、その中ではこの方法は禁じられていません。もっとも、どちらにしる私は他に観測ユニットとして別のユニットを移動させるつもりです。

燃料 (図9)

第7装甲師団に燃料を入れます。装軌タイプや自動車化タイプのユニットは燃料 (OCS 12.5a) を入れなければまったく移動できません。燃料を入れるのは、移動を開始する時でかまいません。この燃料はフォーメーション方式 (OCS 12.5c(A)) で、1SP を消費して入れることにしましょう。この SP を同じヘクスにいる専用トラックから消費し、裏返して「空」の面にします。OCS 12.3a で記されている直接受給の方法で、5自動車化タイプ移動力+1ヘクスまでの距離にある後方の補給集積所に SP を「取りに行く」というのも可能です。第7装甲師団のフォーメーションマーカーを裏返して、給油済みの面にします (OCS 13.7)。この面にしたままでもなら、師団スタックを表すためにこのマーカーを使用することもできます。これで、第7装甲師団のすべてのユニットは、このプレイヤーターンのクリーンアップフェイズまで装軌あるいは自動車化タイプで移

動することができます。

次に、第7 Krd (オートバイ) 大隊を戦闘モードで 18.25 を経由して 18.26 へと移動させます。このユニットは自動車化タイプではなく装軌タイプですから、第7装甲師団の第78砲兵連隊による「カーペット」がなくても停止する必要はありません。このユニットは 18.26 で停止させます。このユニットをオーバーラン用の戦力の一部として使用したいのはやまやまですが、観測ユニットとして使用しておきます。

やっと、戦闘らしいことをする段階までできました！ 18.26 にいるユニットを観測ユニットとして、ヒップシュートを行きましょう。

ヒップシュート (OCS 14.7d)

- ヒップシュートは通常の航空爆撃の特別な形で、(移動フェイズ、突破フェイズ、リアクションフェイズのそれぞれの) 移動セグメント中に何度でも行うことができます。
- ゲーム毎の特別ルールブックには、ヒップシュートが行える航空ユニットの国籍や機種が記されています。空軍と地上軍との連携が可能な、進んだ技術を持つ国や機種だけがヒップシュートできるのです。『スモレンスク』では、すべてのドイツ軍航空ユニットがヒップシュートを行えま

す (スモレンスク 3.2a)。

- ヒップシュートには観測ユニットが必要です (OCS 10.0b。目標ヘクスに隣接する自軍戦闘ユニット)。
- 航空ユニット 1 個だけで行いますが、同一セグメント中に同じ目標ヘクスに何度でも実行できます。
- 通常は敵ユニットが目標になりますが、どんな目標でも可能です (ユニット、艦船、港湾、航空基地など)。
- 戦略爆撃機はヒップシュートを行いません (OCS 14.1e)。
- もし出撃する航空基地から 10ヘクス以内の (OCS プレイヤーが「近接」と呼ぶ) 距離を目標とするならば、コラムを右に 1つシフトさせる恩恵を受けることができます (OCS 14.7c)。

航空任務のシーケンスに従いつつ (OCS 14.2f) (図10)

- ドイツ軍プレイヤーがヒップシュートの実行を宣言します。
- ドイツ軍のマップ外航空基地から Ju.87 ユニットの 1 個、目標ヘクスである 18.27 まで、47ヘクス移動させます。
- 18.27 には活動状態のソ連軍航空ユニットは存在しませんから、空戦は起こりません。
- 航空爆撃任務は対空射撃 (OCS 14.4a) の目標となりますから、警

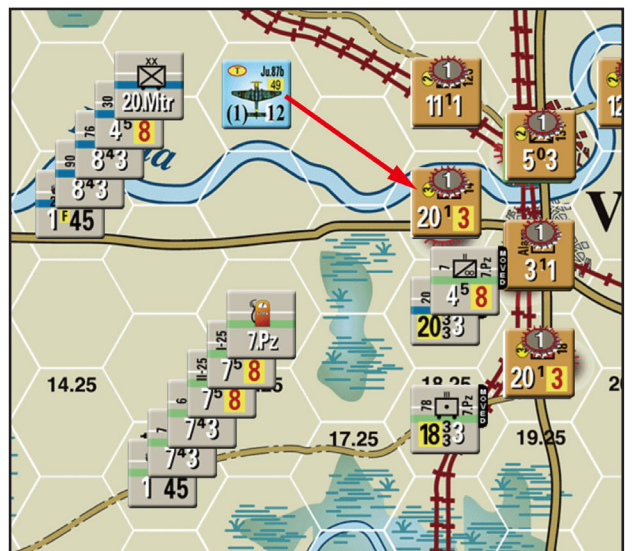


図10 (ヒップシュート #1)

戒空域内（活動状態の敵戦闘機の10ヘクス以内。OCS 14.4c）であれば迎撃（OCS 14.5）の対象になります。しかしこのヘクスをカバーする警戒空域はありませんから、迎撃は起こりません。もし警戒空域が存在していたなら、ドイツ軍プレイヤーはあらかじめそれらのソ連軍戦闘機ユニットを非活動状態にするために制空戦闘（OCS 14.6）を実行していたことでしょう。

E. ソ連軍プレイヤーは、図表シートの対空射撃の修正をチェックしつつ、対空射撃のサイコロを振ります（OCS 14.4）。修正はなく、サイコロを2個振って出た目は「8」だったので、「効果なし」でした。攻撃側の航空ユニットに損害を与えるためには、修正後のサイコロの目で「11」以上が必要です。

F. 航空爆撃を解決するために、砲爆撃結果表を参照します。Ju.87bの砲爆撃力は12ですから、まず最初に12-16砲爆撃力のコラムから見始めます。目標ヘクスには陣地があるので左へ1コラムシフトしますが、他の修正はありません（平地であり、密集度修正もありませんでした）。8-11砲爆撃力のコラムでドイツ軍プレイヤーはサイコロを2個振って「5」の目で、「効果なし」でした。

G. Ju.87bを航続距離内のいずれかの航空基地へ帰還させます。ここではマップ外航空基地へと帰還させ、非活動状態となりました。

この航空任務のシークエンスはいったんコツを飲み込めば、ぱぱと処理できるようになります。

我々はヒップシュートをもう一度試みなければならぬでしょう。なぜって？ DGは、攻撃を行う前に防御ヘクスを「弱体化」させる最良の方法だからです。DGになれば、戦闘力と移動力は半分になり、ARが-1されま

す。しかもZOCを失います。攻撃をしてきそうなスタックや、敵の予備ユニットをDGにするのも、非常に優れた方法です。

18.27 に対する2度目の挑戦 (図 11)

我々は別のJu.87bで、先ほどと同じプロセスを繰り返しました。対空射撃のサイコロの目は「5」で、「効果なし」でした。砲爆撃の修正もさっきと同じ、陣地をみの左へ1シフトです。8-11砲爆撃力のコラムでの今回の砲爆撃のサイコロの目は「11」で、「1/2」の結果となりました。この結果は「DG」に加え、もう1個サイコロを振って4-6の目でステップロスとなります（ステップロスさせるユニットは、9.11cにより所有プレイヤーが選択します）。ドイツ軍プレイヤーのサイコロの目は「3」でしたので、ソ連軍側はステップロスを免れました（ほとんどのプレイヤーはサイコロを3ついっぱい振り、うち1つは色の違うサイコロにしておいて、それを必要になった場合に参照するようにしています）。Ju.87bはマップ外航空基地へと帰還しました。

19.27 へのヒップシュート (図 12)

我々は19.27に対して、最後の3つ目のJu.87bでヒップシュートを行います。対空射撃のサイコロの目は「6」で「効果なし」でした。今回は左へのコラムシフトが2つありました。陣地で1、それに地形が「中障害」ですので1コラムシフトし、12-16が5-7のコラムとなりました。砲爆撃のサイコロの目は「8」で「DG」の結果となりました。Ju.87bはマップ

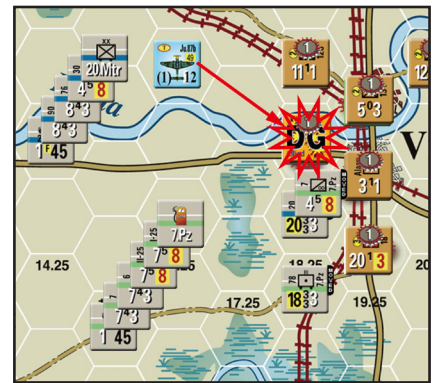


図 11 (ヒップシュート # 2)

