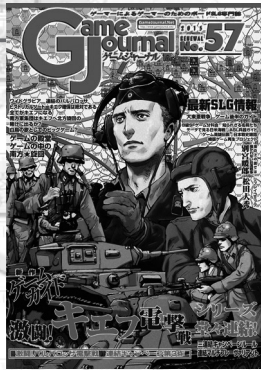
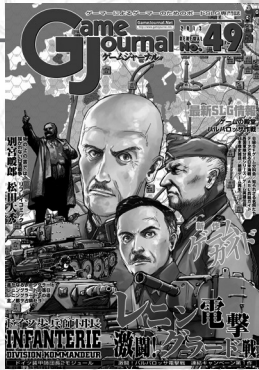


激闘!バルバロッサ電撃戦 三部作 三連結キャンペーン



BYふ～ら～中村

15.0 三連結キャンペーン用特別ルール

15.1 開戦前奇襲

各ゲームの開戦前奇襲のルール（15.1）に従います。

15.2 ゲームの連結

(1) 使用マップとユニット

- ① レニングラードの上にスモレンスク、スモレンスクの上にキエフのマップの重複する部分を重ねて使用し、全ゲームの使用範囲を使用します。活性化や連絡線の設定その他全て、各ゲームの使用範囲を超えても特に制約は受けません。
- ② ユニットは全ゲームのユニットを使用しますが、レニングラードのうち転入表示（右上の●）のある3PzGの3ユニットはゲームから取り除きます。

(2) ターントラック

連結キャンペーンでは、命令数、増援、使用可能チットは全ゲームで受け取れるものを使用します。

（例外：命令数は「増援」チットが一枚のみに制限されるため、「増援」チットの除外分だけ命令数が差し引かれています）
下記ターントラックの指定に従ってください。

(3) チットの除外

連結キャンペーンでは、以下のチットは各一枚しか使用しません。余ったチットはゲームから除外してください。

- ① 枢軸軍「増援」チット（一枚）
- ② ソ連軍「増援」チット（一枚）
- ③ 補給判定チット（一枚）
- ④ 枢軸軍「OKH」チット（一枚）*選択ルール使用時
- ⑤ ソ連軍「RESERVE」チット（一枚）*選択ルール使用時

15.3 転入と転出

- (1) 連結キャンペーンでは、枢軸軍装甲部隊の転入／転出（15.3）は適

用しません。

- (2) ソ連 19A の転入はスモレンスクのルール（15.3(1)）に従います。

15.4 赤軍戦略予備

スモレンスクのルール（15.4）に従います。

15.5 要塞の構築

以下の要塞を構築できます。ただしマップ上の大都市ならどこに構築しても構いません。

- (1) ソ連軍プレイヤーは第4ターン以降、ゲームを通じて最大6ヘクスに要塞を構築できます。
 - (2) 1回の補給判定時ごとに、2か所で1ステップの要塞を構築できます。すでに1ステップの要塞があるヘクスで構築する場合は、1ステップの要塞を2ステップにします。
- 上記以外は、レニングラードとキエフの各ルール（14.1）に従います。

15.6 死守命令

- ① 「死守命令」マーカーを以下の12ヘクスに配置します。

LENINGRAD (3602, 3603, 3702)
VITEBSK (3510), SMOLENSK (4112), GOMEL (3726), RZHEV (5003), VYAZIMA (5009),
BRYANSK (5120)
KIEV (3507, 3607, 3608)

- ② 第4ターン以降、ソ連軍プレイヤーは「補給判定」の手順ごとに、鉄道のみを経由してマップ東端の自軍連絡源に連絡線を引けるヘクスにある、「死守命令」マーカーを1枚取り除くことができます。

