

ハルハ河1939

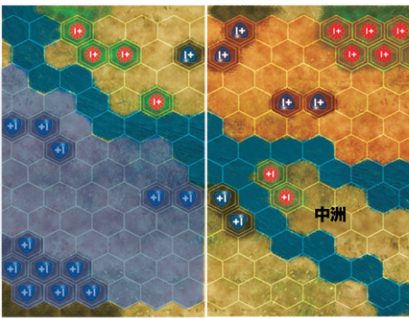
KHALKH RIVER 1939

『KHALKH RIVER 1939』 Board Game RULE BOOK
『ハルハ河1939』ボードゲームルールブック



日本軍戦車部隊 VS ソビエト軍機甲部隊による局地戦闘ゲーム

【ハルハ河戦争】 ユニットの初期配置



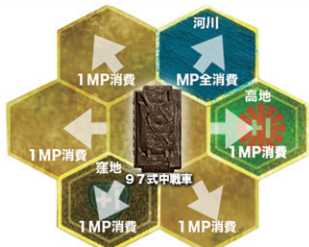
■1939年ハルハ河国境
地帯。日本軍は左下の
低地より進軍を始め、
ソビエト軍は高地に
集結を終えている状況
から本ゲームは始まり
ます。

各自軍の布陣を行う為、
一度ボードを離してから
ユニットの配置を行いま
す。

上部オレンジ色エリアはソビエト軍勢力範囲です。ソビエト軍ユニットを
勢力範囲内に作戦を考えながら配置します。下部のライトブルーエリアに
日本軍もユニットを配置します。お互い河を超えて配置は出来ません。
(中洲も初期配置不可)(両軍の布陣は出来るだけ、相手に見られない様にしましょう)

司令部(フラッグ)も自陣営内に自由に配置しますが、司令部を敵の
ユニットに占領されるとゲーム終了です。占領されない場所を選びましょ
う。お互いダイスを振り、数が多い方のプレイヤーが先攻になります。

ユニット(コマ)の移動



■河川は橋を架ければ、平地同様に
渡河出来ます。橋の無い河川を強行渡河
する場合は、河川に入ったユニットのMPは
その場で0になり、次手番まで動けません。

■全てのユニットは、自車を中心に
6方向に移動出来ます。
高地(緑二重線エリア)
窪地(茶色二重線エリア)
平地(黄土色エリア)には1MP
を消費して移動出来ます。

■車両は進行方向に向いて移動し
ます。同手番でマス内の方向転換
は出来ません。次の手番で方向転
換可能になります。同一マス内の
方向転換にはMPを消費しません。
車両が後ろへ下がる場合、後進も
可能です。背後からの攻撃を受け
ない様に行動しましょう。

MP(行動力) 1:移動について(モビリティポイントMP)

■各ユニットは、
MP(行動力)が
決まっています。
97式中戦車の
1手番での行動
力は4MPです。
MPを使用して
移動を行います。
MP=移動マス数



(このマップ上では、4マス(4MP)直進移動で行動終了か、3マス移動高地から砲撃(1MP)行動終了か又は
2マス(2MP) 前進+砲撃(1MP) 窪地へ後進移動(1MP)で行動終了する事も可能です。)

MP(行動力) 2:攻撃について

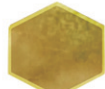
■MPが4の場合、①3マス移動(3MP消費)②砲塔を砲撃可能な敵ユニットへ向け、
敵へ砲撃(1MP消費)で合計4MPとなります。(最後に移動したマスの方向に車両
前方を向け、砲塔を動かします。行動終了時の車両の向きは次手番迄変えられません)

■MPが6の場合、①平地3マス移動(3MP消費)+②高地へ1マス移動(1MP消費)+
③砲塔の向きを変えて砲撃(1MP消費)+④1マス退避で合計6MPとなります。
6MP:①1マス移動(1MP)~②砲塔を動かし砲撃(1MP)~③1マス退避移動(1MP)
④イベントカードを引く(1MP)なども出来ますので、行動力(MP)は多い程、戦いを
有利に進める事が出来ます。※砲撃は1手番に付き1回しか出来ません。突撃カード
を使用すれば2回迄可能。