外航空基地へと帰還しました。

これで18.27へのオーバーランの準備が整いました。オーバーランのやり方について見ていきましょう。

オーバーラン (OCS 8.0)

- オーバーランは隣接するヘクスから、敵のいるヘクスに入るための試みです。攻撃側がオーバーランに成功してそのヘクスに入るためには、防御側ユニットを立ち退かせなければなりません。
- そのフェイズの開始時にスタックしている攻撃可能ユニットのみが一緒にオーバーランできます。まずは隣接するヘクスまで移動し、そしてオーバーランのために3移動力を消費します。つまり3移動力以上を残した状態でなければなりませんし、また目標ヘクスに入るために通常かかる移動コストが3以下でなければなりません。

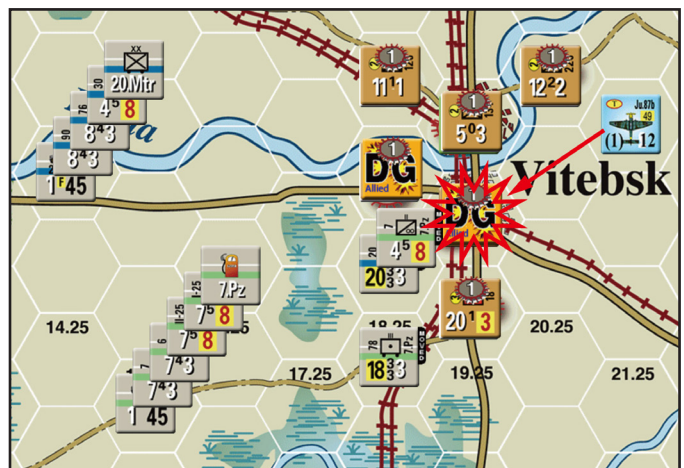


図 12 (ヒップシュート # 3)

- ・オーバーランを行うユニットは、地形コストを減少させるために道路や橋を利用することはできません。
- ・移動力が残っていれば、複数のヘクスにオーバーランをしたり、同じヘクスに何度もオーバーランを試みることができます。
- ・オーバーランでは、戦闘結果の突破の結果は無視します。
- ・オーバーランを行ったユニットが退却のオプションを選択した場合、そのフェイズの移動を終了しなければなりません。退却を選択しなければ、移動を継続できます。
- ・通常の戦闘と同じプロセスを用いますが、奇襲はより起こりやすくなっています。

18.27 に対するオーバーラン (図 13)

- ・**燃料。**第7装甲師団にはすでに燃料が入っています。
- ・**移動。**第7装甲師団の中の2個の自動車化歩兵連隊ユニットを移動モードにします(戦闘モードでは徒歩タイプですが、移動モードでは自動車化タイプとなります)。2個の装軌タイプのユニットは戦闘モードのままにしておきます。ユニットは、移動を始める前に戦闘モードか移動モードかを選択しなければなりません(OCS 5.4)。異なるモード、異なる

移動タイプのユニットもスタックして一緒に移動できますが、移動コストはそれぞれに消費します(OCS 6.1e)。今回は、各ヘクスにおける装軌、自動車化タイプの移動コストは同じでした。スタックはユニットを途中で置いていくことはできませんが、その途中で分離されたユニットはそれ以上移動できません(OCS 6.1f)。

- ・OCS 8.1により、攻撃可能ユニットのみがオーバーランに参加できますから、専用トラックはオーバーランに参加できません。
- ・18.26 までの各ヘクスで1移動力を消費し、その後オーバーランのために3移動力を消費したので、これで「7移動力」が消費されました。前述のように、18.25へ及んでいる敵ZOCは第78砲兵連隊によって打ち消されていますから、自動車化タイプのユニットも移動を継続できます。
- ・**戦闘。**航空任務シークエンスと同様、戦闘のシークエンスをチェックしながら進めましょう(OCS 9.2)。これも、最初は大変に見えますが、慣れてくれば当たり前のようになります！
- ・オーバーランには特に、防御側のものを上回るARが必要です。AR差

が+2あれば、攻撃側奇襲が成功する確率は58%にもなります(一方、防御側奇襲が成功する確率は8%です)。歩兵ユニットでも、3移動力が払えれば、オーバーランは可能です。

- ・今プレイ中のヴィテブスクシナリオを見ていると、ドイツ軍プレイヤーはスモレンスクなども楽勝で攻略できるだろうという印象を持つかもしれません。とんでもありません！ソ連軍はユニットの多さ、防御に地形を活用できること、それにマップ外で予備兵力を迅速に移動できるというような有利さを持っており、またドイツ軍は兵站線の維持に苦しむこととなります。またソ連軍は補給量も多く、砲爆撃も多く実行できます。ただしソ連軍は、ドイツ軍のような機動力のある戦い方はできません。ドイツ軍の進撃をできるだけ遅滞し、そして薄く延びきった側面に機会を捉えて反攻を行うというのが、ソ連軍の戦い方になるでしょう。

18.27 に対するオーバーランの実行 戦闘シークエンス (OCS 9.2)

- 1) **ヘクスの宣言:**攻撃側(ドイツ軍)は、18.26から18.27に対してオーバーランを行うと宣言します。
- 2) **戦闘補給を払う:**ソ連軍の第14戦車師団は2ステップを持っているので、防御のための2Tを支払います(OCS 12.4により防御側は、1RE以下の時に1Tを支払う以外は常に、2Tを支払います)。補給集積所が隣の19.28にあるので、そこに直接、受給しに行けます——そう、大河越しであってもです。あるいは、19.27を経由して19.28へと、自動車化タイプで数えて1移動力で受給できるという経路もあります。攻撃側は1ステップにつき1Tを支払いますから、4T(1SP)が必要です。この4Tは、増援フェイズに1.26に置いた3SPの中から支払いまし

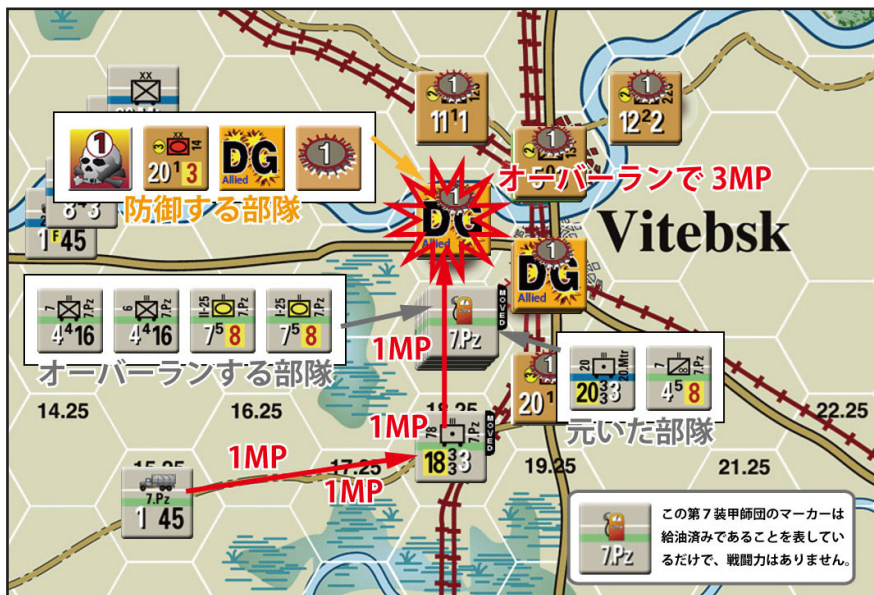


図 13 (18.27 に対するオーバーラン)

た。ドイツ軍の第39軍団司令部ユニットが1.26に対して直接受給でき(OCS 12.3aに従い、1.26まで道路沿いに司令部ユニットから自動車化タイプで2.5移動力で)、しかるのちにその4Tをこの戦闘に参加するユニットに対して支給します(OCS 12.3bに、司令部ユニットでの支給の方法が述べられています)。第39軍団司令部ユニットの支給範囲は自動車化タイプの黒色で塗られていますから、この支給は自動車化タイプで計算します(他のOCSゲームの中には支給範囲が徒歩タイプの白色で塗られている司令部ユニットもごく少数存在しています)。この司令部ユニットから道路沿いに、オーバーランをかけるユニットの隣接ヘクスの17.27まで、自動車化タイプで6移動力でした。17.27は元々、ソ連軍第14戦車師団のZOCがかかっていたのですが、DGになっているのでもはやZOCを持っていませんから、ドイツ軍の支給はそこを通ることができるのです。そしてそう、(OCS 12.3cの)「隣接すれば充分」という規定がありますから、自動車化タイプでは17.27の沼ヘクスからオーバーランする部隊のいる18.26に入ることはできないにもかかわらず、SPを支給できるのです。あるいは、司令部ユニットからの支給路は13.17で2級道路を離れて17.25を経由し、18.26へと至る経路でも、自動車化タイプで10移動力で、SPを支給することができます。

