

# 枢軸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.

枢軸軍補給表					
北部エントリーエリア		西部エントリーエリア			
ダイス2個 (一度だけ振る)	ゲーム中ずっと	10月	11月-12月	1月	2月
2-3	1	5	6	6	2
4-5	2	5	6	7	3
6-8	2	5	6	8	4
9-10	2	7	8	9	5
11-12	3	9	10	10	6

## 補給表注記:

コマロム(Komárom:A30.09)が一般補給下のソ連軍戦闘ユニットによって占領されていなければ、西部エントリーエリアに**2SPを追加**します。

カッサ(Kassa:B9.01)が1月19日ターンより前に一般補給下のソ連軍ユニットによって占領されていれば、北部エントリーエリアから**1SPを減少**させます。

北部エントリーエリアには、枢軸軍が支配しているエントリーヘクスA、B、Cが含まれます。

## 天候表

ターン	地面の状態(ダイス1個) <small>天候の移動と戦闘への影響は地形効果表を参照</small>				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のみ航空任務を行えます。ヒップシュートは不可。

航空ユニットの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。

ドイツ軍補充表		
ダイス 2 個	10月	11月から2月
2-3	なし	なし
4	なし	AR2
5	なし	AR3
6	なし	AR3, Air Unit
7	AR2	PG or AR4, Air Unit
8	AR3, Air Unit	EQ 4, PG or AR4, Air Unit
9	AR4, EQ 4, Air Unit	EQ 5, PG or AR4, Air Unit
10	EQ 5, PG or AR4, Air Unit	EQ 5, PG or AR4, 2x Air Units
11	EQ 5, PG or AR4, Air Unit	EQ 4, PG or AR4, 2x Air Units
12	EQ 4, EQ 5, PG or AR4, Air Unit	EQ 4, EQ 5, PG or AR4, 2x Air Units

**ドイツ軍補充表注記:**

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。後のターンのために置いておくことはできません。EQとPaxカウンターは使用しません。

**EQ4**=ドイツ軍のAR4のユニット。 **EQ5**=ドイツ軍のAR5のユニット。

**PG(装甲擲弾兵)**=ARに関係なく、ドイツ軍の装甲擲弾兵ユニット 1 個。

**AR#**=そのアクションレーティングを持つ「ドイツ軍の歩兵タイプ」ユニット 1 ステップ(「ドイツ軍の歩兵タイプ」ユニットとは、歩兵、自動車化歩兵、山岳突撃工兵、騎兵、猟兵(Jg)、後方部隊(Kor)、警察(Pol)、保安(Sec)、国民擲弾兵(VG)のみを指します)。

**Air Unit**=ドイツ軍かハンガリー軍の減少戦力面の航空ユニットを完全戦力面にする。あるいは、デッドパイルにあるドイツ軍かハンガリー軍の航空ユニットを完全戦力面でマップ上に戻す。ドイツ軍の「Air Unit」の結果でハンガリー軍の戦闘機を再建することはできませんが、ハンガリー軍の「Air Unit」の結果でドイツ軍の航空ユニットを再建することはできません。

ハンガリー軍補充表		
ダイス 2 個	10月	11月から2月
2-3	2xAR1	なし
4-7	2xAR2	なし
8	AR2, AR3	なし
9	AR2, AR3	AR2
10	AR3, AR4, HQ, EQ, Air Unit	AR3
11-12	AR3, AR4, HQ, EQ, Air Unit	AR4, EQ, Air Unit

**ハンガリー軍補充表注記:**

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。後のターンのために置いておくことはできません。EQとPaxカウンターは使用しません。