MP(行動力) 3:その他

■それぞれのユニットの性能により、MP(行動力)は違います。
■MPはユニットの移動、砲撃、作業などの行動を行う毎に消費します。
■自軍の手番(ターン)でカードを引く事が出来ます。カードを引くユニットを決め、
1MPを使いカードを引いてください。(詳細はイベントカードの項を参照)
■ハルハ河に橋を架けるには、河川に隣接したユニットの1MPを使用して1つ橋
を架ける事が出来ます。

地形効果



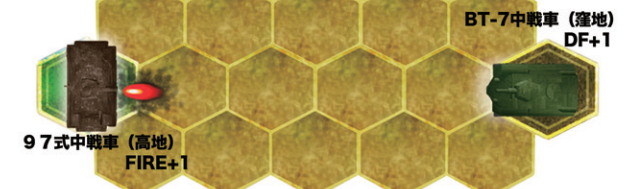
■平地・・・全てのユニットが通行可能。防御/移動ロス
などの効果は有りません。



■高地・・・高地マスは高台になっており、視界と射界が
確保され、砲撃の命中率が上がります。
特殊地形効果: FIRE+1



■窪地(低地)地帯・・・一帯が平地に比べ2m程低く、
車両本体を隠す効果が有ります。敵からの砲撃が、
当たりにくくなります。特殊地形効果: DF+1



日本軍97式中戦車が、高地
からソビエト軍BT-7快速
戦車に砲撃しました。
BT-7のDFは21ですが、
窪地の段差により、回避率が
1上がりDF22となります。
一方攻撃側日本軍97式は、
高所からの砲撃で、FIRE+1に
なりFIRE値は16になります。
BT-7(DF22)vs97式のFIRE値



は16ですので、22-16=6(ダイス値)ですので、ダイスの6が出れば
BT-7を撃破出来ます。また高地で側面を見せている97式中戦車に対
しては、97式の側面装甲DF19に対して、窪地から砲撃するBT-7は、
FIRE 14なので、DF19-FIRE 14=5(ダイス値)ですので、ダイスの
5以上が出れば、97式中戦車を撃破出来ます。



■ハルハ河を国境と定める日本軍に
対して、ソビエト軍はハルハ河を
超えた20km先の地点を国境と主張。
河川最大幅は800メートル程有り、
どちらの軍も工兵により橋を架ける
事が出来る。比較的浅瀬という設定
で各ユニットは渡河が可能です、
河川のマスに侵入すると、行動中の
MP(行動力)はMP0になります。

●渡河中攻撃不可

●橋:架橋1MP

破壊撤去ダイス偶数。

●橋=地形効果は平地同様



渡河中のユニットは攻撃出来ません。
また橋を架けるには、河にユニット
が隣接し、1MPを使用して橋を架
ける事が出来る。

(橋に砲撃を加え、ダイス偶数で橋を破壊可)
※破壊した橋はその後使用出来ない[排除]

勝利条件

【殲滅勝利】

■ユニットを全て撃破した軍が勝利します。
(全てのユニットには、榴弾砲は含まれない)

【制圧占領勝利】

■敵司令部(フラッグ)のマスに、自軍ユニットのいずれかが
侵入したら、他のユニットが生存していても、制圧占領として
勝利します。



FIRE (攻撃力) 砲撃の計算

■FIRE (攻撃力) はユニットの性能により異なります。
AT=ユニットの火力+技量を足した数で、兵器の強さや兵士の士気、練度によってユニット毎に決まっています。

FIRE

$$15 + \begin{array}{|c|c|c|} \hline \bullet & \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = 20$$



■敵に砲撃を加えるには、砲塔を動かし直線上に敵を狙います。その後、ダイスを振ります。スペックカード記載のFIRE値とダイスを足した数が、砲撃力です。例では合計FIRE20で回避。ダイスが6ならDF値と同等以上で撃破です。



■この場合BT-7のDFは、21ですので、97式の砲撃は回避されました。撃破された場合、ユニットはその場所で裏返しにします。(障害物化)