15.6 勝利判定

連結キャンペーンでは、各プレイヤーは以下のVP（勝利得点）を獲得または失います。

- (1) マップ上の大都市ヘクスは各10VPを持ちます。「死守命令」マーカーが置かれている大都市ヘクスは、通常のVP



に加えて各+10VPの価値を持ちます。

注：死守命令ルール使用時は、レニングラードのルール15.4(2)は無視します。レニングラードは各10VPの通常の大都市として扱い、かわりに同市の3ヘクスに死守命令マーカーを配置します。

- (2) 各プレイヤーは、自軍支配下にあり自軍側盤端（枢軸軍：西端／ソ連軍：東端）の連絡源に連絡線を引ける各大都市について、上記のVP（勝利得点）を獲得します。連絡線が引けない場合は獲得できるVPは1／2となります。
- (3) 上記に加え、枢軸軍プレイヤー（のみ）は赤軍連絡源ヘクスを1個でも支配し、自軍連絡源に連絡線を引ける場合、15VPを受け取ります。

16.0 連結キャンペーン用追加選択ルール

本作は、枢軸軍プレイヤーのプレー習熟度が、特にゲームバランスに大きな影響を与えます。以下のルールは、プレイヤーの習熟度によってゲームバランスがいずれかに不利と感じられる場合、使用してください。

16.5 ソ連軍の連絡線制限

このルールは、枢軸軍プレイヤーが十分プレーに習熟していない場合に使用するルールです。

- (1) ソ連軍ユニットは、以下の制限を除き、枢軸軍ユニットと同じ条件で連絡線を設定する必要があります。
 - ① 鉄道ヘクスに加えて、連続する道路ヘクスで連絡線を設定できます。ただし鉄道で設定する場合は全て鉄道、道路で設定する場合は全て道路のみで設定しなければなりません。
 - ② 上記に該当する鉄道または道路ヘクスを離れる場合、最大12ヘクスまで連絡線設定可能です。

以下は、非現実的な過度の部隊集中を防ぐルールです。プレーバランスが枢軸軍有利と感じられる場合に、使用してください。

さらに支配した連絡源ヘクスが「To Moscow」に接する連絡源（5504, 5507, 5513）である場合、追加で15VP（合計30VP）を受け取ります。ただし複数の連絡源を支配しても、獲得できるVPは変わりません。

- (4) 枢軸軍プレイヤーは、以下のユニットをマップから除去された場合、以下のVPを失います。

- ① 機械化：3VP
- ② 非機械化：1VP

- (5) 第9ターンの補給判定終了でゲーム終了となります。合計のVPが大きい側が勝利、同点の場合は引き分けとなります。

16.6 機械化部隊活性化の制限

1個の司令部が同時に活性化できる機械化部隊は、最大10ユニットまでとします。

16.7 装甲軍司令部の連絡線

- (1) 装甲軍司令部を活性化する場合、活性化する瞬間に連絡線を判定してください。活性化時に連絡線を判定できない場合、その装甲軍司令部は同じターンに2回目の活性化はできません。
- (2) ある装甲司令部の活性化時の連絡線設定に使用した鉄道線は、別の装甲軍活性化時の連絡線設定には使用できません。この制限により活性化時の連絡線設定ができなかった装甲軍司令部は、同じターンに2回目の活性化はできません。
- (3) 装甲でない通常の軍司令部には、この制限は適用されません。

三連結キャンペーンターントラック 19A：スモレンスク電撃戦ルール15.3(1)参照

	1 22/Jun./41	2 30/Jun./41	3 10/July./41	4 20/July./41 枢軸補給判定
命令数 独軍 ルーマニア軍 ソ連軍	GER Com:14 SU Com:8	GER Rum Com:15 SU Com:2 Com:15	GER Rum Com:15 SU Com:2 Com:18	GER Rum Com:17 SU Com:2 Com:17
増援 独軍 ルーマニア軍 ソ連軍			SU 19Ax11	GER Rum Reinf:10 SU Reinf:2 Reinf:19
使用可能 枢軸軍 チット	4PzG/16A/18A 2PzG/3PzGx2/4A/9A 1PzGx2/6A/17A Guderian/Manstein	11A/R3A/R4A		AXIS REINF/2A
ソ連軍/補給	3A/4A/8A/10A/11A 5A/6A/26A/SUPPLY	13A/20A/21A/27A 9A/12A/18A	16A/19A/22A/23A	SOVIET REINF Soviet Aymyx3