**AR#**=そのアクションレーティングを持つ「ハンガリー軍の歩兵タイプ」ユニット 1 ステップ(「ハンガリー軍の歩兵タイプ」ユニットとは、歩兵、自動車化歩兵、山岳、騎兵のみを指します)。

**Air Unit**=ハンガリー軍の減少戦力面の航空ユニットを完全戦力面にする。あるいは、デッドパイルにあるハンガリー軍の航空ユニットを完全戦力面でマップ上に戻す。

**EQ**=どのユニットを 1 つのEQで再建できるか、枢軸軍再建表を参照して下さい(再建できるのはハンガリー軍ユニットのみです。AR値は問いません)。

**HQ**=ハンガリー軍の司令部ユニット 1 個。

**ブダペスト要塞(2.4)が存在している場合:**ハンガリー軍のEQとAir Unitは受け取れなくなります。

### 枢軸軍再建表

ユニットのタイプ	コスト	ユニットのタイプ	コスト
ティーガー中隊	1 EQ	架橋ユニット	1 EQ
兵科マークが黄色のユニット 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 あるいは 対空砲	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	ドイツ軍の司令部	1 EQ & 1 AR4
オートバイ連隊	1 EQ	枢軸軍歩兵ARステップ(注記A)	1 AR #
装甲擲弾兵連隊	1 PG	ハンガリー軍の司令部	1 HQ

#### 再建に関する注記:

##### A. 枢軸軍歩兵の再建

「AR#」という枢軸軍の歩兵タイプの結果が出た場合、プレイヤーは「#」の値のARの戦闘ユニットの補充を1ステップ分受け取ります。(歩兵、自動車化歩兵、後方部隊(Kor)、猟兵(Jg)、保安(Sec)、国民擲弾兵(VG)、突撃工兵、騎兵、警察(Pol)のみを再建できます)指定されたARのユニットがなかった場合、より低いARのユニットを選ぶことができます。例外:SS-T Pz Div.の7-5-4 Mot. Inf. Reg.(5)は、「AR4」の結果で再建できます。

枢軸軍プレイヤーは3つの選択肢を持ちます:

- デッドパイル上のユニットを再建する(ドイツ軍の複数ステップユニットは1ステップを持った状態でしか再建できない一方、ハンガリー軍の歩兵師団は全てのステップを回復するように再建することが可能であることに注意して下さい)。
- 使用可能な分遣連隊を増援として登場させる(ドイツ軍とハンガリー軍のみが可能)。
- ステップロスしている複数ステップユニットのステップを回復させる(敵ZOC内でも可)。回復させるユニットは戦闘モードの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。この再建は、ドイツ軍とハンガリー軍の両方が選択可能です。

##### B. ドイツ軍の司令部の再建

ドイツ軍の「EQ4」はAR4のユニットを再建できます。ドイツ軍の「EQ5」はAR5のユニットを再建できます。ドイツ軍プレイヤーはもし望むならば、それより低いARのユニットを再建することもできます。もし再建できるユニットがAR5のものしかない時にドイツ軍プレイヤーが「EQ4」を受け取ったならば、それを使用してAR5のユニットを再建できます。

##### C. ハンガリー軍のEQの再建

ハンガリー軍が受け取ったEQは、任意のARの適切な種類のユニットの再建に使用されなければなりません。

##### D. ドイツ軍のグライダーユニットは再建できません。

再建されたドイツ軍のユニットは、枢軸軍の西部エントリーエリアに到着します(例外:再建された白樺ユニットは、枢軸軍の北部エントリーエリアか、エントリーヘクスA、B、Cのいずれかに到着します)。

再建されたハンガリー軍のユニットは、ハンガリー国内の一般補給下の任意の村、小都市、大都市ヘクスに到着します(敵ZOC内でも可)。ただし、ハンガリー軍の白樺ユニットは枢軸軍の北部エントリーエリアか、エントリーヘクスA、B、Cのいずれかに到着します。

枢軸軍鉄道輸送力表					ドナウ河川輸送力
10月	11月	12月	1月	2月	
6	6	6	5	4	1 (2.1d参照)

# 枢軸軍増援到着表

グラント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。代替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（代替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

枢軸軍は B18.34 のスタックをこのターンは移動させることができません。

### 「ハインリーチの柔軟な防衛」

枢軸軍プレイヤーは各月（2月は除く）に15個の陣地を受け取り、自軍移動フェイズ中に、第11軍団司令部ユニットか第49山岳軍団司令部ユニットが戦闘モードであるならば、その支給範囲内に配置します。この陣地の建設にはSPを消費せず（ノーコストで建設できます）、また建設されるヘクスに自軍ユニットがいる必要もありません。ドイツ軍プレイヤーは1ヘクスにつきレベル1陣地を1つ建設するか、既存のレベル1陣地マーカーをレベル2にレベルアップさせることができます。このノーコストの陣地は1ターンにつき5個のみが建設可能で、かつ月毎に15個のみを建設できます。もしあるヘクスが2つの司令部の支給範囲内にある場合には、協同して1ターン中に2レベル陣地を建設できます（陣地を2個建設したものとしてカウントします）。これらの陣地はティサ（Tisza）川の北西で、かつ白線の北側にしか建設できません。その月にすでに建設された陣地の数を記録しておくために、共用記録トラック（枢軸軍プレイヤーエイドを参照）上でハインリーチ陣地マーカーを使用して下さい。