3) **アクションレーティング (AR)**。
両軍のプレイヤーがARを使用するユニットを指定します(OCS 9.6)。まず攻撃側が、AR5のI-25装甲大隊を指定しました。ソ連軍側はAR1の1個ユニットしかおらず、そしてそのARはDGにより0へと減少しています(OCS 9.6a)。

4) 地形と戦力比

地形：OCSでは防御側が、それぞれの攻撃側スタックに対して防御する地形を選択します(OCS 9.4b)。そして選択した地形が、地形修正【[x2]やx1/2など】をもたらし、戦闘結果表上で使用するコラムとなる地形タイプ【オープンや軽障害(Close)など】となります(OCS 9.4c)。今回の場合、防御側には平地(オープン)以外の選択肢はありませんでした。戦闘における「防御側が地形を選択する」方法は最初はやや混乱するかもしれませんが、多くの場合では迷うようなことはないでしょう。

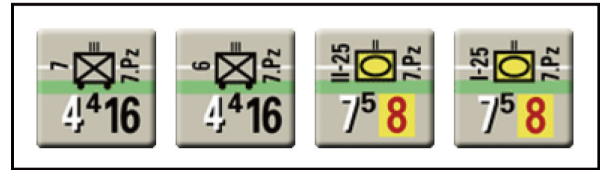
戦力比：移動タイプと戦闘タイプをはっきり区別して理解することが重要です(移動タイプは、ユニットの移動力の色によって装軌/自動車化/徒歩と分かれており、OCS 3.1aに従って移動に影響を与えます。一方、戦闘タイプは、ユニットの兵科マークの色によって機甲/機械化/その他と分かれており、OCS 3.2aに従って戦闘に影響を与えます)。

1) **ソ連軍**：(図14) 防御側は平地地形(地形効果表でx1)にいる20戦力の機甲ユニットで、1ステップロスしています(OCS 9.11dに従って、戦闘力は20のままです)。DGになっていますから(OCS 5.10bに従って戦闘力が半分になり)、 $20 \times 1/2 = 10$ 戦力となります。

2) **ドイツ軍**：攻撃側は4個ユニットで、うち2個が機甲タイプで、残り2個はその他タイプです。地形はオープンです(ですから、機甲と機械化が攻撃する時はx2で、その他はx1です)。防御側ユニットは陣地(OCS 16.0eに従って、「重」AT効果を持ちます。AT効果については9.4eを参照)にいますから、機



防御する部隊



オーバーランする部隊

図14 (部隊の比較)

甲と機械化のx2をx1.5へと減少させます。防御側ユニット自体も赤く塗られた機甲の兵科マークですから「重」AT効果を持っていました。ただし、これが陣地のAT効果と相乗効果を持つことはありません。結局、2個の7戦力の機甲ユニットはx1.5されて各10.5戦力となり、「その他」タイプのユニットはx1で、最終的な戦力値は29となりました($10.5 + 10.5 + 4 + 4$)。

3) **戦力比**。29対10で、2.9:1です。端数処理のルール(OCS 4.2)により、四捨五入されて3:1となり、オープン地形のコラムの3:1の列からスタートすることになります(OCS 9.7a)。

4) **サイコロ修正の決定**。サイコロ修正は、攻撃側のAR(5)から防御側のAR(0)を引いたものとなります(OCS 9.6)。今回のサイコロ修正は5ですが、この数値はマイナスになることもあります(多くのプレイヤーはこの後のステップ6の奇襲チェックとステップ7の戦闘でのレベル1陣地の分の-1修正をここで入れています。そのやり方をする場合には、レベル2以上の陣地の場合には戦闘時により修正が大きくなることを忘れないようにして下さい!)

5) **奇襲チェック**。サイコロを2個振って奇襲チェックを行い、さらに3つ

目のサイコロを振ってどれだけコラムシフトするかを決定します (OCS 9.8)。サイコロ2個を振った結果は「8」で、3つ目のサイコロは「1」でした。チャートの奇襲判定表を見ると、オーバーラン時には修正後のサイコロの目が6以下であれば防御側奇襲に、9以上であれば攻撃側奇襲となります。今回のサイコロの目の8が+5修正されて結果は13、これが陣地で-1 (OCS 16.0dに従って、陣地のレベルにかかわらず-1の修正となります) されて12で、攻撃側奇襲が成功しました。奇襲時には戦闘結果表の最初のコラムから、3つ目のサイコロの目の分だけ奇襲を成立させた側に有利な方にコラムシフトします (攻撃側奇襲ならば右へ、防御側奇襲ならば左へ)。最終的な戦力比は4:1となりました。

6) 戦闘解決 (図 15)。戦闘解決のためにサイコロを2個振ります。これに先ほどの修正+5と、陣地レベル

分のマイナス修正を加えます (OCS 9.9)。サイコロの目は「6」で、+5修正とレベル1陣地の-1で最終的な結果は「10」となりました。戦闘結果は「Ao1e4 DL1o2」でした。

7) 戦闘結果を適用。複雑な戦闘結果が出ました!

- **Ao1e4**: 攻撃側が常に、先に自分への戦闘結果を適用します (OCS 9.10b)。今回は攻撃側に「L」【ステップロス】という厳しい結果は出ませんでした。突破を意味する「e」は素晴らしい結果で、「e」の後の数値以上のARを持つユニットは突破モードとなります。ただし、オーバーランの時には「e」の結果は無視します (OCS 8.1e)。

- **攻撃側オプション**: 「o1」はそのユニットの持ち主がステップロスか退却かを選ぶもので、時にハードな選択となります。ステップロスを選択する場合、その最初の損失はARを提供したユニットから出さなければなりません (OCS 9.11c)。今回AR

を提供したI-25装甲大隊をステップロスさせたならば、ソ連軍プレイヤーは防御側の「o」【今回は「o2」】を適用しなければならなくなり、また攻撃側はこの後も移動を続行できます。一方、攻撃側が「o」を退却で満たすことを選択したならば、防御側は「o」を無視できるのです。ドイツ軍はこの貴重なユニットを壊滅させることによってソ連軍ユニットをこのヘクスからどかすことも選択できますし、このユニットを温存して1ヘクス退却し、戦場から離脱して移動を終了させることも選択できます。ただし、ドイツ軍が退却する場合の問題は、18.25にソ連軍の第18戦車師団のZOCが及んでいくことです。敵ZOC (これは打ち消せません。OCS 9.12e) に退却した場合、退却したユニットすべてが、すでにそこにいた自軍ユニットを含めて即座にDGになります。結局ドイツ軍プレイヤーは前進を選択し、I-25装甲大隊を壊滅させ (痛い!)、

サイコロ2個															サイコロ2個
重障害	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	8:1	12:1	16:1	20:1	28:1	36:1	44:1	52:1	重障害	
中障害	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	6:1	9:1	12:1	15:1	18:1	21:1	24:1	中障害	
軽障害	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	6:1	8:1	10:1	12:1	15:1	18:1	軽障害	
オープン	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	7:1	9:1	11:1	13:1	オープン	
1以下	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	AL1 DL1o1	1以下	
2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	2	
3	AL2	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	3	
4	AL2	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	4	
5	AL2	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	5	
6	AL2	AL2	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ae4 DL1o2	6	
7	AL1o1	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	7	
8	AL1o1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	8	
9	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	9	
10	AL1o1 Do1	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	10	
11	AL1o1 Do1	AL1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	11	
12	AL1o1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	12	
13	Ao1 Do1	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	13	
14	Ao1 Do1	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	14	
15以上	Ao1 DL1o1	Ao1 DL1o1	Ao1 e4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae4 DL1o2	Ae3 DL2o2DG	Ae3 DL2o2DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	Ae2 DL2o3DG	15以上	

図 15 (オーバーランの戦闘結果)