SR(ソ連軍戦略予備)：スモレンスク電撃戦ルール15.4参照

5 30/July./41	6 10/Aug./41	7 20/Aug./41	8 30/Aug./41	9 10/Spt./41
GER Rum Com:17 SU Com:2 Com:17	GER Rum Com:17 SU Com:2 Com:17	GER Rum Com:17 SU Com:2 Com:17	GER Rum Com:17 SU Com:2 Com:18	GER Rum Com:17 SU Com:2 Com:18
GER Rum Reinf:10 SU Reinf:2 Reinf:19	GER Rum Reinf:10 SU Reinf:2 Reinf:19 SR:12	GER Rum Reinf:10 SU Reinf:2 Reinf:19 SR:12	GER Rum Reinf:10 SU Reinf:2 Reinf:19 SR:12	GER Rum Reinf:10 SU Reinf:2 Reinf:19 SR:12
Soviet Aymyx3	Soviet Aymyx3	Soviet Aymyx2	Soviet Aymyx1	

※GJ57号掲載の三連結キャンペーンターントラックは、6～9ターンのGER Reinfの数値が違っています。正しくは上記に従ってください。

17.0 連結キャンペーン多人数プレイのガイドライン

連結キャンペーンは、多人数でプレイするのが良いでしょう。連結キャンペーンを多人数でプレイする場合、以下のガイドラインを参考に、プレイしやすい方法をでプレイしてください。

17.1 プレーヤーの配分

連結キャンペーンを他人数でプレイする場合、参加する人数とプレイ状況に応じて、以下の配分を参考に、その都度担当を割り当ててプレイするのが良いでしょう。

	北方軍集団	中央軍集団	南方軍集団	ソ連軍
	18A 4PzG 16A	3PzG 9A 4A 2PzG 6A	1PzG 17A 11A Rum	レニングラード スモレンスク キエフ
4人プレイ	枢軸プレイヤー1	枢軸プレイヤー2	枢軸プレイヤー3	★赤軍プレイヤー1
5人プレイ	枢軸プレイヤー1	枢軸プレイヤー2	枢軸プレイヤー3	赤軍プレイヤー1 ★赤軍プレイヤー2
6人プレイ	枢軸プレイヤー1	枢軸プレイヤー2 枢軸プレイヤー3	枢軸プレイヤー4	赤軍プレイヤー1 ★赤軍プレイヤー2
7人プレイ	枢軸プレイヤー1	枢軸プレイヤー2 枢軸プレイヤー3	枢軸プレイヤー4	★赤軍プレイヤー1 赤軍プレイヤー1 赤軍プレイヤー2
8人プレイ	枢軸プレイヤー1	枢軸プレイヤー2 枢軸プレイヤー3	枢軸プレイヤー4 ★枢軸プレイヤー5	赤軍プレイヤー1 赤軍プレイヤー2 赤軍プレイヤー3
	★:管理者(ゲームコントローラー)兼任プレイヤー			

17.2 命令チップの並列履行

連結キャンペーンでは、チップによる命令実行を一枚づつ実施していると待ち時間が長くなるため、以下の方法を参考に、プレイヤーが適当な方法で命令チップを並列で履行してプレイ時間を短縮できます。