DF (防御回避値) 1: 防御と距離



■六角形マス (ヘスク)
1マス=400メートル

■3マス距離=1200m

■2マス距離=800m

■1マス距離=400m

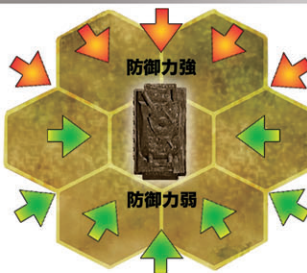
■後・側面防御に関して、戦車の後方側面などの装甲は前面より薄く、図の水色エリア方向から砲撃を受けると、DF値は()の数値のDFになります。また距離により
①DF(19)②DF18
③DF17になります。

■戦車や装甲車の金属外壁厚を装甲と呼びます。同じ砲撃力でも、距離が近づくにつれて、装甲を打ち破る事が出来ます。左図のDF大文字は、①3マス以上遠距離射撃に対するの防御値です。②は800m以内の中距離防御値、③400m以内の近接射撃に対するの防御値です。



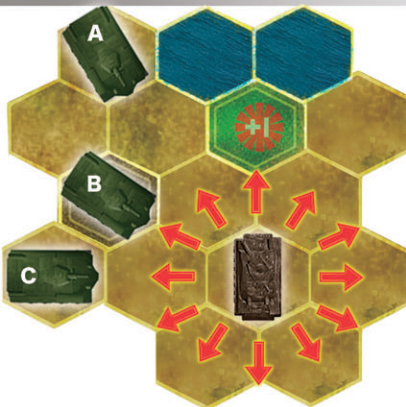
①②③の記載は
後方側面に砲撃
された場合の
数値です。

DF (防御回避値) 2: 装甲の防御方向



■前面装甲のDF値は
前/左右前斜めの
5方向からの砲撃
防御値です。
■後側面装甲の
DF値は車体真後ろ真横、左右斜め
後ろの7方向の数値を示しています。

砲撃可能方向と砲撃距離



■戦車/装甲車の砲撃方向は
旋回砲塔により、360度
12方向へ射撃出来ます。
自軍ユニット直線上に
敵が居れば砲撃可能です。
■敵戦車の防御力を計算し
て、撃破可能か距離を
測ります。計算方法は
A:3マス (1200m)
B:2マス計算(800m)
C:2マス(800m)
B地点は実際約750m
ですが、Cと同基準と
します。

重砲: 149/152mm榴弾砲

■大口徑の爆発する榴弾を使用した榴弾砲 (重砲) の使用方法

1: 砲撃の指示-----砲の向きを決めダイスを2回振ります。

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline \bullet & \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|c|} \hline \bullet & \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \text{合計8マス}$$

右図の様に、榴弾砲を起点に、前方
方向へ (後方向又は通過済みマスは
カウント出来ない) 2回分のダイスの
合計数分をカウントし、着弾設定
を行います。

着弾設定したマスに
標準 (Aim) をマーカ
ーとして置きます。



2: 照準(Aim)を置き砲撃を行います。3回目のダイスを振ります。
偶数ならば、砲撃成功です。奇数ならば、砲撃に失敗します。



3: 砲撃が成功すると、設定マス
(Aim)隣接6マスと設定マスの
1マス合計7マス範囲内にある
ユニットが全て撃破されます。
敵味方に関わらず、範囲内は全滅
します。
味方を犠牲にしたい場合は
1:の時時点で砲撃を中止し、
次の手番にパスも可能です。

■大口徑重砲部隊(榴弾砲)ユニットの特徴は、車両の装甲厚や、地形効果を
無効化し、密集陣形の敵を効率よく撃破出来る反面、機動力と防御力
に乏しく、遠距離から敵に狙い撃ちされてしまう弱さがあります。
上手く運用すれば、戦闘を有利に出来ますので、なるべく後方に設置し
周りを防御力の高いユニットで守りながら使用する事をお勧めします。

アイテム/その他

■司令本部(フラッグ)・・・プレイヤーの司令本部。初期勢力範囲内のどこに置いても構いませんが、配置後は動かせません。自軍フラッグマスに敵軍ユニットが入ると占領され敗北します。味方司令部マスに味方戦車は入れません。商獲/援軍カード時のみ出現可能。