## 10月8日

(マップ1枚シナリオにのみ)

**B27.01 (Egyek):**

FHH PG Div (FHH Recon, Fus Mot Inf Rgt, Gren PG Rgt, FHH AG Bn, FHH Arty Bn)  
燃料供給済みで到着します。

(マップ1枚シナリオにのみ)

**B33.01, B34.01, B35.01** に任意に配置:

13 Pz Div (13 Recon, I/4 Pz Bn, 66 PG Rgt, 93 Mot Inf Rgt, 13 Mot AT Bn, 13 Arty Rgt)

10-4-6 Pz Bde (109)

全て燃料供給済みで到着します。

1x 予備マーカー

## 10月12日

ホルティの演説の可能性（オプションルール 4.0b）

南部エントリーエリアはこれ以降、枢軸軍補給源として使用できません。

北部エントリーエリアかエントリーヘクス A

(マップ1枚シナリオでは無視します)

24 Pz Div (24 Recon, III/24 Pz Bn, 26 PG Rgt, 21 Mot Inf Rgt, 89 Arty Rgt)

任意のブダペスト市街ヘクス:

(マップ1枚シナリオでは無視します)

3-5-4 Pz Comp (1-503, 2-503, 3-503)

## 10月15日

ホルティの演説の可能性（オプションルール 4.0b）

## 10月19日

ホルティの演説の可能性（オプションルール 4.0b）

ヘクス B18.04 (Tokaj): (このヘクスがソ連軍に占領されていた場合、枢軸軍支配下の最も近い集落か村か都市ヘクスに配置)  
2 Hung Pz Div (2 Recon, I/3 Pz Bn, 3 Mot Inf Rgt, 52 AT Bn, 2 Arty Rgt)

西部エントリーエリア:

23 Pz Div (128 PJ Bn)

FHH PG Div (FHH PJ Bn)

## 10月22日

(マップ1枚シナリオでは全て無視します)

西部エントリーエリア:

4 FHH Panzer Corps HQ

エントリーヘクス I:

8-2-2 SS Inf Div (31)

3-3-2 Inf KG

任意のブダペスト市街ヘクス:

7-2-2 Hung Inf Div (10)

(マップ1枚シナリオでのみ)

退出:

8-0 Corps HQ (72)

6-0 Hung Corps (2)

3x Hung Inf, Mtn or Cav Rgt or Bde

2-2-2 Sec Bn (465)

12-2-2 Arty Grp

8-2-2 Arty Grp

16-4-3 Inf Div (76)

8-3-3 Hung Inf Div (25)

(3)-3-3 Hung AT Bn (2A)

## 10月26日

(マップ1枚シナリオでは全て無視します)

エントリーヘクス I:

3-3-3 SS Pol Rgt (6 SS)

5-4-3 Inf Mot Rgt (1 Bdbg, 2 Bdbg)

A34.XX 以南のハンガリー国内の任意の村か都市ヘクス：  
4-4-6 Hung AG (7)  
6-2-2 Hung Inf Div (5 Repl)

## 10月29日

ハンガリー国内の任意の都市ヘクス：  
4 Hung Corps HQ

ノーコストで再建（任意のブダペスト市街ヘクスに到着）：

6-2-2 Hung Inf Div (12 Res) がデッドパイルにあれば再建されます。もしなければ、他の 6-2-2 Hung Div を再建します。

スロバキアパルチザン いずれかのスロバキアパルチザンか、第2チェコ空挺旅団ユニットがマップ上に残っているならば、それらが全て除去されるまで各ターンに枢軸軍が受け取る SP が 4 減ります。

