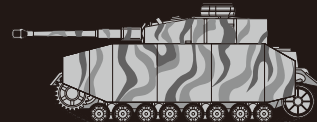
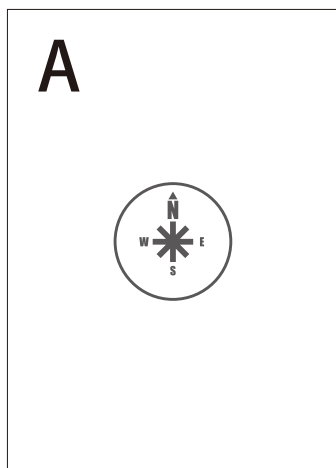


赤軍の反攻

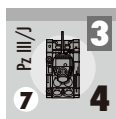
Red Army's Counter Attack



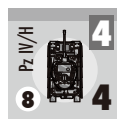
マップ



使用戦力

III号J型
(Pz III/J)

x2

IV号H型
(Pz IV/H)

x2



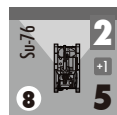
KV-1c

x2



T34/76

x5



SU-76

x3

セットアップ

ドイツ軍（先攻）：地図の北から登場

ソ連軍（後攻）：地図の南から登場

※登場したヘクスは移動の1ヘクス目に数える。

ゲームターン

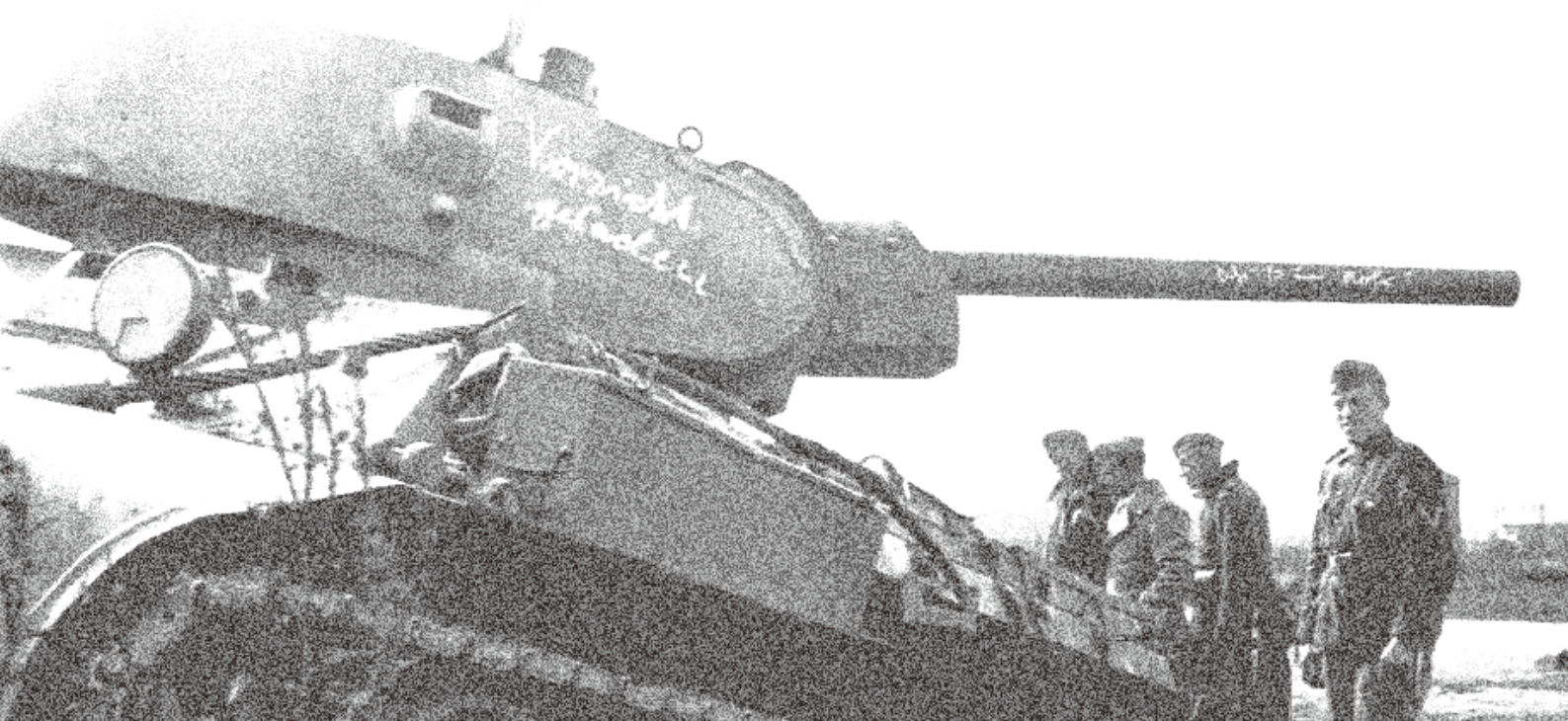
ターン
無制限

援軍

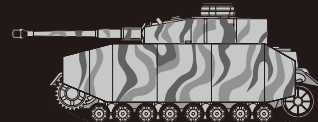
なし

勝利条件

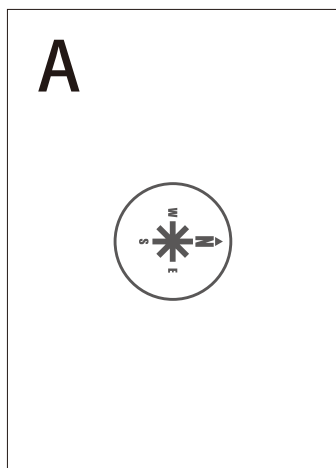
先に相手のユニットを半分以上破壊したプレイヤーが勝利。弾薬切れの戦車ユニットは破壊されたものとみなす。