■橋(ブリッジ)・・・ハルハ河を渡る為に、橋を架けて進軍出来ます。橋は両軍共に架けたり、渡ったり、破壊する事が出来ます。自軍ユニットが河に隣接して、1MPを使用して、架橋出来ます。1手番(ターン)に付き1ユニット1本の架橋迄可能です。別のユニットが別の地点に同ターンに架橋して陽動作戦も出来ますが、1ユニットが続いて2本の橋を架ける事は出来ません。地形効果は平地と同様です。橋上のユニットが撃破された場合は、障害物になり通行不可になります。(障害物の撤去には、ユニットが砲撃を行いダイス偶数ならボード外へ排除出来ます。)橋のみも砲撃しダイス偶数で、排除可能です。(排除した橋は再利用不可)



1MP

■榴弾砲照準(Aim)・・・1cm角の榴弾砲着弾地点を示すマーカーです。(榴弾砲[重砲]項参照)



1: イベントカード/カスタマイズカード



突撃

MP×2倍

商獲

最密敵を
自軍へ

歴戦の砲手

砲撃×2

援軍

破壊車両復活

地雷

自軍撃破

■イベントカードは、上記5種類。自軍ユニットの1MPを使用して山(デッキ)から引いたユニットに対して、カード記載のイベントが発生します。(イベントカードはそのユニットのみのイベントですので置き換え出来ません)カードを引くユニットを必ず指定して行います。先に移動や砲撃などを行ってから、カードを引いてください。カードを引いた後は、MPが余っていても、イベントが優先されますので、残ったMPは失います。[イベントカードは山が無くなり次第引き直し再利用](同じユニット同手番でのイベントカードの2重引きは出来ません)突撃・・・ユニットのスペックカードの行動力が6MPの場合2マス移動+1回砲撃+2マス退避で5MP。残り1MPでイベントカードを引き、突撃が出てさらに6MP入手しますが、突撃カードでの砲撃は1回のみです。また、突撃でMPが多くなっても、河に侵入すると、余った全てのMPは0に成ります。

商獲・・・敵の商獲した戦車は、司令本部(フラッグ)のマス上で同手番内で即時行動出来ます。複数商獲車両が出た場合は、本部の隣接マスに、配置して下さい。(ボード外撤去ユニットは復活不可)商獲戦車は、はじめの手番のみイベントカードは引きません。商獲は最も近い車両(破壊/生存関係無く)を商獲します。

歴戦の砲手・・・経験を積んだ砲手/狙撃手(歩兵)などの、射撃速度が上がり、1手番で同位置からもう一度、砲撃/射撃が可能になる。カードを引いたユニットが生存中ずっと使用出来るカードです。

援軍・・・撃破された自軍(ボード外も可)を指令本部(フラッグ)マスに(味方援軍到着として)復活出来る。撃破車両が無い場合は無効。カスタマイズカード引継げない。

地雷・・・このカードを引いたユニットは、破壊されてしまいますので、自軍の最後の生存ユニットが引いてしまうと、全滅となり、即時ゲーム終了となります。

2: イベントカード/カスタマイズカード

1939年当時も、敵の戦車の残骸から、装甲板を切り出して、自軍戦車の前面に取り付ける増加装甲などの改造等。(所得後撃破までは有効)

■発動機/駆動系を改造するカード

既存のエンジンを調整し直したり、純度の高い燃料に変えたり、工兵が苦勞して駆動系統に手を入れ改造します。本ゲームには登場しませんが、日本軍97式軽装甲車のエンジンをチューニングし、時速40kmから65kmに向上させた例も・・・

このカードは入手直後から使用可能ですが、保留しておく事も出来ます。自軍手番で使用します。工兵が現場に向かい改造しますので、前線の戦車にも改造を施す事が出来ます。付属のエンジンチューニングパーツを実際に使うユニットのコマに装着します。



エンジンチューニングパーツ



MP+3

■特殊徹甲榴弾装備カード

徹甲弾(装甲貫通力が高い対戦車用)や、榴弾(火薬量が多く爆発力が高い)両方を兼ね備えた最新の特殊砲弾が補給されて使用出来るカード。日本軍の名称は夕弾。ドイツ製砲弾(エリブシェ・ダゲール)の技術供与で完成。ダゲール弾→夕弾→夕弾と呼ばれたとも・・・日本陸軍では、別名窄甲弾(さっこうだん)ただし1942年以降の技術である為、本ゲームに戦車用として登場するのは、フィクションです。付属の特殊徹甲弾パーツを実際に使うユニットのコマの横に置きます。砲撃はダイス偶数で戦車を撃破出来ます。