ノーコストで再建（西部エントリーエリアに到着）：

4 SS-PO PG Div, 4-4-6 AG Bn (4) がデッドパイルにあれば再建されます。もしなければ、他の AG Bn (AR4 か 5) をデッドパイルから再建します。

退出して差し換え：10-4-6 Pz Bde (109) をマップ上から退出させます。このターンに AR4 の EQ 補充を 1 つ、AR4 の PG 補充を 1 つ、使用できます。もし同旅団が 1 ステップしか残っていなかったならば、得られるのは AR4 の EQ 補充を 1 つだけです。もし同旅団がデッドパイルにいたならば、何も補充は得られません。同旅団がいたヘクスに再建されたユニットを、同じモードで置きます。

退出：

1 Pz Div 専用トラック  
23 Pz Div 専用トラック

## 11月1日

退出：

Tatra Pz Div (All)  
14-3-2 VG Div (708)  
5-3-3 SS Inf KG (Schill)  
3-2-2 SS Inf KG (14 Gal)

任意のブダペスト市街ヘクス：  
SS-MT Cav Div (22 Recon, 17 Cav Rgt, 53 Cav Rgt, 22 AT Bn, 22 Arty Rgt)

エントリーヘクス B、C に任意に：  
16-4-3 Inf Div (75, 253)

ヘクス A38.03：  
3-4-3 Hung Breakdown Rgt  
3-3-3 Hung Inf KG

西部エントリーエリア：  
6-4-5 SP Arty Bn (219)

「ハインリーチの柔軟な防御」(10月5日ターンの記述を参照)

## 11月5日

なし

## 11月8日

エントリーヘクス I：  
3-3-3 SS Mtn KG (13 Hdsr)

## 11月12日

エントリーヘクス I と Pécs (A56.13) に任意に：  
68 Corps HQ  
18-5-4 Inf Div (44 HD)  
8-2-2 Arty Bn (黒い点)  
5-4-3 Mot Rgt (92)  
4-4-3 Assault Bn (2 PzA)  
4-5-6 AG Bn (191)

## 11月15日

なし

## 11月19日

ハンガリー国内の航空基地：  
BF-109G Hung 5-1-53

西部エントリーエリア：  
4-4-6 AG Bn (239)

エントリーヘクス B、C に任意に：  
16-4-3 Inf Div (357, 1 ステップロス)  
12-5-4 Jg Div (1 Ski, 1 ステップロス)

エントリーヘクス I か Pécs (A56.13) に：  
5-4-3 Jg KG (117)

## 11月22日

Trnava(ヘクス A21.03)  
14-3-2 Inf Div (271 VG)

ノーコストで再建：

任意の 5-4-6 Pz Bn (可能であれば第 23 装甲師団の I/23 を再建すること)

## 11月26日

エントリーヘクス I か Pécs(A56.13) に：  
14-4-3 Mtn Div (1)

西部エントリーエリア：  
4-3-6 AG Bn (303)

## 11月29日

ヘクス A21.07：  
3-3-2 Inf KG

ノーコストで再建：

任意の 4-4-6 AG Bn (可能であれば SS-HW PG の 18 を再建すること)

## 12月1日

ハンガリーの崩壊の可能性 (2.3b)  
ダイスを 1 個振ります。6 の目で崩壊が起こります。

「ハインリーチの柔軟な防御」(10月5日ターンの記述を参照)

1x レベル 1 陣地。ノーコストで任意のヘクスに建設できます。

## 退出：

5-4-3 Inf KG (168)

## 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日ターンより前でも、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日ターン以後はドナウ川西岸に置いて退出します。】

68 Corps HQ

18-5-4 Inf Div (44 HD)

【44 HD は1月15日ターンに、この退出時のステップ数を維持したまま再登場すると指定されているので、注意して下さい】

14-4-3 Mtn Div (1)

8-2-2 SS Inf Div (31)

4-5-6 AG Bn (191)

5-4-3 Inf Mot Rgt (1 Bdbg, 2 Bdbg)

5-4-3 Mot Rgt (92)

4-4-3 Assault Bn (2 PzA)

5-4-3 Jg KG (117)

3-3-3 SS Mtn KG (13 Hdsr)