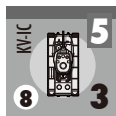
エレファント Elephant



マップ



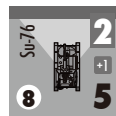
使用戦力



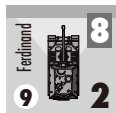
KV-1c
x 3



T34/76
x 12



SU-76
x 8



フェルデナント
(Ferdinand)
x 3

セットアップ

ソ連軍（先攻）：地図上の好きなヘクスに配置

ドイツ軍（後攻）：地図の北から登場

※登場したヘクスは移動の1ヘクス目に数える。

ゲームターン



ターン
無制限

援軍

なし

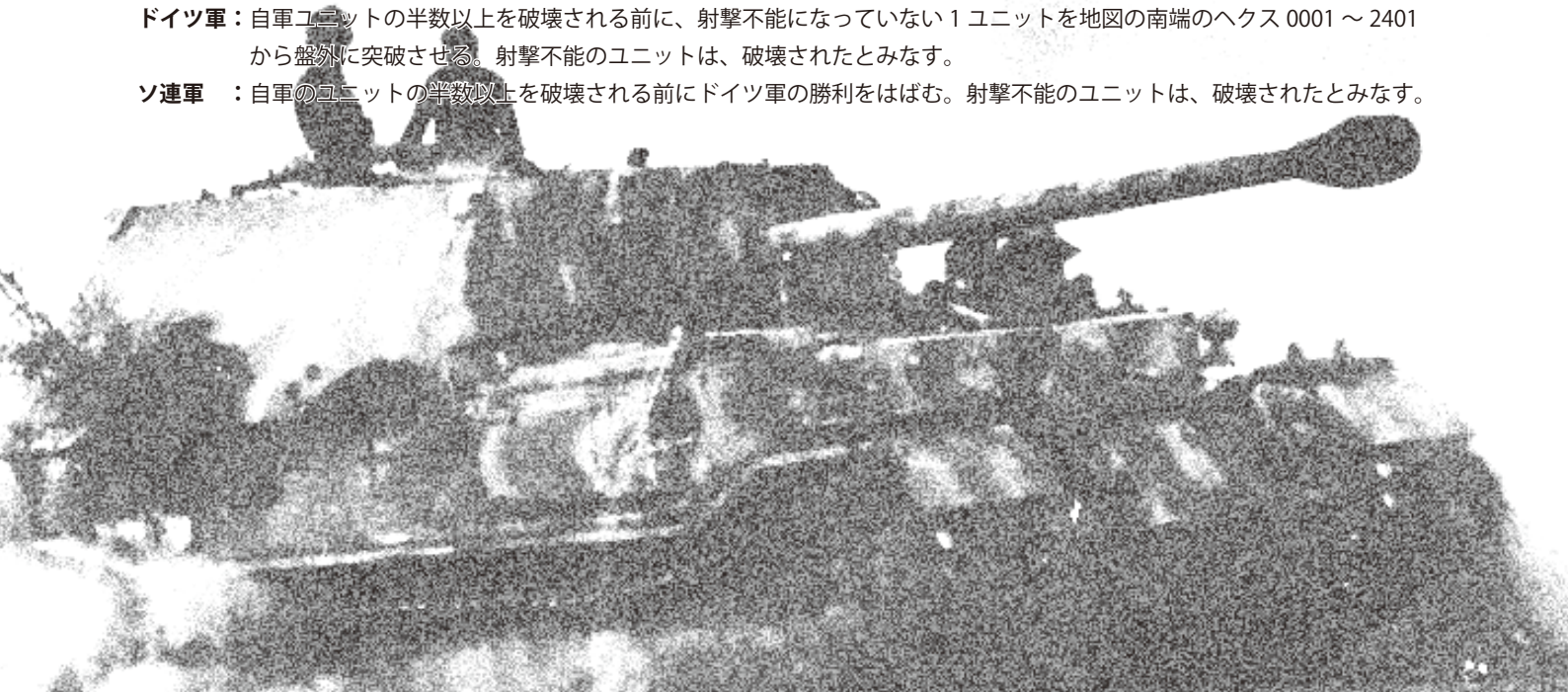
特別ルール

ドイツ軍ユニットは1移動力を使用して、指定されたヘクスから地図の外に出ることができる。これを突破とよび、勝利条件に関係する。

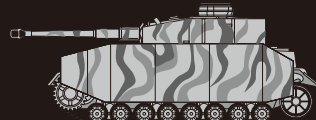
