

枢軸軍プレイヤーブックレット

表類および増援到着表

©2021. Multi-Man Publishing, Inc. All Rights Reserved.

©2021. Sunset Games. All Rights Reserved.

天候表 - (1.8)				
期間	地面の状態 (サイコロ 1 個) 移動と戦闘への影響は地形効果表を参照			
	乾燥	泥濘	凍結	雪解け
10月1日まで	Auto	×	×	×
10月5～15日	1-3	4-6	×	×
10月19～29日	1-2	3-6	×	×
11月1～12日	1-4	×	5-6	×
11月15～29日	1-2	×	3-6	×
12月	1	×	2-6	×
1月	×	×	1-5	6
2月	×	×	1-5	6
3月	×	1-4	5-6	×
4月	1-2	3-6	×	×

天候表 - (1.8)			
地面の状態	飛行条件 (サイコロ 2 個)		
	制限なし	制限あり	飛行不可
乾燥	2-9	10-11	12
泥濘	2-7	8-9	10-12
凍結	2-4	5-8	9-12
雪解け	×	×	2-12

天候は航空作戦と、地形効果表 (TEC) により戦闘や移動に影響を及ぼします。各ターンの天候決定フェイズに、地面の状態 (サイコロ 1 個) と飛行条件 (サイコロ 2 個) をそれぞれ決定します。

×：該当なし

地面の状態

乾燥：地形効果表の「乾燥」のコラムを適用します。

泥濘：地形効果表の「泥濘」のコラムを適用します。4月中に泥濘が3ターン連続した場合、直ちにゲームは終了します。

凍結：地形効果表の「凍結」のコラムを適用します。

航空基地の整備能力は 1/2 になります。

氷結：地形効果表の「氷結」のコラムを適用します。「凍結」の天候が3ターン連続すると、ドニエプル川は「氷結」します。「乾燥」「泥濘」「雪解け」が3ターン連続すると、「氷結」状態は解除されます。

雪解け：同時進行ターン (OCS 2.4) となり、さらに：

・航空ユニットと陸上ユニットの移動力は0になります (陸上ユニットは鉄道輸送によってのみ移動できます)。

【訳注：「雪解け」の時期には地面がスラブ状になってしまい、戦闘部隊の移動が極度に困難になります。鉄道には盛土と排水設備があり、この時期に唯一使用可能な移動手段でした。】

・陸上ユニットはモードを変更できます。

・一般補給が引けているかどうかの確認は行います。通常どおり補給切れマーカーは置きますが、損耗判定のサイコロは**振りません**。

・増援登場ヘクスにはスタック制限は適用されません。これらのヘクスには砲撃表における密集度修正も適用されません。

・建設と修復は行えません

・航空基地の整備能力は 1/2 になります。

飛行条件：

制限なし：航空任務は通常どおり行えます。

制限あり：航空任務は自軍移動フェイズ中のみ行えます。ヒップシュートは行えません。整備は通常どおり行えます。

飛行不可：航空任務はまったく行えません。

枢軸軍補給表

サイコロ 2 個	都市 (Vinnitsa, Uman, Lvov, Odessa)	航空基地、軍/ 軍集団司令部
2-3	5	8
4-5	5	9
6-8	5	10
9-10	5	11
11-12	5	12

ソ連軍ユニットが Uman, Vinnitsa (両方のヘクス)、Odessa (全ヘクス) を支配しているならば、それぞれサイコロを -1 します。修正は累積するので、総計 -3 となる可能性があります。

枢軸軍の SP は下記のように配置します：

都市： 挙げられている都市のうち、枢軸軍が支配しており (鉄道輸送で) 降車可能ないずれか 2 都市に、等分 (つまり 2.5SP ずつ) に配置します。もし挙げられている都市のうち 1 都市しか利用可能でないならば、マップ端の補給源 (2.1a) とその唯一残った都市との間で自由に配分して配置します。

軍/軍集団司令部：

- ・最大 3 SP を各軍司令部へ。
 - ・枢軸軍支配下の各航空基地に 1T か 2T ずつ。
 - ・残りを南方軍集団司令部へ。
- 【これらのあるヘクスが補給源に繋がっていても、SP は配置できます】