(1) 管理者

プレイヤーの中から、あるいはプレイヤー以外で一人、チップの実施を管理する管理者(ゲームコントローラー)を立てます。

- ①管理者は、参加者が合意する場合、プレイヤーの中の一人が兼ねても構いませんが、参加者の権限を自軍の有利になるように使用してはなりません。
このために、参加者としてゲームを進行する際はプレイヤーとしての利害を離れ、純粋にゲームの進行上の理由だけを考慮して判定をおこない、プレイヤーとしてプレイする場合は、管理者として得た知識を排して、純粋にプレイヤーとしての判断をおこなうように努めなければなりません。
- ②プレイヤーは、管理者には上記の条件を満たせると判断した人物を管理者に選出してください。いったん選出した以上、意見は可能ですが、その管理者の最終的な判定に異議を唱えてはなりません。

(2) ゲームの進行

管理者は以下の手順でゲームを進行させていきます。

- ①管理者は、命令チップを入れたカップの中から、命令チップを1枚づつ引いていきます。
- ②管理者は、現在履行中の命令チップが存在しない場合、命令チップを表にして引かれた命令チップを履行させます。
- ③管理者は、現在履行中の命令チップの処理に時間を要すると判断した場合、続けて次の命令チップをカップから引くことが出来ます。
- ④引かれたチップは、前に引かれたチップの隣に順番に並べていきます。

- ⑤管理者は引かれたチップの中身を確認して、引かれたチップの中身が現在命令チップを履行中のプレイヤーの行動に影響ないと判断した場合は、命令チップを表にして引かれた命令チップを履行させます。
引かれたチップが現在履行中のプレーに影響すると判断した場合は、引かれたチップは裏向きのまま「保留」状態で置いて、次のチップに進みます。

〔履行／保留判定の例〕

北方戦区の 4PzG のチップ履行中に引かれたチップが、4PzG のプレーに直接影響しない中央戦区の独軍 2PzG や赤軍 10A のチップだった場合は、チップを表向きにして 4PzG と同時並行で履行できます。

引かれたチップが同戦区の独軍 16A や赤軍 11A のチップが引かれた場合は、保留の対象になります。

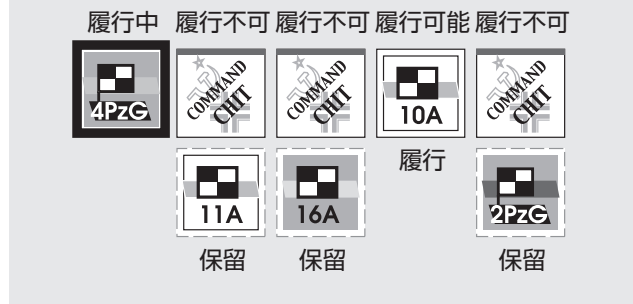
- ⑥管理者は上記の要領で次々にカップから命令チップを引き、履行か保留かを判定していきます。
 - ⑦管理者は、現在履行中の命令チップの処理が終了した場合、保留中のチップの中から先に引かれたものから順番に、履行が可能になるものがないかどうか確認し、履行が可能になったと判断したら、そのチップを表にして、履行を命じます。
- ※この処理を円滑に進めるために、命令を履行中のプレイヤーは、処理が終了したら管理者にその旨報告してください。

激闘!バルバロッサ電撃戦 三部作 三連結キャンペーン

B Y ふ～ら～中村

〔並列履行の例〕

- 管理者は、引いたチップを左から右に並べていきます。
- ①最初に引いた独軍 4PzG は表にし、そのまま稼働させます。
 - ②二番目に引いた赤軍 11A は稼働中の独軍 4PzG のプレーに影響を与えるため、保留とします。
 - ③三番目に引いた独軍 16A も稼働中のプレーに影響を与えるため、保留とします。
 - ④次に引いた赤軍 10A は稼働中のプレーに影響しないと判断したため、表向けにして稼働させます。
 - ⑤次に引いた独軍 2PzG は稼働中の赤軍 10A のプレーに影響すると判断したため、保留とします。
 - ⑥管理者は、独軍 4PzG のプレーが完了したら、それによって保留されていた赤軍 11A を表にして稼働させます。
- 同様に、赤軍 10A のプレーが完了したら、それによって保留されていた独軍 2PzG を表にして稼働させます。