勝利条件

ドイツ軍：自軍ユニットの半数以上を破壊される前に、射撃不能になっていない1ユニットを地図の南端のヘクス 0001 ～ 2401 から盤外に突破させる。射撃不能のユニットは、破壊されたとみなす。

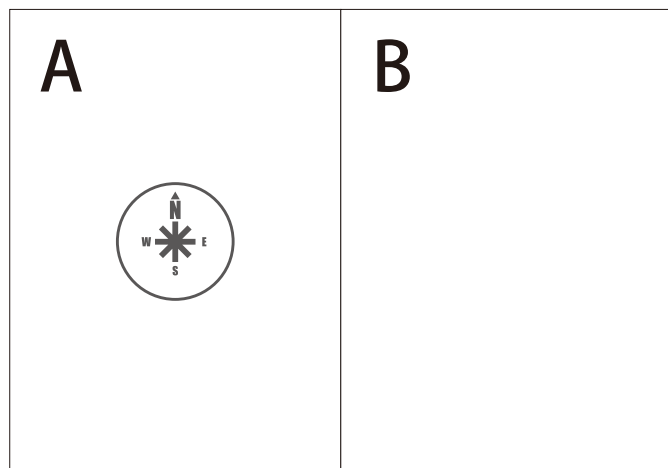
ソ連軍：自軍のユニットの半数以上を破壊される前にドイツ軍の勝利をはばむ。射撃不能のユニットは、破壊されたとみなす。



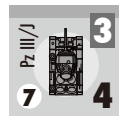
プロホロフカ PROKHOROVKA



マップ

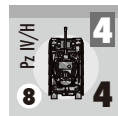


使用戦力



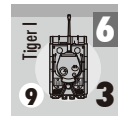
III 号 J 型
(Pz III/J)

x3



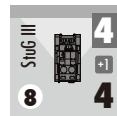
IV 号 H 型
(Pz IV/H)

x4



ティーゲル I
(Tiger I)