枢軸軍補充表

サイコロ 2 個	Pax	Eq	Air	Ally	SR
2-4	なし	なし	なし	なし	なし
5-7	1	AR4	1	なし	あり
8-9	1	AR5	1	なし	あり
10-12	2	AR5	1	1	あり

枢軸軍特別補充表 (1.7b)

サイコロ 1 個	タイプ
1	Arty+Tiger
2	Flak+Tiger
3	HQ
4-6	HH+Alert

枢軸軍補充表：

(下記で記述されていること以外は OCS 13.5 に従います)

Pax - その数の Pax を受け取ります。Pax はとっておいて後で使用することができます。その時点で使用できる Pax の数をマーカーで記録しておきます。

Eq - その数の Eq を受け取ります。後で使用するためにとっておくことはできません。

Eq には AR の数値が記されています。デッドパイルから、指定の AR 値以下のユニットを再建します。注記: Eq は航空ユニットの再建には使用できません。Eq は複数ユニットフォーメーションの一部である砲兵ユニットの再建には使用できます。

Air - マップ上の減少戦力面の航空ユニット 1 つを完全戦力面にするか、あるいはデッドパイルにある航空ユニット 1 つを完全戦力面で再建できます。後で使用するためにとっておくことはできません。

Ally - 枢軸同盟国軍の Pax を 1 つ受け取ります。この Pax はハンガリー軍カルーマニア軍ユニットの再建にしか使用できません。この Pax もとっておいて後で使用することができます。

SR - 特別補充 (Special Replacement)

- なし - 枢軸軍特別補充表でサイコロを振ることはできません。
- あり - 枢軸軍特別補充表でサイコロを振ります。特別補充は後で使用するためにとっておくことはできません【Tiger は除く】。

枢軸軍特別補充表：

Arty - 砲兵ユニットの 1 ステップ分を再建します。複数ユニットフォーメーションの一部である砲兵ユニットも再建できます。

Tiger - ドイツ軍のティーガーユニット 1 つを再建します。(デッドパイルにティーガーユニットがなければ) とっておいて後で使用することができます。

HQ - 司令部ユニットを 1 つ再建します。

HH - レベル 1 陣地を一般補給下の任意のヘクスに置きます。すでに存在している陣地のレベルを上げるためには使用できません。

Alert - 使用可能であれば、警戒ユニットプールからランダムにユニット 1 つを引いて配置します。2.4b 参照。

ドイツ軍のティーガーユニットを除き、特別補充は後で使用するためにとっておくことはできません。

柔軟な枢軸軍の再建 (1.7a) - 枢軸軍の補充 (特別補充も含めて) は、一般補給下にあるいずれかの司令部 (ただし大釜司令部は除く) のあるヘクスで行われます。Pax と Eq のカウンターは『サード・ウィンター』では使用しません。

枢軸軍再建表					
ユニットの種類	コスト	ユニットの種類	コスト	ユニットの種類	コスト
航空ユニット	Air	対空砲 (Flak) 連隊	SR	戦闘工兵 (Pio) 大隊	1x Pax
警戒 (Alert) 大隊	SR	要塞 (Fort) 連隊	プールから	装甲擲弾兵 (PG) 連隊	1x Eq + 1x Pax
対戦車 (AT) 大隊	1x Eq	司令部 (どの種類でも)	SR	装甲猟兵 (PJ) 大隊	1x Eq
装甲偵察 (Aufk) 大隊	1x Eq	歩兵大隊	1x Pax	警察 (Police) 連隊	1x Pax
砲兵大隊	SR	歩兵旅団／連隊／戦闘団	2x Pax	架橋工兵 (Pontoon) グループ	1x Eq
砲兵連隊	SR	歩兵師団	ステップ毎に2x Pax	残余 (Remn) 大隊	プールから
砲兵連隊 (複数ユニットフォーメーションの一部)	1x Eq	猟兵 (Jg) 戦闘団	2x Pax	列車砲大隊	1x Eq
突撃砲 (AG) 中隊／大隊	1x Eq	猟兵 (Jg) 師団	ステップ毎に2x Pax	鉄道工兵 (RR) 連隊	1x Pax
自転車 (Bicycle) 大隊	1x Eq	ドイツ海軍歩兵大隊／後方部隊 (Kor) ユニット	1x Pax	保安 (Sec) 師団ステップ	2x Pax
国境警備 (Bdr) 連隊	1x Pax	空軍 (LW) 野戦師団	ステップ毎に1x Pax	スキー旅団	2x Pax
分遣 (Brkdwn) 連隊	プールから	空軍 (LW) 空挺師団	ステップ毎に2x Pax	自走砲 (SP) 大隊	1x Eq
騎兵師団／連隊	2x Pax	オートバイ (MC) 大隊	1x Eq	ティーガー中隊／大隊	SR
補充 (Ers) 大隊	1x Pax	自動車化歩兵連隊	2x Pax	輸送ユニット	OCS 13.5e 参照
降下猟兵 (FJ) 師団	ステップ毎に2x Pax	山岳歩兵師団 山岳旅団	ステップ毎に2x Pax	ネーベルヴェルファー連隊	SR
		装甲大隊	1x Eq		