8-2-2 Arty Bn

## エントリーヘクス J：

9 SS Mtn Corps HQ

12-2-2 SS Arty Grp (509)

(3)-3-3 SS AT Bn (509)

## 北部エントリーエリアかエントリーヘクス A：

8 Pz Div (8 Recon, I/10 Pz Bn, 43 PJ Bn,

98 PG Rgt, 28 Mot Inf Rgt, 80 Arty Rgt)

6-5-7 Pz Bn (I/130)

## デッドパイルにあるならばノーコストで再建。ハンガリー国内の任意の都市か村に：

(6)-4-3 Flak Bn

(3)-2-3 Flak Bn

## 12月5日

### ハンガリーの崩壊の可能性 (2.3b)

ダイスを1個振ります。5～6の目で崩壊が起こります。

**1x レベル 1 陣地。**ノーコストで任意のヘクスに建設できます。

## 西部エントリーエリア：

SS-PO PG Div (4 PJ Bn)

## ヘクス A38.03：

12-4-3 Hung Inf Div (SzLz, 1 ステップロス)

## 12月8日

### ハンガリーの崩壊の可能性 (2.3b)

ダイスを1個振ります。4～6の目で崩壊が起こります。

**1x レベル 1 陣地。**ノーコストで任意のヘクスに建設できます。

## 退出：

(1)-5-6 PJ Comp (Det)

(5)-4-3 AT Bn (662)

## 12月12日

### ハンガリーの崩壊の可能性 (2.3b)

ダイスを1個振ります。3～6の目で崩壊が起こります。

**1x レベル 1 陣地。**ノーコストで任意のヘクスに建設できます。

## 北部あるいは西部エントリーエリア：

6-5-7 Pz Bn (I/26)

## 西部エントリーエリア：

8 Pz Div (II/10 Pz Bn)

24 Pz Div(40 PJ Bn)

## ノーコストで再建：

4-5-6 AG Bn (可能であれば228を再建すること。それができなければ他のAG Bn (AR4 か 5) を再建しても構いません)

## 12月15日

**1x レベル 1 陣地。**ノーコストで任意のヘクスに建設できます。

## 枢軸軍支配下の任意のブダペスト市街ヘクスに：

12-1-2 Hung Arty Grp (Bp 1, Bp 2)

3-3-3 Hung KG (BC 1, BC 2)

3-3-3 Hung KG (Bp Pol)

3-4-3 Hung Inf Bn (Watch, Vannay)

3-4-3 Hung Inf KG (Bdpst)

4-4-6 Hung AG Bn (Bill)

A33.19 にノーコストでレベル 1 航空基地を建設

## ハンガリーの崩壊の可能性 (2.3b)

ダイスを1個振ります。2～6の目で崩壊が起こります。

## 12月19日

**1x レベル 1 陣地。**ノーコストで任意のヘクスに建設できます。

ハンガリーの崩壊 (2.3b) (まだ崩壊していなければ自動的に崩壊します)

## 北部エントリーエリアかエントリーヘクス A か B：

(5.8 「ブダペストへの競争：スモールシナリオ」をプレイしている場合、この登場は無視します)

16-4-3 Inf Div (208)

## 西部エントリーエリア：(これらのユニットは枢軸軍の鉄道輸送力の消費なしに鉄道輸送 (OCS 13.3e) されて到着します)

3 Pz Div (3 Recon, I/6 Pz Bn, II/6 Pz Bn,

543 PJ Bn, 3 PG Rgt, 394 Mot Inf Rgt, 75

Arty Rgt)

6 Pz Div (6 Recon, I/11 Pz Bn, II/11 Pz

Bn, 114 PG Rgt, 4 Mot Inf Rgt, 76 Arty

Rgt)

デッドパイルに到着：6 Pz Div (41 PJ Bn)

1x 予備マーカー

## ハンガリー国内の任意の航空基地に：

Bf-109G Hung 4-1-53

## ヘクス A38.03：

4-4-5 Hung PJ (16)

西部エントリーエリア：

1 Cavalry Corps HQ  
4 Cav Bde (70 Recon, 5 Cav Rgt, 41 Cav Rgt, 870 Arty Rgt)

デッドパイルに到着：

4 Cav Bde (70 AG Bn)

## 12月22日

1x レベル 1 陣地。ノーコストで任意のヘクスに建設できます。

西部エントリーエリア：

5-4-6 Pz Bn (208)