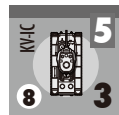
x2



III 号突撃砲
(StuG III)

x1

援軍：4 ターンから



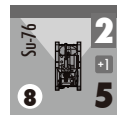
KV-1c

x6



T34/76

x15



SU-76

x12

セットアップ

ドイツ軍 (先攻)：地図Aの南から登場

ソ連軍 (後攻)：地図A、Bの北から登場

ゲームターン



1

2

3

4
+

ターン
無制限

※登場したヘクスは移動の1ヘクス目に数える。

援軍

ドイツ軍：第4ターンに地図の東から登場

ティーゲル I：2 ユニット

3 号突撃砲：1 ユニット

ソ連軍：なし

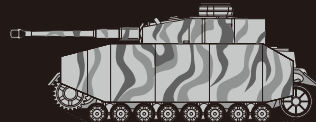
勝利条件

先に相手のユニットを半分以上破壊したプレイヤーが勝利。また射撃不能の戦車ユニットは、破壊されたものとみなす。

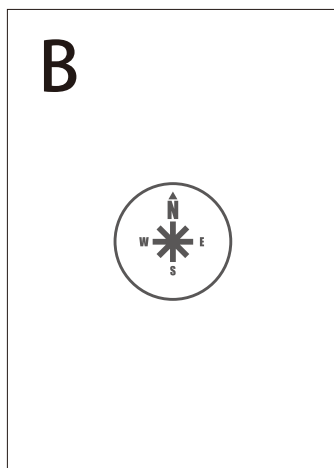
ドイツ軍ユニットの破壊数を計算するときは、まだ登場していない援軍のユニットは含めない。



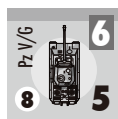
ドニエプル DNIEPER



マップ

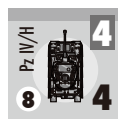


使用戦力



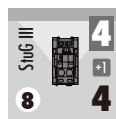
パンテル G
(Pz V/G)

x 3



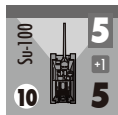
IV 号 H 型
(Pz IV/H)

x 2



III 号 突 撃 砲
(StuG III)

x 3



SU-100

x 5



T34/85

x 10

セットアップ

ドイツ軍（先攻）：地図の西から登場

ソ連軍（後攻）：地図上に自由に配置

ゲームターン



ターン
無制限

※登場したヘクスは移動の1ヘクス目に数える。

援軍

なし

特別ルール

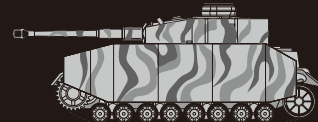
ドイツ軍ユニットは1移動力を使用して、指定されたヘクスから地図の外に出ることができる。これを突破とよび、勝利条件に関係する。

勝利条件

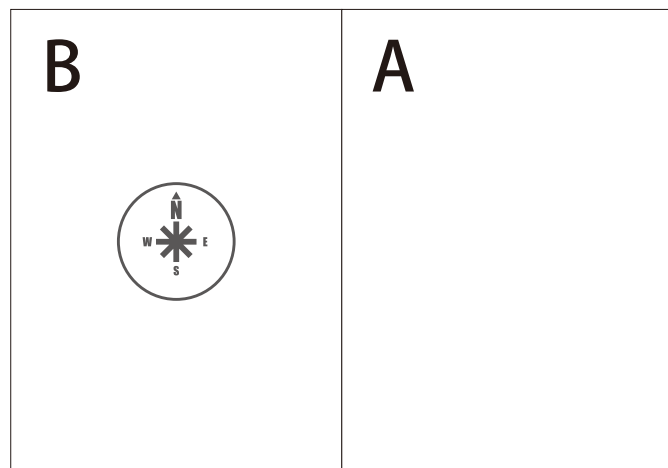
ドイツ軍：自軍ユニットの半数以上を破壊される前に、弾薬切れになっていない2ユニットを地図の東端のヘクス 0016 ~ 2516 から盤外に突破させる。射撃不能のユニットは、破壊されたものとみなす。