枢軸軍再建表の注記：

SR：特別補充でのみ再建できます (1.7b)。

Air：補充表の「Air」でのみ再建できます (1.7a)。

枢軸軍到着表

輸送ユニットはすべて非積載状態で、専用トラックはすべて満載状態で到着します。増援は2.1に従って到着します。

43年9月26日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



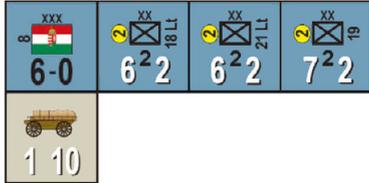
任意の降車可能ヘクスに:



2.4cの装甲部隊の損失をチェックします

43年9月29日ターン

任意の軍/軍集団司令部に (ハンガリー軍はマップAかBの範囲で):



2.4cの装甲部隊の損失をチェックします

43年10月1日ターン

B2.35は枢軸軍補給源でなくなります

任意の軍/軍集団司令部に (マップCかDの範囲で):



ヘルソン (Kherson : D14.03) に:



(ヘルソンがソ連軍に支配されていた場合、ユニット毎にサイコロを1個振ります。1-3であれば6ターン後にオデッサに登場します。4-6であればクリミアに留まり、登場しません。)

2.4cの装甲部隊の損失をチェックします

43年10月5日ターン

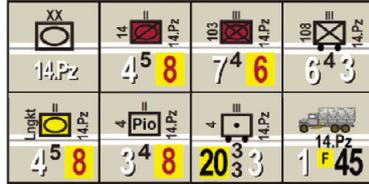
任意の軍/軍集団司令部に:



2 Eq (AR4 と AR5)

43年10月8日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



デッドパイルに:



43年10月12日ターン

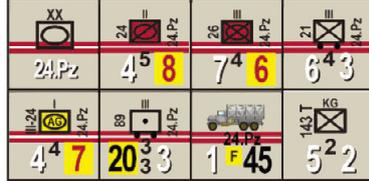
ヘルソン (Kherson : D14.03) に:



(ヘルソンがソ連軍に支配されていた場合、ユニット毎にサイコロを1個振ります。1-3であれば6ターン後にオデッサに登場します。4-6であればクリミアに留まり、登場しません。)

43年10月15日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



デッドパイルに:



43年10月19日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



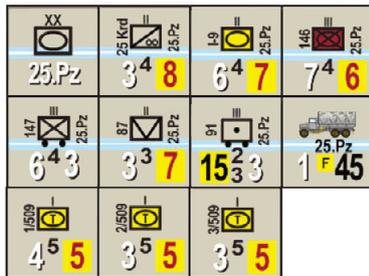
43年10月22日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



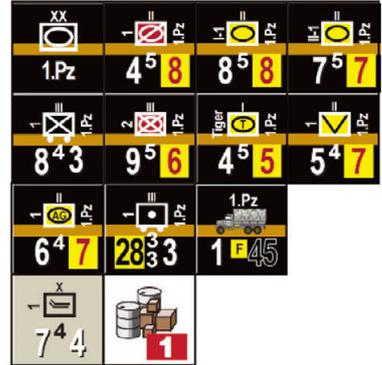
43年10月26日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