- ⑧管理者は、次にチップを引いても今後他に影響を与えずに履行の見通しがないと判断した場合は、チップ引きを暫くの間中断します。
この場合、現在履行中の命令チップの処理が終了することによって、次に引くチップの履行の可能性が復活したと判断した場合は、チップ引きを再開します。
- ※実際にどこでチップ引きを中止してどこで再開するかどうかの判断は、その時の状況に応じて管理者がおこないます。

〔チップ引き中断の例 1〕

独軍北方軍集団の 4PzG と中央軍集団の 3PzG と赤軍 4A が同時に履行中の場合、どのチップを引いても現在履行中のプレーに影響を与えるため、チップの引きを中止します。

もし中央軍集団の 3PzG の履行が終了した場合、中央軍集団北側戦区のチップを引けば履行できる可能性があるため、チップの引きを再開できます。

〔チップ引き中断の例 2〕

全体に影響を与える命令チップ、たとえば増援命令や補給判定チップが引かれた場合は、無条件でそれ以降の全てのプレーに影響を与えるために、以降のチップの履行およびチップ引きを中止する対象になります。

ただし管理者は、チップの引きを中止することによって、保留中のチップが増援命令または補給判定であることがプレイヤーに悟られた場合、現在命令履行中のプレイヤーの行動に影響すると判断した場合は、引き続き弱冠枚のチップを引いて保留しておくことができます。

- ⑨上記をカップからこのターンの全てのチップが引かれ、履行が終了するまで繰り返します。

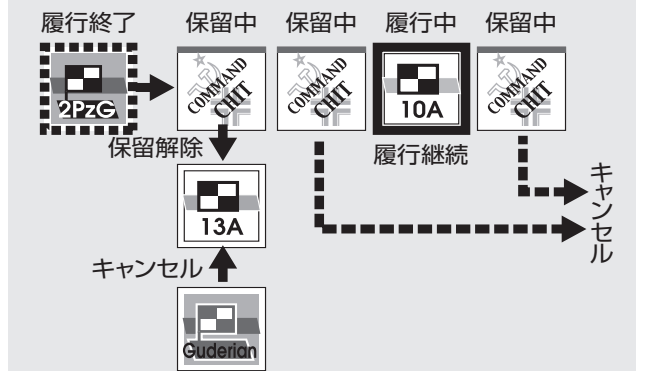
(3) キャンセル時の処理

マンシュタインまたはグデーリアンチップによって、引かれた命令チップがキャンセルされた場合は、以下のガイドラインに従って進行します。

- ①命令チップがキャンセルされた場合、キャンセルされたチップ以降に引かれて並べられている保留中のチップは、全て同時にキャンセルされて、カップに戻します。
- ②命令チップのキャンセルは、既に履行中か履行を終えたチップの処理には影響しません。

〔キャンセルの例〕

2Pz の処理終了によって、管理者が保留中の 13A のチップを表にして履行を命じました。ドイツ軍プレイヤーはこれをグデーリアンチップでキャンセルします。13A と 13A 以降に引かれて保留中で裏面で並べられている全てのチップはキャンセルされてカップに戻ります。13A 以降に引かれたチップのうち、履行中または履行済みで表向きのチップはそのまま並べておきます。この後に引かれるチップは、現在表で並べられているチップの後ろに順番に並べられます。



激闘!バルバロッサ電撃戦 三部作 連結 マルチプレー ヴァリアント

「連結マルチプレーヴァリアント」は、近藤友樹氏の提案によるもので、このヴァリアントを使用する場合、オリジナルの連結キャンペーンとゲーム展開が弱冠異なる可能性があります。マルチプレーヤーによる連結キャンペーンが、管理者（ゲームコントローラー）なしで並行してプレーすることが可能になります。
このヴァリアントは、「17.0 連結キャンペーン多人数プレーのガイドライン」に替えて使用します。