ソ連軍：自軍のユニットの半数以上を破壊される前にドイツ軍の勝利をはばむ。射撃不能のユニットは、破壊されたものとみなす。

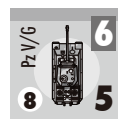




マップ

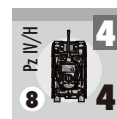


使用戦力



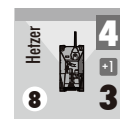
パンテル G
(Pz V/G)

x 4



IV 号H型
(Pz IV/H)

x 2



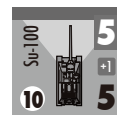
ヘッツアー
(Hetzer)

x 4



JS- II

x 2



SU-100

x 8



T34/85

x 10

セットアップ

ドイツ軍 (先攻) : 地図Bに自由に配置
ソ連軍 (後攻) : 地図の東から登場

ゲームターン



ターン
無制限

※登場したヘクスは移動の1ヘクス目に数える。

援軍

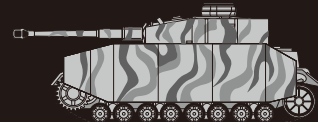
なし

勝利条件

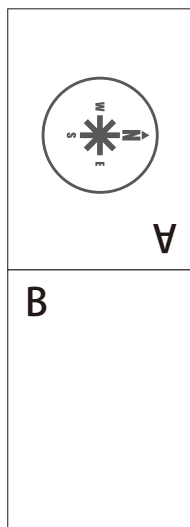
先に相手のユニットを半分以上破壊したプレイヤーが勝利。また射撃不能の戦車ユニットは、破壊されたものとみなす。



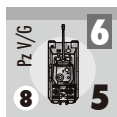
東プロイセン East Prussia



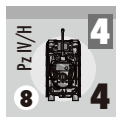
マップ



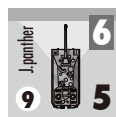
使用戦力

パンテル G
(Pz V/G)

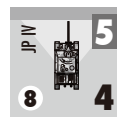
x3

IV 号 H 型
(Pz IV/H)

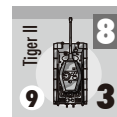
x2

V 号 駆逐戦車
(J.panther)

x2

IV 号 駆逐戦車
(JPV)

x1

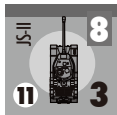
ティーゲル II
(Tiger II)

x4

VI 号 駆逐戦車
(J.Tiger)

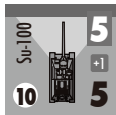
x2

援軍：7 ターンから



JS-II

x12



SU-100

x6



T34/85

x9

セットアップ

ドイツ軍（先攻）：地図Bに自由に配置

ソ連軍（後攻）：地図の東から登場

※登場したヘクスは移動の1ヘクス目に数える。

ゲームターン



1	2	3	4	5
6	7 +	ターン 無制限		

援軍

ドイツ軍：第7ターンに地図の西から登場

ティーゲル II：3 ユニット

VI 号 駆逐戦車：1 ユニット

ソ連軍：なし

特別ルール

ソ連軍ユニットは1移動力を使用して、指定されたヘクスから地図の外に出ることができる。これを突破とよび、勝利条件に関係する。

勝利条件

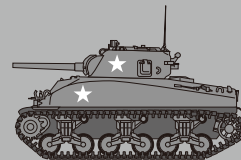
ソ連軍：自軍ユニットの半数以上を破壊される前に、射撃不能になっていない3ユニットを地図の東端から盤外に突破させる。

射撃不能のユニットは、破壊されたものとみなす。

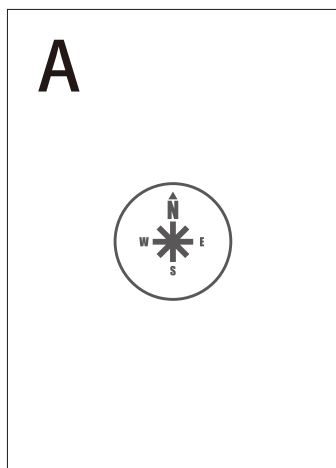
ドイツ軍：自軍のユニットの半数以上を破壊される前にソ連軍の勝利をはばむ。射撃不能のユニットは、破壊されたものとみなす。