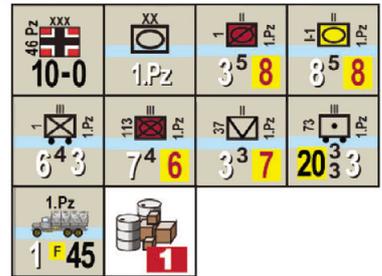
43年11月1日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



43年11月5日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



デッドパイルに:



43年11月8日ターン

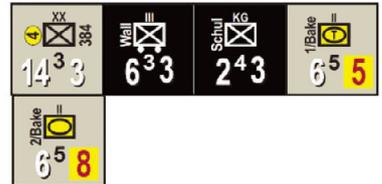
ヘルソン (Kherson : D14.03) に:



(ヘルソンがソ連軍に支配されていた場合、ユニット毎にサイコロを1個振ります。1-3であれば6ターン後にオデッサに登場します。4-6であればクリミアに留まり、登場しません。)

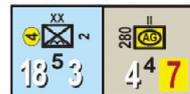
43年11月15日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



43年11月19日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



43年11月29日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



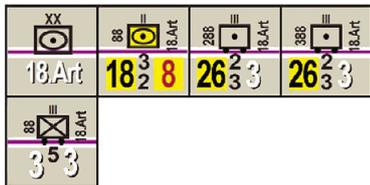
43年12月1日ターン

退出:



43年12月5日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



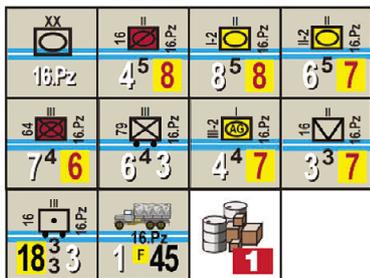
43年12月8日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



43年12月12日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



43年12月15日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



43年12月19日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



43年12月22日ターン

任意の航空基地に:



43年12月26日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年1月1日ターン

マップD南端は枢軸軍補給源でなくなります。コロステニ (Korosten: A50.34) とそれより東のマップ北端の道路ヘクスはソ連軍補給源となります。

44年1月5日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



退出:



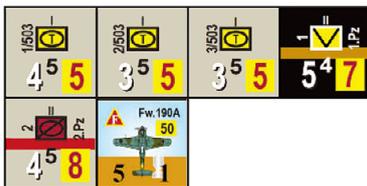
44年1月8日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年1月12日ターン

退出:



44年1月15日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年1月19日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年1月22日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年2月5日ターン

ロヴノ (Rovno: A25.35) とそれより東のマップ北端の道路ヘクスはソ連軍の補給源となります。

44年2月8日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年2月12日ターン

任意の航空基地に:



退出:



44年2月15日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年2月19日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年2月28日ターン

退出:



注記: 44年2月29日ターンはありません。

44年3月1日ターン

任意の軍/軍集団司令部に (マップAかBの範囲で):



サード・ウィンター

44年3月5日ターン

任意の軍/軍集団司令部に (ハンガリー軍ユニットはマップAとBの範囲で) :



可変:

サイコロを1個振ります。4-6の時はこの2つの師団を任意の軍司令部に。1-3の時は到着しません。15-4-3 第1山岳歩兵師団はすでにランダムイベントで登場している可能性もあります。



44年3月8日ターン

任意の軍/軍集団司令部に (マップAとBの範囲で) :



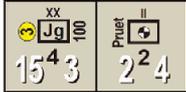
44年3月12日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年3月15日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年3月19日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



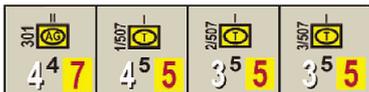
44年3月22日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年3月26日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:



44年3月29日ターン

任意の軍/軍集団司令部に:

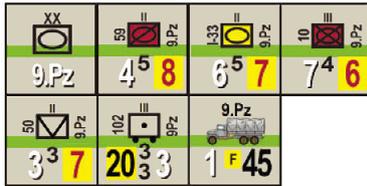


44年4月1日ターン

任意の軍/軍集団司令部に (マップCとDの範囲で) :