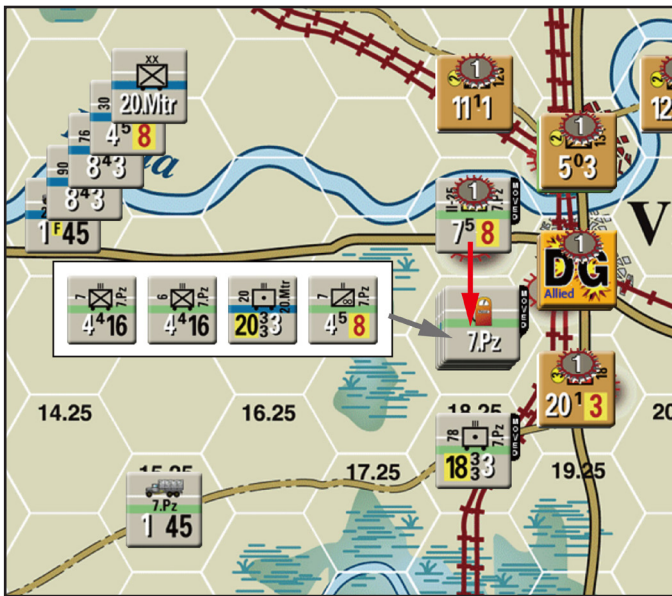


図 16 (オーバーラン後の移動)

ソ連軍プレイヤーがどうするかを見ることにしました。

・**防御側ステップロス**：「L」の結果はその後の数値分だけのステップロスを「o」の選択より先に要求します (OCS 9.11b)。ソ連軍プレイヤーは AR を提供したユニット (今回は「L1」なのでそれだけ) をステップロスさせ、ステップロスマーカーを裏返して 2 の面にしました。

・**防御側オプション**：ドイツ軍が攻撃側オプションを損失によって満たしたので、ソ連軍は「o2」の結果をすべて満たさなければなりません (OCS 9.10c。また防御側はもし退却を望むのであれば、攻撃側がオプションを退却で満たした場合であっても、防御側オプションを適用することができます)。第 14 戦車師団は残り 1 ステップであったため、壊滅するか、あるいは 2 ヘクス退却するかのどちらかです (OCS 9.10a)。ですが、実はこれは罠なのです。このユニットは装軌タイプで、大河川は通行できないために渡河退却はできません (OCS 9.12)。18.26 には敵ユニットがいるため退却できません。そしてもし 17.27 か 19.27 に退却するならば、両ヘクスとも 18.26 のドイツ軍ユニット【戦闘

生き残ったドイツ軍の 3 個ユニットは 18.27 へと前進します。オーバーランに成功した場合には必ず攻撃を仕掛けたヘクスへと前進しなければなりません (OCS 9.12g(D))。この時点でこのスタックは 7 移動力を消費しています。このヘクスにあった陣地は、戦闘や砲爆撃の結果によって影響を受けませんから、この場所に存在し続けています (OCS 16.0h)。ただし多くの OCS ゲームでは、特にこのヘクスのような「マップに印刷されている陣地」には特別ルールが設けられています。『スモレンスク』のゲームルール 1.3a には、マップに印刷されている陣地は恒久的なものであり、レベルダウンすることはないと記されています。陣地は通常、そのヘクスを占めている陣営にのみ恩恵を与えます。

・**移動の継続 (図 16)**：ドイツ軍プレイヤーは他のユニットを動かし始める前に、このスタックの移動を終了させなければなりません。装甲大隊ユニットは残り 1 移動力、2 個の自動車化歩兵連隊ユニットは残り 9 移動力あります。19.27 に対してオーバーランを試みるのはどうでしょうか？ コラムは中障害 2:1 で、サイコロ修正 + 3 があるといえども、こ

モードの II-25 装甲大隊ユニットと、第 7 Krd (オートバイ) 大隊ユニット】の ZOC があるため、1 ステッププロスすることになるのです (OCS 9.12e)。やむを得ず、ソ連軍ユニットは第 14 戦車師団を壊滅させました。

8) 戦闘後前進:

これは危険な賭けになってしまいそうです。もしこの攻撃が失敗しても、このシナリオだけを考えればそう問題はないのですが、私はどうしても必要でなければ大きな賭けをするのは好きではありません (複数の装甲師団を燃やし尽くしてしまうというのは、OCS において常につきまとう誘惑ではありますが)。なのでその代わりに、今後の行動に備えた位置につかせることにしましょう。II-25 装甲大隊は 18.27 に残します。なぜなら、他の 2 個の自動車化タイプのユニットは 18.28 にいるソ連軍の第 126 歩兵師団の ZOC によってカーペットなしではこのヘクスに留まらなければならないですし、また 19.28 に対して ZOC を及ぼし、観測を行いたいからです。そして残りの 2 個の自動車化歩兵連隊ユニットを 18.26 へと移動させました。これでこのスタックの移動は終了です。

・**奇襲に関する注意**：奇襲が最大で 6 コラムシフトを起こさせるということに、大いにショックを受けるプレイヤーもいます。これと、戦場の霧のルール (OCS 4.9) とが相まって、戦闘結果を事前に読んだり、戦闘に頼りすぎるとということが難しくなっています。しかしこれこそが——「絶対確実」と思われたものが失敗に終わったり、「絶望的な試み」が成功したりする——実戦そのものと言えるでしょう。

我々の計画をチェックするために、ここでいったん立ち止まってみましょう。我々は 2 つのヴィテブスクヘクスに隣接しており、うち一つは DG 状態 (重要な攻撃前の準備です)。また、この戦闘エリアへの SP 支給の方法も確保できました。活動状態の航空ユニットはまだ 4 個あります。利用可能な機械化部隊 (装甲師団と自動車化歩兵師団) はあと 3 個です。

- 都市ヘクスを攻撃するためには、歩兵が必要です。また、大河川ヘクスサイド越しの攻撃のためには徒歩タイプのユニット、例えば、戦闘モードの自動車化歩兵ユニットが必須です。我々はそれに使用できるユニットを第7装甲師団【移動モードで $4+4=8$ 】と第20自動車化歩兵師団【戦闘モードで $8+8=16$ 】のものを合わせて24戦力持っています。
- 我々はまだ、更なるオーバーランに戦力を注ぎ込むことができるでしょう（OCSにおいて攻撃が成功するかどうかを事前にはかる一つの方法は、サイコロを2個振った時の目を「7」だと仮定し、どうなるかを考えてみることです）。戦闘フェーズに入る前に、敵をもっと弱体化させたり、ヘクスを奪取したりできるかもしれません。
- 戦闘フェーズに19.27に対して圧倒的戦力比で攻撃を仕掛けられそうなので、その後の突破フェーズには19.28へと、突破モード（できれば）を獲得したユニットでか、あるいは予備モードを解除したユニットで攻撃をかけられるでしょう。
- もしくは、戦闘フェーズ中に両方のヴィテブスク都市ヘクスに対して中程度の戦力比で攻撃をかけ、残った敵戦力を突破フェーズ中に予備モードを解除したユニットで掃討するという方法もあります。ただしこの方法の場合、圧倒的戦力比で攻撃する方法よりもこちらの損害が大きくなると思われます。
- 恐らく、圧倒的戦力比で攻撃するという方法を試してみるべきでしょう（様々な方法があり得ますし、それらを色々試してみて、プレイヤー毎に異なったスタイルがあるというのがOCSの面白いところです）。

でも、19.28はどうする？

19.28のスタックはまだDGにできていません。このヘクスは陣地のある



図 17 (第20自動車化歩兵師団の移動)

大都市ヘクスで、砲爆撃時にコラムが3つも左へ【当たりにくい方へ】シフトしてしまいます。ヒップシュートは航空ユニット1個ずつでしか実行できませんから、なかなか当たらないでしょう。このヘクスをDGにする方法にはいくつかの選択肢があります。

- 移動フェーズ中の（航空・艦船）砲爆撃セグメントで、残りのすべての航空ユニットを使用して砲爆撃を実行します。もしこれがうまくいかなければ……。
- このヘクスを射程内に収めている砲兵ユニットがいくつかありますから、必要なら戦闘フェーズの砲兵砲爆撃セグメントに砲爆撃できます。2個の砲兵ユニット（第7装甲師団と第20自動車化歩兵師団のもの）の合計砲爆撃力は38です。砲爆撃のためのSPが必要ですが、やむを得ないでしょう。これが失敗した場合……。
- 突破フェーズ中に、予備モードにしてあったスタックを移動させ、オーバーラン、砲爆撃、そして攻撃を行うことができます。
- 意図していたことがうまくいかなかった時に、その後採れる選択肢に