フューリー

FURY



マップ

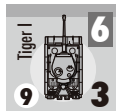


使用戦力



M4A3

x 4

ティーゲルI
(Tiger I)

x 1

セットアップ

アメリカ軍（先攻）：地図の南から登場

ドイツ軍（後攻）：地図の北から登場

ゲームターン

ターン
無制限

※登場したヘクスは移動の1ヘクス目に数える。

援軍

なし

勝利条件

アメリカ軍：ティーゲルIの破壊またはM4A3戦車が1輦でも地図北端より盤外突破した場合。

ドイツ軍：M4A3をすべて破壊する。弾薬切れの戦車ユニットは破壊されたものとみなす。

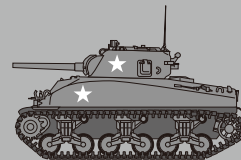
特別ルール

このシナリオでは弾薬切れのルールは使用しない。

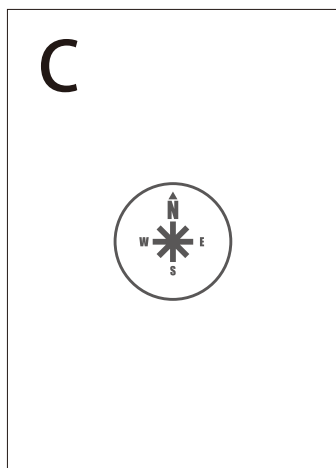


丘の上 カーン近郊

CAEN



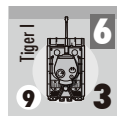
マップ



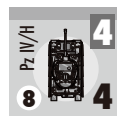
使用戦力

歩兵
※建物ヘクス 1211 へ

x2

ティーゲル I
(Tiger I)

x1

IV 号 H 型
(Pz IV/H)

x2



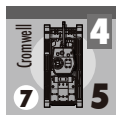
援軍：5 ターンに以下のいずれか

V 号駆逐戦車 (J.panther) ×1

IV 号 H 型 (Pz IV/H) ×1

マードー III (Marder III) ×1

III 号突撃砲 (StuG III) ×1

クロムウェル
(Cromwell)

x6

ファイアフライ
(Firefly)

x2

セットアップ

ドイツ軍 (先攻)：車輛は地図の北から登場

イギリス軍 (後攻)：車輛は地図の南から登場

※登場したヘクスは移動の 1 ヘクス目に数える。

※ドイツ軍歩兵 x2 はヘクス 1211 に配置する。

ゲームターン



1	2	3	4	5 +
6	7	8	9	10

援軍

ドイツ軍のみ

第 5 ターンに判定を行い、該当するユニットがヘクス 1301 ~ 2401 のいずれかのヘクスから登場する。ダイスを 1 個振り、下記を参照。判定を行う時点でドイツ軍戦車ユニットが 1 個以上除去されている場合、ダイスの目に -1 の修正。

1 以下：V 号駆逐戦車 × 1

2：IV 号 H 型 × 1

3：マードー III × 1

4：III 号突撃砲 × 1

5：III 号突撃砲 × 1

6：なし

勝利条件

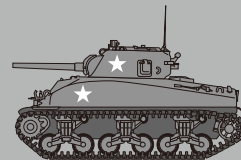
10 ターン終了時、建物ヘクス (1211) を支配している陣営が勝利。建物ヘクスにユニットがいなくても、最後に通過した陣営が支配しているものと見なす。

特別ルール

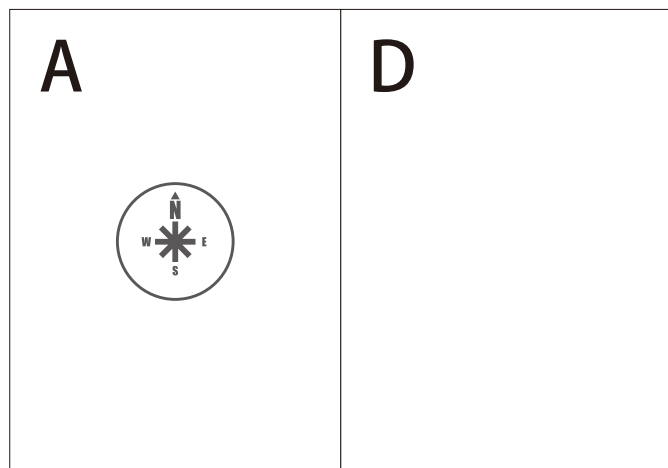
・ボカージュ (緑色のヘクスライン)