退出:

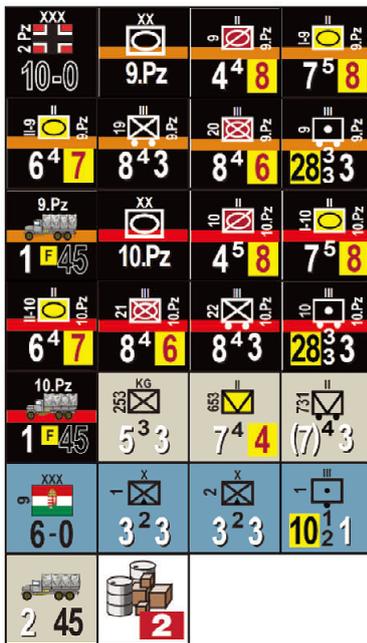


注記: 第11自動車化歩兵連隊 (第9装甲師団) はマップ上に残ります。

注記: 1944年4月中に地面の状態が3ターン連続して「泥濘」となったら、その天候のサイコロが振られた瞬間に直ちにゲームは終了します。

44年4月5日ターン

任意の軍/軍集団司令部に (ハンガリー軍ユニットはマップAとBの範囲で) :

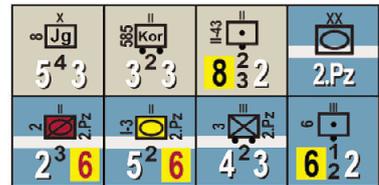


特別増援:

サイコロを1個振り、その目から1を引きます。その数字分のAR5のEqが任意の軍司令部に到着します。例えば「4」が出た場合、3つのAR5が得られます。

44年4月8日ターン

任意の軍/軍集団司令部に (ハンガリー軍ユニットはマップAとBの範囲で) :

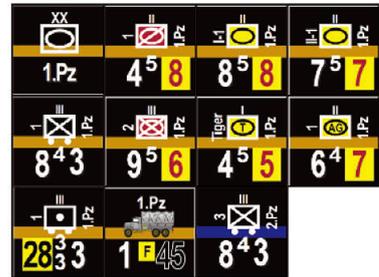


44年4月12日ターン

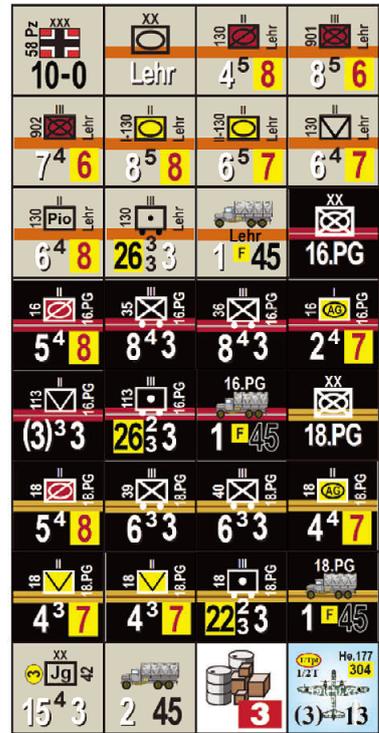
任意の軍/軍集団司令部に (ハンガリー軍ユニットはマップAとBの範囲で) :



退出:



オプションルール 4.1 を使用しているならば、このターン以降、第58装甲軍団を使用可能です。



<p>44年4月15日ターン 任意の軍/軍集団司令部に（ルーマニア軍ユニットはマップCとDの範囲で）：</p> 	<p>44年4月22日ターン 任意の軍/軍集団司令部に（マップCとDの範囲で）：</p> 
<p>44年4月19日ターン 任意の軍/軍集団司令部に（マップCとDの範囲で）：</p> 	<p>44年4月26日ターン 任意の軍/軍集団司令部に（マップCとDの範囲で）：</p> 