はどのようなものがあるかを考えるのは、OCSをプレイする上で良い練習になります！

「圧倒的戦力比」のための準備

- 第20自動車化歩兵師団を移動（図17）：第20自動車化歩兵師団を14.27から18.27へと道路沿いに、各ユニットが2移動力の消費で移動します。第30オートバイ(Krd)大隊ユニットには燃料が必要で、今回は個別ユニット方式（OCS 12.5c(C)）で燃料を入れました。複数ユニットフォーメーションのうちの1個ユニットだけに燃料が必要な場合などは、この方法の方が師団全体に燃料を入れるフォーメーション方式よりも安上がりです。この1Tは第39軍団司令部ユニットが1.26の補給集積所から受給し（残りは7Tになりました）、第20自動車化歩兵師団のセットアップヘクスまで支給しました。専用トラックの移動に燃料は必要ありません（専用トラックは輸送ユニットの特別な形態であり、輸送ユニットは燃料を必要としません。OCS 13.2b参照）。

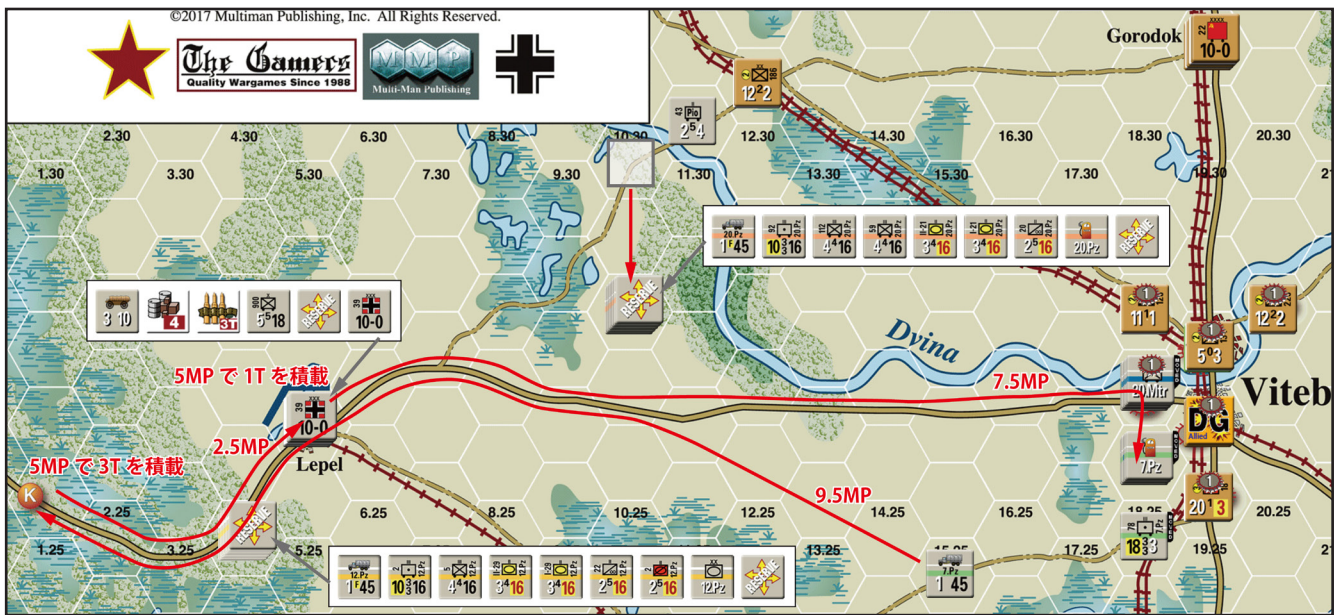


図 18 (予備を作る)

予備を作る (図 18)

- **第 12 装甲師団**：この師団のすべてのユニットを移動モードの面にした上で、予備モードにします。
- **モード**：「移動モードの面」で「予備モード」にする、というのは、同時に両方のモードになっているように聞こえるかもしれませんが、それぞれのユニットは同時に1つのモードにしかありません(OCS 5.2)。もしマーカーが載せられていなければ、ユニットは表面か裏面かによって、戦闘モード、あるいは移動モードになります。マーカーが載せられた場合、それが自発的なもの(予備／戦略移動)か強制的なもの(DG／突破)かにかかわらず、そのモードになります。ただ、その状態には「戦闘モードの面」の時と、「移動モードの面」の時があるわけです。
- **燃料**：第 12 装甲師団はまだ移動力を消費していませんから、この時点では燃料は必要ありません。突破フェイズ中に移動させたいとプレイヤーが思った時に、燃料を入れればよいわけです。フォーメーションマーカーの給油状態面の有効期限はクリーンアップフェイズまでですから、敵プレイヤーターン中のリ

- アクションフェイズに燃料を入れて移動するのが OCS における一つのテクニックです(この時、移動力の50%を使用できます)。この給油状態は次の自軍プレイヤーターン中にも(クリーンアップフェイズまで)有効ですから、追加で燃料を供給せずに、全移動力で移動できるのです。
- **専用トラック**：輸送ユニットは常に移動モードで、予備モードになることはできませんから、その移動は移動フェイズ中のみに限定されています。しかし、専用トラックはその例外で、予備モードになることができるのです(OCS 13.2d)。これにより専用トラックは、その師団等に追従し、包囲作戦中にも SP を供給するなどの柔軟性を発揮できるようになっています。
- **予備戦術**：予備モードにする意図には、移動力を最大限活用したり、先述のように必要な燃料を最小化するなどがありますが、今回のように突破フェイズ中にその部隊(第 12 装甲師団)を使用するためというのもその一つです。あるいは、敵の行動に対処するための「予備とするために予備モードにする」というのもあります。これらすべてが、OCS のプ

レイ上非常に有効です。

- **第 900 歩兵旅団**：このユニットを移動モードの面にして、予備モードにします。予備モードのユニットを他のユニットの下に置いて隠すのは、昔からある OCS のテクニックの一つです。
- **第 20 装甲師団**：この師団には第 39 軍団司令部ユニットで 1SP を支給して燃料を入れます(1.26 の補給集積所から受給し、残りは 3T です)。予備モードのユニットは移動フェイズ中に移動力の 1/4 を使用できる(OCS 5.7)ので、10.28 まで移動させました。この移動は装軌タイプのユニットは 3 移動力で済むのです(10.29 へ小道で 1 移動力、10.28 の林へ 2 移動力)が、自動車化タイプのユニットは 4 移動力が必要でした(10.29 へ小道で 1 移動力、10.28 の林へ 3 移動力)。装軌タイプのユニットはもう 1 ヘクス移動できますから、予備モードのスタックを 2 つのヘクスに分けて置くこともできました。しかし、オーバーランと一緒に参加するためには移動を始める時点でスタックしていなければならないという制限がありますから、突破フェイズ中に師団全体で

オーバーランすることができなくなってしまいます。

- ・ **第7装甲師団の専用トラック**：【すでに第7装甲師団に1SPを入れて空になっている状態から】1.26の補給集積所へ(11.27を経由して自動車化タイプで9.5移動力を消費して)移動し、そこに残っていた最後の3Tを積載して(OCS 13.2fに従って積載時と荷降ろし時に移動力の10%を消費するので、4.5移動力を四捨五入し

た5移動力を消費します)、さらに5.27へと移動し(2.5移動力)、そのヘクスの補給集積所から1Tを積載(5移動力を消費し、ここで専用トラックを「Full」の面にします)、そして18.26まで移動します(18.27を経由して7.5移動力)。これで移動を終了、全部で29.5移動力の消費でした。

- ・ **第43戦闘工兵大隊**：このユニットはフェイズ開始時にソ連軍第186狙撃兵師団のZOCにいるため、予備モードになることはできません(OCS 5.7c)。

砲爆撃セグメント

(航空ユニットと艦船ユニットのみ)

19.28に対する航空砲爆撃

- ・ モード決定&移動セグメントは終了しました。敵のリアクションの前に砲爆撃を実行できますが、航空／艦船ユニットでのみ実行可能です。現在、我々は4個の航空ユニットを活動状態のままですが、艦船ユニットはありません。
- ・ 砲爆撃セグメント中の砲爆撃はヒッ