移動に対する影響はなし。

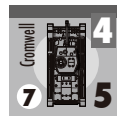
射線は通過するが、通過することにより +1 の命中修正 (累積)。ヘクスライン上を通過する場合も命中修正が適用される。



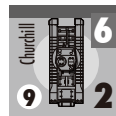
マップ



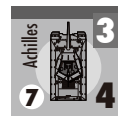
使用戦力

クロムウェル
(Cromwell)

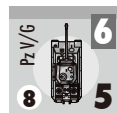
x4

チャーチル
(Churchill)

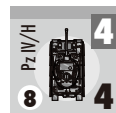
x4

アキリーズ
(Achilles)

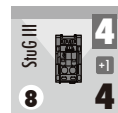
x4

パンテル G
(Pz V/G)

x2

IV 号 H 型
(Pz IV/H)

x4

III 号突撃砲
(StuG III)

x2

セットアップ

ドイツ軍の配置はイギリス軍の開始前に
地図 A (07XX~00XX 列) 内に全て自由配置で行う。

イギリス軍 (先攻): 地図 A および B の 25XX 列から登場

ドイツ軍 (後攻): イギリス軍の開始前に配置

※登場したヘクスは移動の 1 ヘクス目に数える。

ゲームターン

ターン
無制限

援軍

なし

勝利条件

いずれかのターン開始時に、支配している建物ヘクスの数と戦車数が敵陣営の 2 倍以上あれば勝利。判定時点で弾薬切れの戦車は判定対象に含めない。

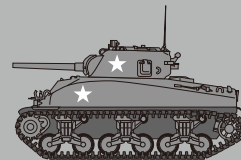
特別ルール

ゲーム開始時、すべての建物ヘクスは中立とみなす。

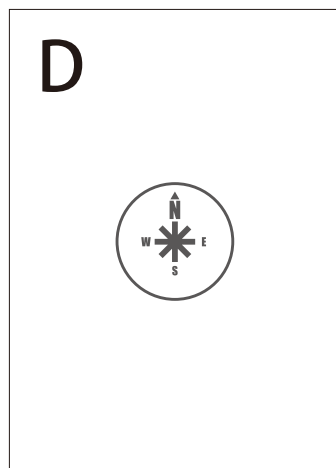
弾薬切れおよび移動不能の戦車は、自軍の準備射撃フェイズに射撃を行う代わりに修理を行うことができる。ダイスを 2 個振り、11 以上が出たら修理完了とする。成否にかかわらず、射撃マーカーをのせる。カードを引くこと

森を抜けて アルデンヌ

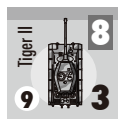
ARDENNES



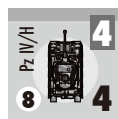
マップ



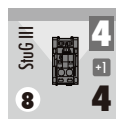
使用戦力

ティーゲル II
(Tiger II)

x1

IV 号 H 型
(Pz IV/H)

x4

III 号突撃砲
(StuG III)

x2

装甲兵員輸送車
(APC)

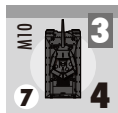
x2



歩兵

x2

援軍：地図南から登場



M10

x4



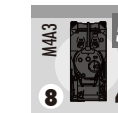
76.2mm AT

x2



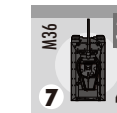
ダミー

x4



M4A3

x2



M36

x2

セットアップ

アメリカ軍の配置はドイツ軍の開始前に
13XX 列より南に自由配置で行う（秘匿配置）。

ドイツ軍	（先攻）：地図の北から登場
アメリカ軍	（後攻）：ドイツ軍の開始前に配置

※登場したヘクスは移動の 1 ヘクス目に数える。

ゲームターン



1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

援軍

アメリカ軍のみ。地図南端より登場

M4A3×2

M36×2

米軍の増援は第 1 ターンの米軍移動フェイズ開始時から判定を行う。ダイスを 2 個振り、10 以上が出たら援軍が登場する。アメリカ軍ユニット 1 個が秘匿状態でなくなるとダイスの目に +1 修正（ダミーは含まず）。この判定は援軍が登場するまで毎ターン行う。