## 12月26日

第4SS装甲軍団の配置：

このターンの開始時に枢軸軍プレイヤーは、第4SS装甲軍団を配置する一般補給下のエリアを決定し、その指定ヘクスを秘密裡に紙に書いておかなければなりません。配置エリアは指定したヘクスの2ヘクス以内です。1月1日ターンの枢軸軍増援フェイズに第4SS装甲軍団を配置エリア内に配置します。配置の時点でソ連軍ユニットが配置エリアの中にいたならば、一般補給下の別のヘクス（可能な限り近い場所）を指定し直さなければなりません。(12月26日ターンに終了するシナリオをプレイしている場合、この登場は無視します)

1x レベル 1 陣地。ノーコストで任意のヘクスに建設できます。

枢軸軍支配下の任意のブダペスト市街ヘクスに：

2-2-2 Hung Inf KG (Bp Stu)

西部エントリーエリア：

16-4-3 Inf Div (96, 2 ステップロス)

ノーコストで再建：

任意の 5-4-6 Pz Bn (可能であれば第24装甲師団の III/24 を再建すること)

「白線」の北側の任意のハンガリー軍司令部ユニットか、村、小都市に配置：

6-2-2 Hung Inf Div (5 Res)

## 12月29日

1x レベル 1 陣地。ノーコストで任意のヘクスに建設できます。

西部エントリーエリア：

14-3-2 VG Div (211)

5-4-3 SS Inf Rgt (Ney)

ヘクス A21.07：

3-3-2 Inf KG

ヘクス A7.17：

3-3-2 Inf KG

ノーコストで再建（もしデッドパイルがあれば）：

8-3-3 Hung Inf Div (25) (枢軸軍支配下のハンガリー国内にある任意の村か都市ヘクスに配置)

## 1月1日

パーペ (Pape) 戦闘団マーカーを任意の枢軸軍ユニットのいるヘクスに置くことができます (オプションルール 4.0e) (1945年1月1日ターンからスタートするシナリオをプレイしている場合は、このマーカーはすでにシナリオセットアップで配置されているので無視します)

第4SS装甲軍団を配置：(12月26日の配置に関する記述を参照)

4 SS PZ Corps HQ

16-3-2 SS Werfer Bn (504)

12-3-2 SS Arty Bn (504)

SS-T Pz Div (3 Recon, Tiger Pz Comp, I/3

Pz Bn, II/3 Pz Bn, 3 PJ Bn, 5 Mot Inf Rgt,

6 Mot Inf Rgt, 3 Arty Rgt)

SS-W Pz Div (5 Recon, II/5 Pz Bn, 9 PG

Rgt, Norge Mot Inf Bn)

2x 予備マーカー

(1月1日ターンからスタートするシナリオをプレイしている場合は、第4SS装甲軍団司令部ユニットはすでに配置されており、2個の予備マーカーもセットアップに

追加されています。戦闘ユニットは12月26日ターンに指定されていたものとして配置されるようになっています。)

退出：

2-2-2 Sec Bn (808)

SS-HW PG Div (40 Mot Inf Rgt を除くすべて)

(1月1日ターンからスタートするシナリオをプレイしている場合は、これらのユニットはすでにシナリオセットアップから外されているので無視します)

西部エントリーエリア：

SS-W Pz Div (10 Mot Inf Rgt, Dnmk Mot

Inf Bn, 5 PJ Bn, 5 Arty Rgt)

8 SP

「ハインリーチの柔軟な防御」(10月5日ターンの記述を参照)

(マップ1枚シナリオをプレイしている場合は無視します)

## 1月5日

任意の 16-4-3 Inf Div に 2 ステップを追加 (可能であれば第96歩兵師団のステップを回復させるか、デッドパイルから再建するために使用すること)

北部あるいは西部エントリーエリア：(これらのユニットは枢軸軍の鉄道輸送力の消費なしに鉄道輸送されて到着します)