枢軸軍ユニットおよびマーカ－凡例

	軍司令部 2.3b 参照		南方軍集団司令部 2.3c 参照		大釜司令部 2.3a 参照		第4航空艦隊司令部 2.2b 参照		戦闘団 2.4e 参照
	ドイツ軍		ルーマニア軍		ドイツ空軍 第4航空艦隊 <small>航空艦隊の識別用色帯</small>		ドイツ空軍 独立 (1ユニット)		ルーマニア空軍
	武装親衛隊		スロヴァキア軍 (1ユニット)		警戒大隊 2.4b 参照		要塞ユニット 2.4a 参照		対空砲連隊 1.6a 参照
	ドイツ空軍 野戦部隊		ハンガリー軍		列車砲 1.6b 参照		残余大隊 2.4d 参照		英雄マーカ－ よくあるイベント 55-56
	ドイツ海軍 (1ユニット)		コサック (1ユニット)		対戦車攻撃機 2.2f 参照				

【訳注：ネット上の「The OCS Depot」(<http://www.ocsdepot.com/>) の『The Third Winter』のページには、通常のテキストスタイルでの増援到着表の pdf ファイルが公開されていますので、そちらを印刷して使用するのも良いでしょう。】



サード・ウィンター

地形効果表 (TEC)

		移動									戦闘			
		乾燥			凍結 ①			泥濘 ①			凍結	機甲	機械化	その他
		装軌	自動車化	徒歩	装軌	自動車化	徒歩	装軌	自動車化	徒歩				
	平地	1	1	1	1	1	1	3	8	2	オープン	(x2)	(x2)	x1
	丘	1	2	1	1	2	1	2	6	1	軽障害	x1	x1	x1
	林	2	3	1	2	3	1	6	All	2	軽障害	x1	x1	x1
	森	3	4	2	3	4	2	All	All	2	軽障害	x1/2	x1	x1
	荒地	3	5	2	3	5	2	4	6	2	中障害	(x1/2)	(x1/2)	x1
	山地 <small>(冠写している部分も効果の効きはありません)</small>	P	P	All	P	P	All	P	P	All	重障害	x1/3*	(x1/2)*	x1
	沼	P	P	3	5	6	3	P	P	4	中障害	x1/2* x1/2	x1/2* x1/2	x1
	小河川	+3	+5	+1	+2	+3	+0	+3	+5	+1	O/T	(x1/2)	(x1/2) x1	(x1/2) x1
	大河川	P	P	All	+4	+6	+2	P	P	All	O/T	x1/4* (x1/2)	x1/3* (x1/2)	(x1/2)
	小道 鉄道 <small>(単線と複線)</small>	1	1	1	1	1	1	1	4	1	O/T	N/A	N/A	N/A
	二級道路	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1	2	1	O/T	N/A	N/A	N/A
	村	O/T	O/T	O/T	O/T	O/T	O/T	O/T	O/T	O/T	軽障害	x1	x1	x1
	小都市 <small>(灰色)</small>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	中障害	x1/2	(x1/2)	x1
	大都市 <small>(赤色)</small>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	重障害	x1/3	(x1/2)	x1
	進入禁止 <small>海、湖、河口</small>	P	P	P	P	P	P	P	P	P	O/T	(x1/4)*	(x1/4)*	(x1/4)*
	ドニエプル川 ヴォルガ鉄道川 1.4&1.5 <small>渡し船、あるいは破壊された橋梁</small>	乾燥/凍結			氷結			泥濘			氷結	機甲	機械化	その他
		装軌	自動車化	徒歩	装軌	自動車化	徒歩	装軌	自動車化	徒歩	O/T	x1/4* (x1/4)	x1/4* (x1/3)	x1/4* +
		P	P	P	P	P	All	P	P	P				

地形効果表の注記

- ① — 赤字で書かれているのは、乾燥の時と異なる部分です。
- ② — 戦闘後前進を含め、1フェイズ中に1つのヘクスサイドを渡河できるのは3REまでです。
- ③ — 渡し船、あるいは破壊された橋梁ヘクスサイドでのみ。
- (#) — 攻撃力にのみ適用
- * — 道路、小道、鉄道を通ってのみ
- + — 前項/渡し船のみ (1.4c参照)
- P — 進入禁止
- O/T — 他の地形に従います



集落
(降車可能)

港湾



ヘルソン
鉄道連絡船
(1.4d)

ソ連/ルーマニア
国境
(白い破線)