特殊徹甲弾パーツ



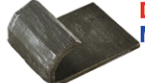
DICE
2/4/6
MP-1

■追加増加装甲カード

戦場で破壊された戦車の装甲板や、商獲した戦車の装甲を外し、工兵隊が現場で加工した装甲板をユニットの前面に取り付ける事が出来るカード。前正面のみDF(防御率)が+2上がるが重量も上がり装備した車両のMP(行動力)は-1下がる。ただし、側部・後部のDF値は上がらない。付属の増加装甲パーツを実際に使うユニットのコマに装着します。前方45度からの砲撃にも効果を発揮する。



増加装甲パーツ



DF+2
MP-1

■火炎瓶(FIAME BOTTLE)

山(デッキ)から引いてキープ出来るカード。歩兵が敵戦車や装甲車の隣接するマスに入り、火炎瓶を投擲。(使用は1回のみ)ダイスを振り偶数が出れば、装甲厚に関係無く撃破出来る。(カードを所持していても歩兵が全滅していれば、使用不可)



ルールの補足事項

■砲撃/射撃に関して(射線)

敵の戦車を砲撃する時は、砲塔の直線上に敵ユニットを合わせます。



戦車の銃眼に死角がある為、砲撃出来ない角度もあります。一見、障害になる敵味方戦車がいても、斜め射線が確保出来れば隙間からの砲撃も出来ます。

■勝利へのアドバイス

●バランスの良い初期配置・・攻撃重視の初期布陣で最前線にユニットを配置していると、相手先攻の場合1ターン目の敵の猛攻撃で運(ダイス目)が悪いと全軍前方配置では多数戦車が撃破されてしまいます。地形の使用や、司令本部守備や予備戦力、迂回部隊なども考えましょう。

●司令本部(フラッグ)の守備は重要・・敵が迫り防戦に夢中になると、離れた場所の敵ユニットがイベントカードの『突撃』を引いて、司令本部を占領される事があります。司令本部近隣には守備のユニットを1台置きましょう。自軍司令部マスには、イベントカード鹵獲/援軍以外入れません。

●榴弾砲の活用・・榴弾砲の長距離射程と破壊出来る範囲は広く本ゲームで要となる兵器です。(最大有効射程は、ダイス6+6=12マス{4800m})なので、敵の榴弾砲を序盤で撃破出来れば、ゲームを有利に進められます。逆に『援軍』で復活出来る戦車などで榴弾砲の周りを守りながら戦う事も重要です。

●カードを有効に使う・・『援軍』『鹵獲』は自軍戦力をアップさせる強力なカードです。またカスタマイズで守備戦車を強化したり、複数の自軍と協力して強い戦車を破壊する事も重要な戦略になります。

■ハルハ河戦争(ノモンハン事件)とは■

本ゲームは太平洋戦争前夜、1939年満州国とモンゴル国境地帯で発生した国境紛争を題材に日本軍戦車部隊とモンゴルの同盟国ソビエト連邦の機甲部隊の激闘を描いています。

ハルハ河を国境と主張する日本に対し、ソビエト(モンゴル)の主張は東に20km程入り込んだ地域とし、小競り合いから戦闘に発展。日本軍の4倍の兵力を投入したソビエト軍であったが、両軍の4ヶ月間の戦闘損害は・・・・

日本軍 : 戦車約29両・兵士(戦死/戦傷/行方不明)約17,364名

ソビエト軍: 戦車装甲車約400両・兵士(戦死/戦傷)約25,655名

と記録され、史実では日本が停戦を申し入れソビエトが受諾し終結している。同時期にドイツがポーランドへ進軍し、ソビエト連邦もポーランド東側より侵攻、フィンランド、バルト3国にも侵攻した。

その計画と情報戦により日本軍との戦闘を早期に終わらせる為、ソビエト連邦全土よりハルハ河戦争へ兵員、戦車、装甲車を多数投入し、航空戦力では、エースパイロットを集めて戦った。本ゲームでは、もし両軍が同数で戦った場合どうなったか?を考察しながら進めて頂ければ幸いです。