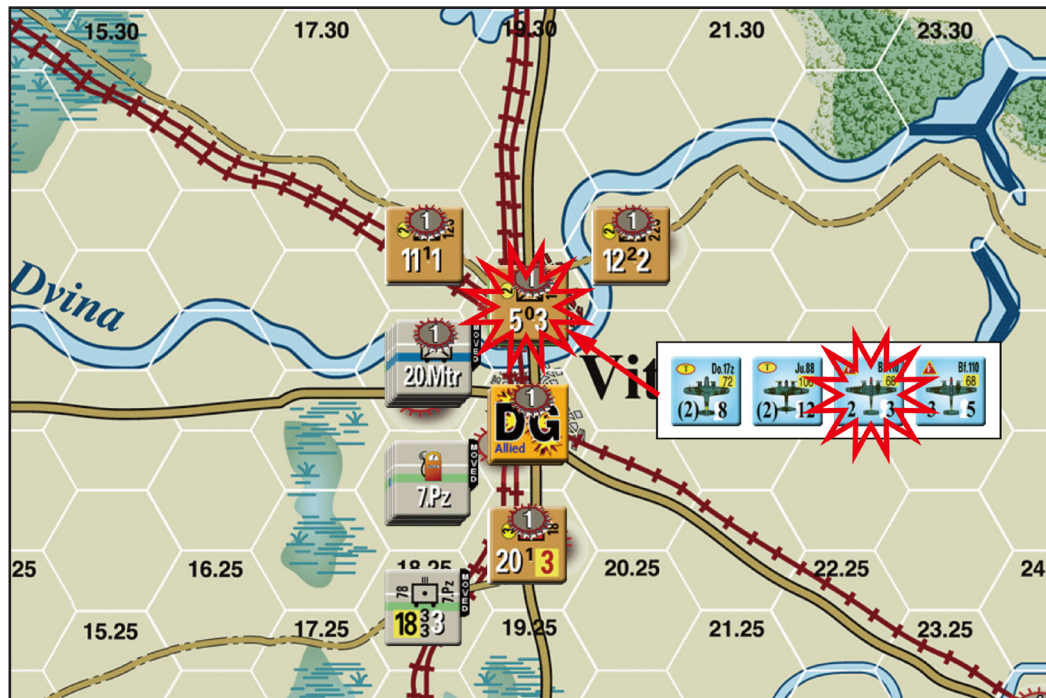


図 19 (19.28 に対する航空砲爆撃)

プシュートと同じように処理しますが、航空ユニット複数個で実行できるところが異なります。4個ユニットまでが任務を行える(OCS 14.2f)ので、今回そのようにしてみましょう(図19)。2個ユニットのBf.110と、Ju.88、Do.17zが19.28まで飛行し、砲爆撃を行います。地形効果表によると大都市は「重障害(Extremely Close)」で左に2コラムシフト、そしてさらに陣地で左に1コラムシフトします。このヘクスには2REありますから、密集度修正はありません。対空射撃の修正は、3個ユニット以上の航空任務なので+1、そしてこのヘクスにはレベル1の航空基地があるのでさらに+1です。対空射撃のサイコロの目は「10」、修正後の数値は「12」で、命中しました。さらにもう1個サイコロを振って、航空任務損害判定表をチェックします(OCS 14.4f。表は図表一覧の中にあります)。このサイコロの目は「5」で、航空ユニットの数が「4」のコラムで「最弱」の結果となりました。任務に参加しているユニットの中で最も砲爆

撃力の小さいユニットがステップロスとなります。Bf.110の砲爆撃力が最も小さかったのでユニットを裏返し、減少戦力面となりました。4個のユニットの砲爆撃力の合計は28。砲爆撃のサイコロの目は「9」で、8-11のコラム(25-40のコラムから左へ3シフトしています)で、DGの結果を得ました。

このシナリオにはソ連軍の航空ユニットは登場しません。しかしOCSにおける航空戦は非常に興味深いものです。OCSの航空戦には以下のようなものがあります。

- ・ 敵の航空ユニットを非活動状態に(ステップロスさせる可能性もある)するための「制空戦闘」。
- ・ 敵航空基地をレベルダウンさせ、地上の航空ユニットを破壊することを狙う「対施設砲爆撃」。
- ・ 敵の移動を妨害するための「航空阻止」。
- ・ マップ上のある場所へと補給(あるいはユニット)を運ぶ「航空輸送」。
- ・ 警戒空域内に侵入した敵機に対する「迎撃」。

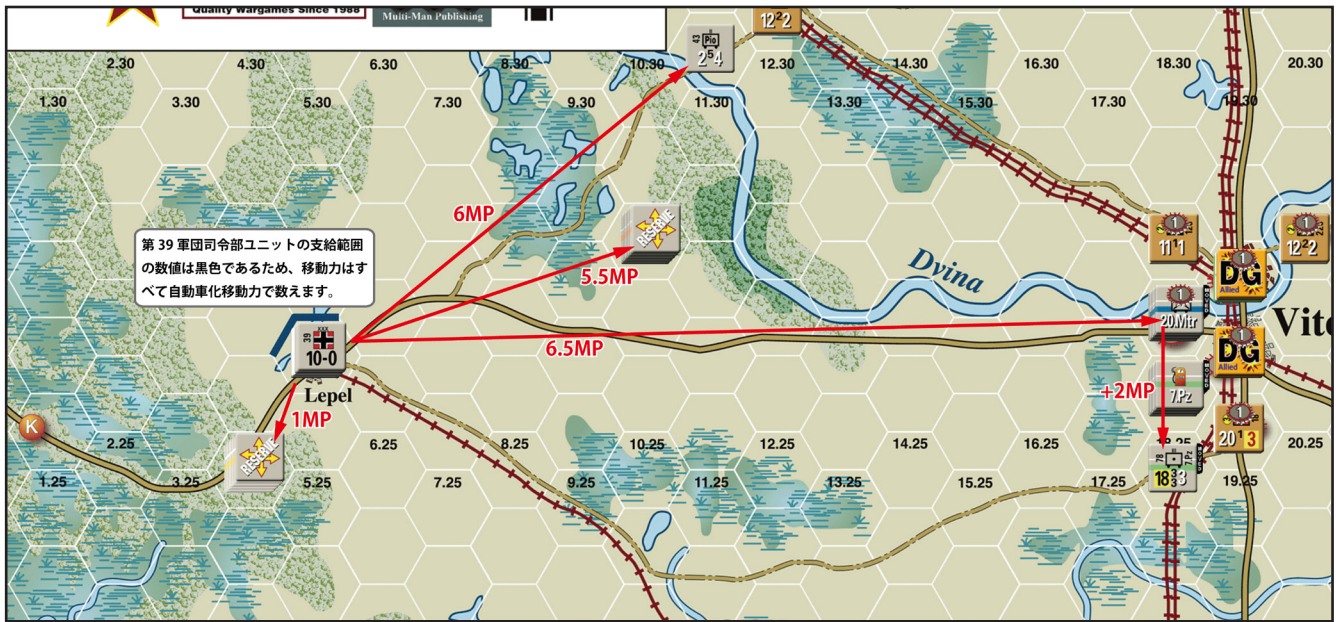


図 20 (補給フェイズ)

補給フェイズ (OCS 2.3) (図 20)

- ・再備蓄：ドイツ軍ユニットの中に、「備蓄減少 (Low)」や「備蓄欠乏 (Exhausted)」となっているものはありません。もしあったら、その内部備蓄をまず最初に再備蓄しなければなりません (OCS 12.10e)。
- ・一般補給：すべてのドイツ軍ユニットが補給線を引けて「一般補給」下にあるかどうかチェックしなければなりません (OCS 12.6)。ドイツ軍の補給源は 1.26 だけです (「K」と記されています)。チェックするための最も簡単な方法は、まず第 39 軍団司令部ユニットが一般補給下にあるかどうかを調べ (1.26 へと、2.5 自動車化移動力で受給できています)、しかるのちにそこから他のユニットに対して扇状に補給が支給できているかを確かめることです。シナリオ 1 や 2 をプレイする場合には、ドイツ軍プレイヤーは第 39 軍団司令部ユニットを自動車化タイプで 5 移動力 + 1 ヘクス (OCS 12.3a と c) で 1.26 の補給源から受給できるギリギリの位置である 11.27 へと移動させ、できるだけ前方へと支給が可能なようにしようとするでしょう。