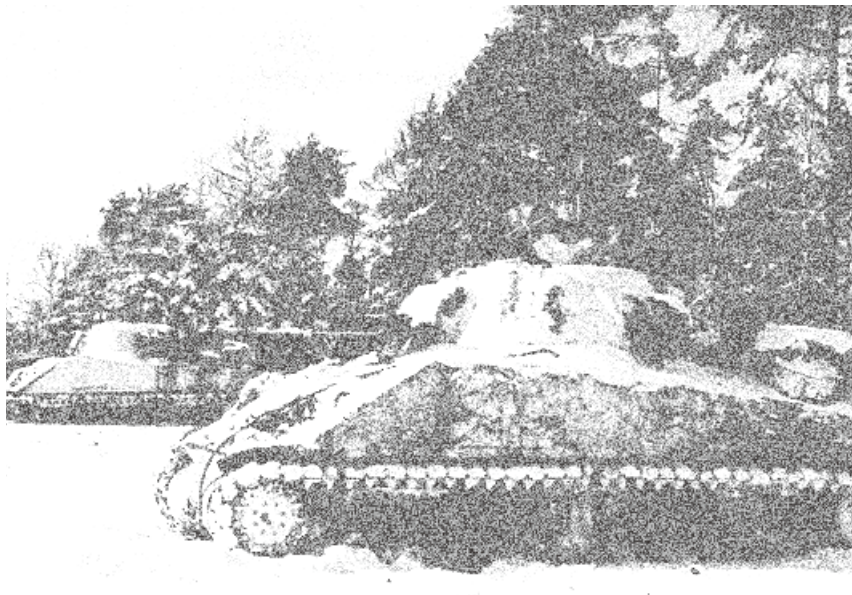
勝利条件

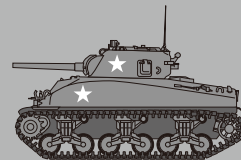
アメリカ軍：ドイツ軍の勝利条件を妨げれば勝利。

ドイツ軍：アメリカ軍を全滅させる。または 12 ターン終了時まで 2 両以上の戦車を地図南端から突破させれば勝利。

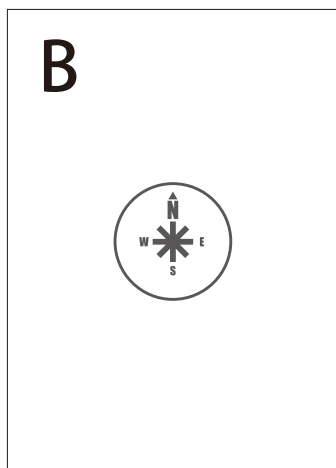
特別ルール

霧が発生していたため、歩兵ユニットによる偵察は戦車の欄を参照する。

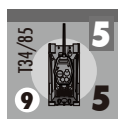




マップ



使用戦力



T34/85

x 12



歩兵

x 8



M26

x 2



M24

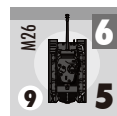
x 1



歩兵

x 4

援軍：2 ターンから判定



M26

x 4

セットアップ

アメリカ軍の配置は北朝鮮軍の開始前に

2005、2104 および 2 ヘクス以内のいずれかのヘクスに配置。

北朝鮮軍 (先攻)：地図の南及び 12XX 列から南東端から登場

アメリカ軍 (後攻)：北朝鮮軍の開始前に配置

※登場したヘクスは移動の 1 ヘクス目に数える。

ゲームターン

ターン
無制限

援軍

アメリカ軍のみ。地図北端より登場

M26×4

第 2 ターンの米軍移動フェイズより増援チェックを開始する。ダイスを 2 個振り、9 以上が出たら 1 両登場する。増援は最大で 4 両登場する。

勝利条件

アメリカ軍：10 両以上の敵戦車を撃破。または敵歩兵を全滅させたら勝利

北朝鮮軍：いずれかのターン終了時にヘクス 2005 およびヘクス 2104 を占領していたら勝利

特別ルール

北朝鮮軍の能力はソ連軍のものを使用する。