■カスタマイズカードの増加装甲に関して

日本軍戦車の97式89式中戦車が、司令本部の守備位置にいる場合で、守備戦車に増加装甲を装備すると、通常砲撃では倒せません。



※この場合撃破可能な攻撃/勝利方法は、以下3種類の方法があります。

- 榴弾砲の使用○歩兵の火炎瓶○特殊徹甲榴弾を使用し撃破します。
- 複数の戦車部隊で四の犠牲を顧みず、司令本部を占領。



※4人プレー：2人1組でチームになり、両軍に別れ、戦車等のユニットを相談して分けて行って下さい。
 ※1939年当時の各国陸軍には、乗馬しライフル装備の兵（騎兵）が存在していました。



日本軍 主力兵器

■九七式中戦車(チハ)■

1937年に製造され
 1939年にノモンハン
 事件にも参加。開発当時
 は火力/装甲/速度共に
 その性能は世界基準に
 あった。最高速度38km/h。歩兵の強力な火力支援を目的とし
 た57mm砲を装備し、機銃などを弾き返す傾斜した形状
 （避弾経始）と25mmの装甲厚を採用。本ゲームで両軍中最高
 の防御力を持つ強力なユニット。



■八九式中戦車(イ号・甲乙)■

1920年後半に開発された日本
 初の国産量産戦車。イギリス製
 の中戦車を参考にし、繰り返し
 テストされガソリンエンジンの
 甲型、ディーゼルエンジンの乙型
 6.5mm機銃位置変更など改良
 変更された。歩兵の強力な火力
 支援を目的とした57mm砲を



装備しているが、最大速度が25km/h・最大装甲厚17mm
 で、火力は有るが、機動力が後の97式95式より劣る。
 本ゲーム中で最も旧式化した戦車。長距離離護射撃や司令部
 の守備に適している。史実では太平洋戦争末期の沖縄守備隊
 まで、長期間運用された悲劇の旧式戦車。

■九五式軽戦車(ハ号)■

1933年に製造され、2,375輛と
 日本軍最多の生産台数と九四式
 37mm戦車砲で、初期の日本軍
 の快進撃を支えた主力軽戦車。
 同時期のフランス軍軽戦車の
 時速20km装甲厚45mmに
 対し、時速40km/hで2倍の
 機動力を持つが、装甲厚12mmと薄く、
 対戦車戦闘では苦戦を強いられた。
 日本軍戦車部隊中で最高の機動力を持つ。



ソビエト軍 主力兵器

■BT-7快速中戦車■

1935年に開発された
 BT快速戦車の最終型。
 最高速度52km/h。騎兵
 の火力支援を目的として
 長距離移動及び速度を重視
 して運用された。最大装甲厚20mm。本ゲームでも防御力より
 も機動力を活かしたヒット&アウェイで活躍するユニット。
 実機では、履帯（キャタピラ）を外し装輪（車輪）式で整地
 走行の最大速度は73km/h出す事が出来る。



■T-26軽戦車■

1929年イギリスのヴィッカーズ
 6トン戦車をライセンス生
 産し改良を加えて完成した。
 1933年に火力不足を補う為、
 BT-5に採用した45mm戦車砲
 に換装し、スペイン内戦では、
 その高火力により活躍した。

のちに装甲防御力不足により、日本軍の37mm速射砲などに
 撃ち抜かれ撃破されてしまう。その為、本ゲームでは戦力の
 増強を図る為、新型のBT-7の増援部隊が到着後の設定。史実
 ではソビエト軍は、この戦いの教訓を活かして、後に走・防・
 攻バランスの取れた有力な戦車 T34を開発し、独ソ戦初期には
 ドイツ陸軍に衝撃を与えた。

■BA-10装甲車■

1938年開発。アメリカフォードトラックをベースにライセンス
 生産したトラックに傾斜装甲（避弾経始）を取り入れた装甲車。
 火力はBT戦車と同じ45mm戦車砲を搭載している侮れない高火力
 ユニット。火力+機動力重視な為、
 防御力不足で、日本軍にも多く
 鹵獲される。フィンランドとの
 冬戦争にも投入された。
 その後、軽戦車や小型で軽快な
 装甲車などに更新されて行く。