近藤友樹
Designed by Tomoki Kondo

マスター進行チット

ドイツ軍 マスター	ソ連軍 マスター	ドイツ軍 増援	ソ連軍 増援	補給判定	OKH	Reserve
						
×8	×8	×1	×1	×1	×1	×1

1.0 はじめに

本項目は、通常ルールのコマンドチットに加えて、マスター進行チットを使用してマルチプレーヤーで激闘！レニングラード電撃戦、激闘！スモレンスク電撃戦、激闘！キエフ電撃戦を連結するためのルールである。
連結マルチプレーヴァリアントのためにはドイツ軍3人、ソ連軍2人の5人プレイを標準とするが、それ以外的人数でプレイするためのバリエーションは後述する。

1.1 連結マルチプレーヴァリアントに必要なもの

以下のものを必要とする。

- ・激闘！レニングラード電撃戦
- ・激闘！スモレンスク電撃戦
- ・激闘！キエフ電撃戦
- ・マスター進行チット（激闘！キエフ電撃戦に付属）
- ・チット入れ用カップ6個（5人以外のプレイの場合、それに応じて増減する）
- ・6面ダイス（ドイツプレイヤーの数だけあることが望ましい）

1.2 マップの連結

3枚のフル・マップは一部重ねて配置する。

1.3 ユニット

初期配置用を除いては、どのセットのユニットも完全に差別されない。そのため、増援ユニットや命令チットなどは、元がどのセットのものであるのかはゲーム上全く区別しない。
一部の赤軍司令部とその司令部用命令チット、及び激闘レニングラードの一部のドイツ軍の増援ユニットはゲームでは使用されない。

1.4 チット

基本ゲームでそれぞれに使用されている命令チットは、セットの区別なく各陣営のプレイヤー間で共有される。
一方で連結マルチプレーヴァリアントにおいては、マスター進行チットと呼ばれるチットが使用される。
基本ゲームで使用していた「補給判定チット」「ドイツ増援チット」「ソ連増援チット」（及びOKH／Reserveチット）はマスター進行チットとして使用される。

マスター進行チットの枚数は以下の通りである。

- ・ドイツ軍チット×8
- ・ソ連軍チット×8
- ・ドイツ軍増援チット×1（基本ゲーム用のチットを流用）
- ・ソ連軍増援チット×1（基本ゲーム用のチットを流用）
- ・補給判定チット×1（基本ゲーム用のチットを流用）
- ・OKHチット×1（43号収録のチットを使用）
- ・Reserveチット×1（基本ゲーム用のチットを流用）

上記のうち、ドイツ軍チットとソ連軍チットの枚数は、参加するプレイヤーの数によって変化する。詳しくは2.2項参照のこと。

1.5 チット入れ容器

- 連結マルチプレーヴァリアントにおいては、以下の通りチットを入れる容器を用意する。
- ・マスター進行チットを入れる容器 1個
 - ・各プレイヤー用司令部命令チットを入れる容器 プレイヤー毎に1個

2.0 ゲーム手順の変更

基本ゲームでは全ての命令チットが1個のチット容器に入れられ、各ラウンドにどの司令部が活性化するのが決定されるが、連結マルチプレーヴァリアントでは異なった手順が行われる。

2.1 司令部チットの種類

ゲーム開始時にセットアップで指示されている命令チットが第1ターンに使用可能な両陣営のチットである。ドイツは第4ターンに1個（第2軍）の、赤軍は最大毎ターン3個までの命令チットが加えられ、使用可能な命令チットに加えられる。
各ゲームターンの開始時に、各プレイヤーは、それぞれの陣営の使用可能な命令チットから選択して、各自のチット入れ容器に入れる。各プレイヤーは自陣営の使用可能なチットならば、どのチットを入れても良い。
(例外1) 第1装甲軍の2個のチットは同じプレイヤーのチット入れ容器に入れること。
(例外2) 第3装甲軍の2個のチットは同じプレイヤーのチット入れ容器に入れること。