20 Pz Div (20 Recon, I/21 Pz Bn, II/21 Pz Bn, 92 PJ Bn, 59 PG Rgt, 112 Mot Inf Rgt, 92 Arty Rgt)

ノーコストで再建：

ドイツ軍の AR4 補充：(可能であればフェルトヘルンハレ装甲擲弾兵師団の 5-4-3 Mot Inf Rgt (Füs) を再建すること) (再建されたユニットは枢軸軍支配下の任意の村か都市ヘクスに置きます)

西部エントリーエリア：

14-3-2 VG Div (711)

4 SP

ヘクス A30.09：

3-3-2 Inf KG

## 1月8日

### 西部エントリーエリア：

4-4-3 SS Assault Eng Rgt (1 Hung)  
4 SP

### 退出：

16-4-3 Inf Div (75)

## 1月12日

### エントリーヘクス J：

3 Cav Bde (69 AG Bn, 31 Cav Rgt, 32 Cav Rgt, 869 Arty Rgt)

### 西部エントリーエリア：

1-5-5 Flamethrower Pz Comp (351)  
1-5-3 Assault Eng Comp (Taifun)  
4 SP

### 退出：

24 Pz Div (全て)

ノーコストで再建：(任意のハンガリー軍司令部ユニットか、村、都市に配置)

2x 3-2-2 Hung Inf Brkdwn Rgt (可能であれば) あるいは 1x 6-2-2 Hung Inf Div のどちらか

2 Pz Div Hung (I/3 Tank Bn) あるいは

1 Pz Div Hung (I/1 Tank Bn) のどちらか

6-4-5 SP Arty Bn (219)

コンラートⅢオプション「第4SS装甲軍団の再配置」。枢軸軍プレイヤーは退出を選択できます。

4 SS Pz Corps HQ

16-3-2 SS Werfer Bn (504)

12-3-2 SS Arty Bn (504)

SS-T Pz Div (マップ上の全ユニット)

SS-W Pz Div (マップ上の全ユニット)

任意の Pz Div (枢軸軍プレイヤーの選択で)

もし退出させた場合、これらのユニットは1月19日ターンに、12月26日ターンの項に第4SS装甲軍団に関して記述されたのと同じ手順で配置されます。

## 1月15日

### 西部エントリーエリア：

4 SP

### エントリーヘクス J：

18-5-4 Inf Div (44 HD) (以前退出した時に失っていたステップ数はそのままです)

(このユニットが退出した後のシナリオをプレイしている場合には、この師団は1ステップロス状態で到着します)

### 退出：

12-4-3 Jager Inf Div (97)

6-5-7 Pz Bn (I/26)

### 西部エントリーエリア：

2x 3-3-2 Inf KG

### 任意のドイツ軍司令部ユニットに再建：

2x EQ5 補充を使用 (これらは補充表でダイスを振って得られるものに追加して与えられます)

## 1月19日

コンラートⅢオプション。枢軸軍プレイヤーがコンラートⅢオプション「第4SS装甲軍団の再配置」(1月12日ターンの項を参照)を選択していた場合、枢軸軍プレイヤーターンの増援フェイズにそれらのユニットを配置します。

### 任意の枢軸軍司令部の2ヘクス以内：

21-2-2 Werfer Rgt (88, 89)

21-2-2 Werfer Rgt (23, 24)

18-2-2 Arty Grp (403-a, 403-b)

3-5-4 Pz Comp (1-509, 2-509, 3-509)

ソ連軍がカッサ (Kassa : B9.01) を占領しているとしても、このターン以降は枢軸軍補給表から SP を減少させられることはありません。

エントリーヘクス B と C がソ連軍の補給源となります。(もし枢軸軍ユニットがこれらのヘクスにいたならば、1ヘクス離して再配置しなければなりません)  
(マップ1枚シナリオでは無視します)

### 西部エントリーエリア：

24 Pz Div (I/24 Pz Bn)

4 SP

### 退出：

11 Corps HQ

2-2-2 Sec Bn (1003)

12-4-3 Jager Inf Div (100)

6-5-7 Pz Bn (I/130)

(1945年1月19日ターンにスタートするシナリオをプレイしている場合には、これらのユニットはシナリオセットアップから外されているので無視します)