- ・一般補給が引けないユニットがもしあった場合、まずは「補給ポイントによる一般補給 (Eat off the Map)」という選択肢があります (OCS 12.6c)。ユニットが補給切れになるのを避けるために、マップ上の SP を消費して一般補給を入れるのです。1Tにつき 2RE に一般補給を入れられますが、あつという間に SP を消費し尽くしてしまう可能性もあるので注意して下さい。包囲されてしまったユニット群や、突破の先鋒をつとめるユニット群などにこれが必要である場合も多いですが、できれば避けたいところです。「補給切れ」の効果は重大です (OCS 12.8d)。ZOC がなくなり、戦闘補給に入れられた場合でも攻撃/防御力は半分に、もし入れられなければ攻撃はできず、防御力は 1/4 になります。さらに、補給フェイズ毎に損耗判定表でサイコロを振って、ステップロスするかどうかをチェックしなければなりません (OCS 12.8b)。敵のユニット群を補給切れにすることは、それらを壊滅させる上で非常に効果的です。

リアクションフェイズ (OCS 7.0)

非フェイズプレイヤーは艦船ユニットと航空ユニットを動かすことができ、また予備を解除できます (OCS 2.3)。ですが、このシナリオではソ連軍側はそれらをまったく持っていません。補給集積所の破壊は実行可能ですが、それはやめておきました (19.28 の補給集積所の SP は捕獲されてしまわないよう、この後使用してしまうつもりです)。そういうわけで、活動はなしでした。

戦闘フェイズ

砲爆撃セグメント (砲兵のみ)

DG にしようと思っていた対象をヒップシュートでそうできなかった場合、砲兵ユニットによる砲爆撃が重要になってきます。ドイツ軍プレイヤーは 19.26 にいるソ連軍第 18 戦車師団に対して、第 7 装甲師団の第 78 砲兵連隊で砲爆撃を実行することにしました。この処理はシンプルで、砲爆撃結果表をチェックして SP を支払い、コラムをシフトさせ、サイコロを振って結果を参照するだけです。砲兵が砲爆撃できるのはこのセグメントだけで【ただし予備モードの砲兵は、リアクションフェイズと突破フェイズ中の

砲爆撃セグメントに砲爆撃できます】、また1つのヘクスには【1つのフェイズ中に】1回しか砲爆撃できません(OCS 10.0e)。第78砲兵連隊ユニットは射程が3ヘクスで、対象ヘクスは1ヘクス離れているだけなので射程内、そして砲爆撃力は18です。ドイツ軍プレイヤーはまず砲爆撃結果表で17-24のコラムをチェックして、そのコストとして書かれている3Tを支払います。第39軍団司令部ユニットが5.27の補給集積所から3Tを受給し(残り4SP)、この砲兵ユニットへと支給します。目標ヘクスは平地で、密集度修正もありませんが、陣地で左へ1コラムシフトなので、12-16へとシフトさせます。サイコロの目は「5」で、「効果なし」でした。

戦闘セグメント (OCS 9.0) (図 21)

攻撃は19.27への1箇所だけです。

- 1) **ヘクスの宣言:**18.26と18.27のヘクスから、19.27を攻撃します。
- 2) **戦闘補給を払う:**攻撃は5個のユニットで行うことにしたので、5Tが必要です。また第39軍団司令部ユニットが5.27の補給集積所から受給し(残りは2SPと3Tとなりました)、攻撃を行うユニットへと支

給します。防御側のユニットは3REで2Tが必要で、19.28の補給集積所から直接受給しました(これで残りSPはゼロになりました)。

- 3) **アクションレーティング:**ドイツ軍は第30オートバイ(Krd)大隊のAR5を選択し、ソ連軍は警戒民兵旅団のAR1を選択。DGで-1されて0になっています。
- 4) **地形と戦力比:**ソ連軍プレイヤーは攻撃側と防御側の双方に対して小都市地形を選択しました。攻撃側と防御側のユニットはすべて「その他」タイプなので、戦闘修正は「x1」です。攻撃側は28戦力で、防御側は8戦力でしたがDGで半減して4。戦力比は7:1で、中障害のコラムの6:1からスタートします。
- 5) **サイコロ修正の決定:**ドイツ軍の5からソ連軍の0を引いて、+5です。
- 6) **奇襲チェック:**奇襲チェックのサイコロの目は「8」で、サイコロ修正+5が陣地で-1されて「12」、通常戦闘の攻撃側奇襲は「10」以上の目で発生しますから、攻撃側奇襲になりました。コラムシフト用のサイコロの目は「2」で、中障害のラインで2コラムシフトして12:1

となりました。

- 7) **戦闘解決:**戦闘のサイコロの目は「11」で、サイコロ修正と陣地の修正で「15」。結果は「Ae2/DL2o3DG」でした。

8) 戦闘結果の処理:

- **攻撃側:**攻撃側には損失もオプションもなく、突破モードを獲得し(OCS 5.2bに従って、AR2以上のユニットだけがその権利を獲得します)、「2」の突破マーカを載せます。攻撃ユニットと同じヘクスにいても攻撃に参加していなかったユニットは、突破の権利を得ません。
- **防御側:**防御側はただちに2ステップロスします。最初の損失はARを提供したユニットでなければなりませんから、まずはその警戒民兵旅団ユニットが壊滅します。2つ目のステップロスとして、第162狙撃兵師団に1ステップロスマーカを付けました。戦闘結果にはDGが付いており、この時点でその処理をすべきですが、戦闘の前にDGにすでになっていたから、追加の影響はありません(OCS 5.10a)。その後、防御側はオプションを3つ分適用しな



図 21 (19.27 への攻撃: 色が薄いのは攻撃に参加しないユニット)



図 22 (突破フェイズの移動セグメント開始時)

ければならないので、22.25 へと 3 ヘクス退却しました。退却はその開始ヘクスから 3 ヘクス離れた場所で終わらなければなりません (OCS 9.12)。退却の 2 ヘクス目に入った時に DG になるというルールもあります (OCS 9.12a) が、これも追加の効果はありませんでした。

9) **戦闘後前進**: ドイツ軍プレイヤーは攻撃に参加した 5 個のユニットすべてを、19.27 へと前進させました。

突破フェイズ (OCS 11.0)

移動セグメント (図 22)

ここでドイツ軍プレイヤーはある問題に気がきました。19.28 を【残っている突破フェイズ中に】占領する必要がありますが、その間にある地形が大河川なので【3 移動力までの地形でしか行えない】オーバーランは、装軌/自動車化タイプのユニットは「P (進入禁止)」のため、徒歩タイプのユニットは「All」のため、実行できません (OCS 8.1b)。19.27 と 19.28 の

間には橋があるので通常の戦闘は可能なのですが、【機甲/機械化以外の】「その他」タイプのユニットは戦闘修正が [1/2] * で、これは攻撃側の戦闘力が半分になり、また装軌/自動車化タイプの攻撃のためには道路【あるいは橋】が必要であることを意味しています (OCS 9.1f)。つまり、橋の向うのこの都市ヘクスを攻略するための戦闘は、【1つのフェイズ中に何度でも可能な】オーバーランで行うことが原理的に不可能で、【一度しか行えない】通常の戦闘でのみ可能なのです。

19.28 の占領は、【第 20 自動車化歩兵師団の第 76 と第 90 自動車化歩兵連隊の】 2 個の徒歩タイプのユニットを使って【戦闘フェイズ中に 18.27 から】やった方が良かったのかもしれませんが、なぜなら、【突破フェイズ中にオーバーランなどで】19.27 を攻撃し続けるために使用できる予備モードのユニットは豊富にあったわけですから。ともあれ現状では、ドイツ軍プレイヤーはこの都市を占領するために残

る唯一の機会を成功率を最大化する必要があるでしょう。

「残る唯一の機会」の成功率を最大化するために、ドイツ軍プレイヤーは利用できるすべての歩兵ユニットを前線へと送り出すことに決めました。この戦闘には機甲ユニットはほとんど役に立ちません。なぜなら、ソ連軍プレイヤーの地形の選択によっては、この大都市ヘクスへの機甲ユニットの攻撃力は大河川越しで 1/2 どころか 1/4 になってしまうからです (『スモレンスク』の地形効果表を参照)。

・**第 20 自動車化歩兵師団**: 第 20 自動車化歩兵師団の第 76 自動車化歩兵連隊と第 90 自動車化歩兵連隊を、18.27 へと移動させます。突破モードのユニットは半分の移動力で移動できますが、その戦闘力と砲爆撃力は通常通りです【ただし、砲爆撃力を持つユニットは攻撃可能ユニットではないので戦闘に参加できず、突破モードになることはありません】 (OCS 5.9)。19.27 にいた他の 3 個