マスター進行チット投入表

マスター進行チット	第1ターン	第2～3ターン	第4ターン～
ドイツ軍マスターチット	7/5	8/6	8/6
ソ連軍マスターチット	7/5	8/6	8/6
ドイツ軍増援チット	0	0	1
ソ連軍増援チット	0	0	1
補給判定チット	1	1	1
OKHチット	1	1	1
Reserveチット	1	1	1

（/の左は担当プレイヤーが2名の場合、/の右は3名の場合）

各プレイヤーのチット入れ容器には司令部命令チットのみが投入される。「Manstein」及び「Guderian」チットはドイツ陣営が手元に保持し、チット容器には投入しない。
各プレイヤーにどのチットが入ったのかは、同じ陣営のプレイヤーのみが知ることができる。

2.2 マスター進行チットの投入

上の「マスター進行チット投入表」に従って、マスター進行チットをマスター進行チット入れ容器に入れる。

2.3 第1ターンの奇襲フェイズ

第1ターンのチットの投入後に、各ラウンド開始前にチットが引かれることなくドイツの4個の装甲軍は活性化される。
この活性化においては、どのドイツ軍プレイヤーがどの装甲軍を活性化させるのかはドイツ軍陣営で自由に決定できる。同時に活性化の解決をして構わない。

2.4 各ラウンドのチット引き

通常のチット引きの代わりに、プレイヤーの代表者がマスター進行チットをランダムに1枚引く。引かれたマスター進行チットの種類に従って以下の処理を行う。

- (1) **ドイツ軍チット：**
ドイツ軍プレイヤーは各自の司令部命令チット容器からチットをランダムに1枚引き、その司令部を明示する。その後、ドイツ軍プレイヤーはその司令部を活性化させ、移動・戦闘を行う。
- (2) **ソ連軍チット：**
ソ連軍プレイヤーは各自の司令部命令チット容器からチットをランダムに1枚引き、その司令部を明示する。その後、ソ連軍プレイヤーはその司令部を活性化させ、移動・戦闘を行う。
- (3) **ドイツ軍／ソ連軍増援チット：**
通常ルールと同様にドイツ軍／ソ連軍は増援ユニットを鉄道輸送する。

- (4) **補給判定チット：**
通常ルール同様に一斉に補給判定を行う。
- (5) **OKH／Reserveチット：**
選択ルール16.2参照

2.5 「Manstein」及び「Guderian」による割り込み

ドイツ軍陣営は、補給判定や増援チット、OKH／Reserveチットが引かれた場合、または司令部チットが引かれた後、実際にその手順が行われる前に「Manstein」または「Guderian」による割り込みが行える。
割り込みがおこなわれた場合、この手番に引かれた進行チットと司令部チットは全て無効となり、それぞれ元のカップに戻して、「Manstein」または「Guderian」チットによる割り込み命令を実施する。

2.6 ダミー司令部命令チット

枢軸軍プレイヤーが希望する場合は、以下の選択ルールを使用しなければならない。
(1) ソ連軍の各プレイヤーの司令部命令チットが、プレイヤーごとに枚数が違う場合は、枚数が少ないプレイヤーの司令部命令チットの容器に、枚数をもっとも多いプレイヤーの枚数との差分だけ、ダミーの司令部命令チットを入れさせる。
(2) ダミー命令チットは、マップ上に登場していない司令部の命令チットを使用する。
(3) ダミーの司令部命令チットが引かれた場合は、該当する司令部がマップ上に存在しないので、当然命令は発動しない。

例えば、中央戦区が4枚、北方戦区が2枚の司令部命令チットがある場合、北方戦区に2枚のダミーを加えて、北方のソ連軍プレイヤーの司令部命令チットの枚数を4枚とさせる。
このルールは、司令部の個数が少ない戦区で、ソ連軍の司令部が本来の展開より早期に活性化して、枢軸軍の進撃が遅れる展開を防ぐための措置である。