### 退出：

8 Pz Div (全て)

20 Pz Div (全て) ただし、コマールム (Komárom : A30.09) がソ連軍ユニットによって占領されている場合は、第20装甲師団は退出しません。

12-5-4 Jg Div (1 Ski)

(上記のユニットはコンラートⅢキャンペーンシナリオにセットアップされてます。そう、枢軸軍プレイヤーは開始直後の1月19日ターンの増援フェイズにこれらを退出させるのです。この手順は、枢軸軍プレイヤーに戦線に大きな穴が空くことを警告するためのものです)

## 1月22日

### 西部エントリーエリア：

4 SP

## 1月26日

### エントリーヘクス K：

16-4-3 Inf Div (356, 2ステップロス)

### 退出：

SS-PO PG Div (全て)

SS-HW PG Div (40 Mot Inf Rgt)

Ju-87D (I)-17-95

16-4-3 Inf Div (208)

(コンラートⅢのマップ1枚シナリオをプレイしている場合には、Ju-87D だけを退出させます。他のユニットはこのシナリオには含まれていません)

## 1月29日

### 退出：

17 Corps HQ

## 2月1日

2月には「ハインリーチの柔軟な防御」がないことに注意して下さい。

ノーコストで再建：(可能であれば。ハンガリー国内の村か小都市に到着します)

(6)-4-3 Flak Bn

(3)-2-3 Flak Bn

ヘクス A38.03：

4-4-5 Hung PJ Bn (20)

北部エントリーエリア：

3 Cav Bde (69 Recon)

## 2月5日

ハンガリー国内の任意の航空基地で：

Hung Bf-109 を1ステップ減少させる

北部エントリーエリア：

14-3-2 VG Div (320, 1 ステップロス)

## 2月8日

退出：

49 Mtn Corps HQ

8-2-2 Arty Bn

14-4-3 Mtn Div (3)

16-4-3 Inf Div (253, 254)

57 PZ Corps HQ

2-2-2 Sec Bn (1026)

FW 190F-8 (4)

Ju.87G (Rudel)

Ju.87G

Hs.129B

### 第1SS装甲軍団の配置

12月26日ターンの第4SS装甲軍団と同じ手順で、これらのユニットの配置ヘクスを指定します。第1SS装甲軍団は2月15日ターンの配置されます。

## 2月12日

西部エントリーエリア：

SS 3-5-4 Pz Comp (1-501, 2-501, 3-501)

1-5-7 PJ Comp (560)

退出：

Bf.110

FW.190F-8 (3)

## 2月15日

両方のエントリーヘクスAがソ連軍の補給源となります。(もし枢軸軍ユニットがこれらのヘクスにいたならば、1ヘクス離して再配置しなければなりません)

### 第1SS装甲軍団を配置

1 SS PZ Corps HQ

8-2-2 SS Arty Bn (501)

SS-AH Pz Div (1 Recon, I/1 Pz Bn, 2 PG

Rgt, 1 Mot Inf Rgt, 1 Arty Rgt)

SS-HJ Pz Div (12 Recon, I/12 Pz Bn, 26

PG Rgt, 25 Mot Inf Rgt, 12 Arty Rgt)

1x 予備マーカー

退出：

24 Pz Div (I/24 Pz Bn)

He.111H (12)

## 2月19日

西部エントリーエリア：

SS-HJ Pz Div (12 PJ Bn)

ヘクス A30.09：(A30.09 がソ連軍に占領されている場合には、任意の降車可能ヘクスに)

(3)-3-3 Flak AT Bn (Kom)

北部エントリーエリア：

16-4-3 Inf Div (304, 2 ステップロス)

## 2月22日

西部エントリーエリア：

SS-AH Pz Div (1 PJ Bn)

ヘクス A13.16：(A13.16 がソ連軍に占領されている場合には、任意の降車可能ヘクスに)

Tatra Pz Div (Tatra Pz Bn, 82 Inf Rgt, 85

Inf Rgt, Tatra Arty Rgt)

## 2月26日

なし

# ハンガリー・ラブソディ

## 地形効果表 (TEC)

地形	移動									戦闘						
	乾燥			凍結			軽い泥濘			泥濘			地形タイプ	乾燥		
	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 #/#) - 攻撃力のみ適用

① 複数の場合も同じ 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 ソ連軍兵站限界線 (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)