のユニットはそのまま留まります。

- **第20装甲師団**：第20装甲師団の第59自動車化歩兵連隊と第112自動車化歩兵連隊はすでに燃料が入れています。この2個のユニットの予備モードを解除したので、【モード決定&移動フェイズ中に選択されていた面である】移動モードになりました (OCS 5.7b)。19.27へ移動させます。
- **第12装甲師団**：第12装甲師団の第5自動車化歩兵連隊の予備モードを解除して、個別ユニット方式で燃料を入れ (5.27の補給集積所から直接受給で1Tを消費し、残りは2SPと2Tになりました)、19.27へ移動させます。
- **第900歩兵旅団**：このユニットも予備モードを解除して、個別ユニット方式で燃料を入れ (5.27の補給集積所から直接受給で1Tを消費し、残りは2SPと1Tになりました)、19.27へ移動させます。

突破フェイズ

砲爆撃セグメント

飛ばせる航空ユニットはありません。

ドイツ軍プレイヤーは第12装甲師団と第20装甲師団の砲兵連隊ユニットのどちらか、あるいは両方の予備モードを解除できるので、移動させて19.28を砲爆撃することもできます。合計の砲爆撃力は20ですが、左へ3コラムシフトする (重障害で2、陣地で1) ので、5-7のコラムとなってしまいます。19.28にいるソ連軍ユニットはすでにDGになっていますから、効果としては11か12の目が出た時に50%の確率で得られるステップロスのみです。これはコストに比して確率が低いですから、やめておきましょう (ほとんどの場合、OCSプレイヤーはDGの結果を得るために砲爆撃を行っています。ステップロスの結果はボーナス的なものです)。

突破フェイズ

戦闘セグメント

ヴィテブスクを占領するために、すべてを賭ける時が来ました！ (図23)

- 1) **ヘクスの宣言**：18.27と19.27のヘクスから、19.28を攻撃します。
- 2) **戦闘補給を払う**：攻撃するユニットは9個なので、9Tが必要です。

第39軍団司令部ユニットが5.27の補給集積所から7Tを受給し (残りは2Tとなりました)、攻撃を行うユニットへと支給します。あと2T必要ですが、第7装甲師団のユニット2個分を18.26にいた専用トラックから受給することにしました (専用トラックを「Full」の面から裏返して、2Tだけ積んでいることを表すためにその下に2Tを置きます)。SPは、輸送ユニットに積載されている状態からそのまま受給できます (OCS 13.2f)。防御側のソ連軍ユニットには2Tが必要で、19.32の補給集積所から直接受給しました (残りは1SPと2Tとなりました)。

3) **アクションレーティング**：ドイツ軍プレイヤーは再び第30オートバイ (Krd) 大隊のAR5を選択し、ソ連軍は第134狙撃兵師団のAROを選択。DGで-1されて-1になっています。

4) **地形と戦力比**：ソ連軍プレイヤーはそれぞれの攻撃側スタックに対する戦闘修正のために大河川を、そして防御側の地形タイプとして大都市



図23 (19.28への攻撃)

(重障害)を選択しました。攻撃側のユニットはすべて「その他」タイプなので、大河川による戦闘修正は「1/2」です(自動車化タイプのユニットも、橋があるので攻撃できます)。攻撃側は45戦力ありましたが半分になって22.5、防御側は5戦力ありましたがDGで半分になるので2.5戦力です。戦力比は9:1でしたが、重障害のコラムに9:1はないので、8:1のコラムからスタートとなります。

5) **サイコロ修正の決定**:ドイツ軍の5からソ連軍の-1を引いて、+6です。

6) **奇襲チェック**:奇襲チェックのサイコロの目は「9」で、サイコロ修正+6が陣地で-1されて「14」、通常戦闘の攻撃側奇襲は「10」以上の目で発生しますから、攻撃側奇襲になりました。コラムシフト用のサイコロの目は「2」で、重障害のラインで2コラムシフトして16:1となります。

7) **戦闘解決**:戦闘のサイコロの目は「4」で、サイコロ修正と陣地の修正で「9」。結果は「Ao1/DL1o1」でした。

8) **戦闘結果の処理**:

・**攻撃側**:攻撃側はオプションの結果でしたが、退却してしまっては目標の都市を取れません。ARを提供した第30オートバイ(Krd)大隊を壊滅させました。

・**防御側**:「L1」の結果により、防御側はまず1ステップロスします。そしてオプションを1つ満たさなければならないので、19.29へと退却しました。

9) **戦闘後前進**:ドイツ軍プレイヤーは第20自動車化歩兵師団の第76と第90自動車化歩兵連隊ユニットを19.28へと前進させました。

クリーンアップフェイズ (図24)

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍ユニットの上に乗っているすべての突破マーカーとDGマーカーを取り除き(ありませんでしたが)、給油状態面になっていたフォーメーションマーカーを表返します。

ゲームの結果:ドイツ軍プレイヤーが大勝利を獲得しました。ただしこの記事のやり方は決して「模範的回答」ではありません。このシナリオをプレイする際には様々なやり方があり、この

記事はある1つのやり方の見本を並べたものに過ぎないのです。OCSには他にも活用できるルールや行動がたくさんありますから、この記事を「理想的なOCSプレイ」の例だとは見なさないようにして下さい。

『スモレンスク:狂い始めたバルバロッサ作戦』でキャンペーンゲーム(あるいはシナリオ2)をプレイする際には、ドイツ軍プレイヤーは19.26のソ連軍第18戦車師団を包囲、あるいは壊滅させた上で道路上を前進して22.25へ向かうか、あるいはそこさえも越えて前進するかもしれません。同様に、第39軍団司令部ユニットは11.27へと前進させ、補給源である1.26から受給できるようにしつつ、第2ターンにおいて最大限遠くまで支給できるようにするでしょう。

ぜひセットアップして、他のやり方も試してみてください。成功を祈ります!

©2019 Multi-Man Publishing Inc.
All Rights Reserved.

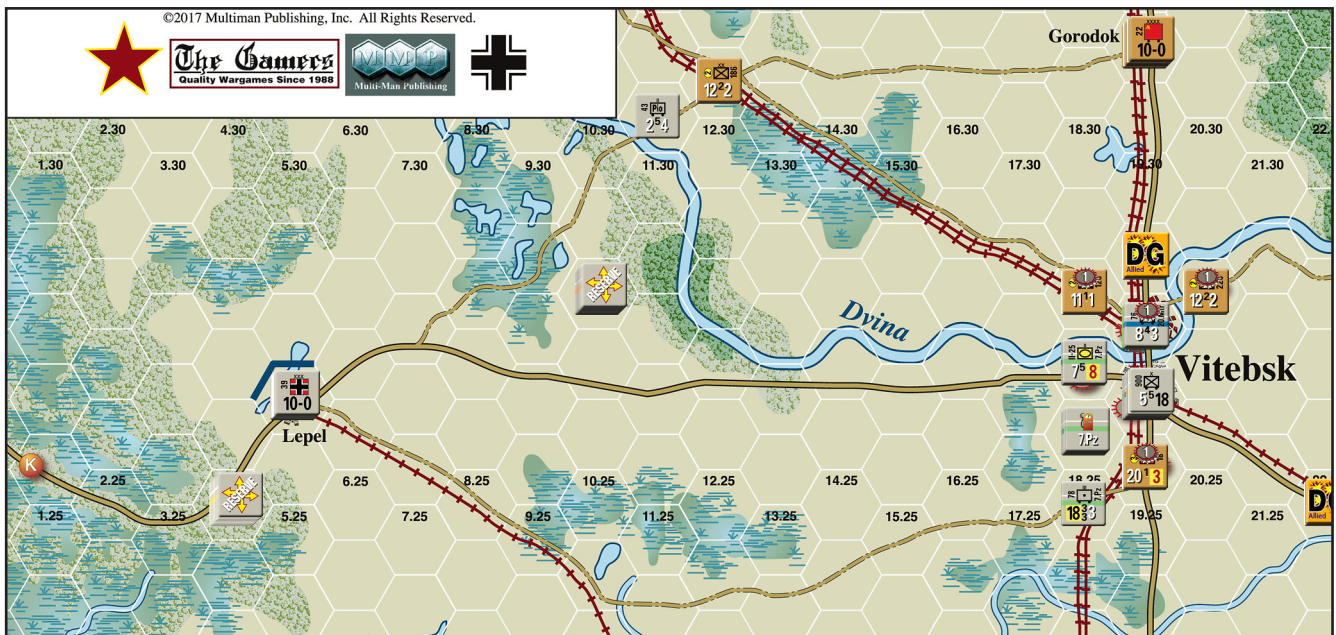


図24 (終了時)