

BARBAROSSAシリーズーチャートと表カード#2

移動フェイズ・チャート

枢軸軍

ユニット・カテゴリー	移動フェイズ	自動車化移動フェイズ	対応移動フェイズ
自動車化MAを有すユニット	完全MA	1/2MA	1/2MA
非自動車化とスキー	完全MA	No	No
騎兵	完全MA	1/2MA	No
オレンジ／グリーン／グレイMA	完全MA	No	No
小艦隊	完全MA**	完全MA**	No
(浸透能力)[11.42]	Yes	No	No

ソヴィエト軍

ユニット・カテゴリー	移動フェイズ	自動車化移動フェイズ	対応移動フェイズ
HQ	完全MA	No	No
自動車化MAを有すユニット	1/2MA	完全MA	1/2MA
非自動車化とスキー	完全MA	No*	No
騎兵	完全MA	1/2MA	No
活性化非自動車化／スキー	No	完全MA	No
オレンジ／グリーンMA	完全MA	No*	No
装甲列車／RR砲兵	完全MA**	完全MA**	No
小艦隊	完全MA**	完全MA**	No
(浸透能力)[11.42]	Yes(スキー／騎兵)	Yes(自動車化)	No

注意：

MA＝許容移動力。端数は残す。
No＝このフェイズは移動不可。
＊＝HQによって自動車化移動フェイズの間に活性化できる。
＊＊＝どちらかのフェイズに移動できるが、両方ではない。
対応移動では、1ヘクス移動は不可。

許容移動力変換表

通常	1/2	3/4	1.5
M A	MA*	MA*	MA*
0	0	0	0
1	1**	1**	1.5
2	1	1.5	3
3	1.5	2	4.5
4	2	3	6
5	2.5	3.5	7.5
6	3	4.5	9
7	3.5	5	10.5
8	4	6	12
9	4.5	6.5	13.5

*超重砲兵(グリーンMA)を除く全ユニットは、以下を使用している時に1/2端数を残す。：

1. 乾燥天候中の、平地地形内の、二級道路上の道路移動。

2. 乾燥又は凍結天候中の一級道路上の道路移動。

3. いずれかの天候での高速道路上での資格を持つユニットによる道路移動。

4. 都市／大都市の移動。

**1ヘクス移動は、1/2MAと3/4MAが適用不能。
注釈：3/4MAコラムは、戦略移動を実行しているソヴィエト軍自動車化ユニットに適用する。

移動への影響チャート							移動しているユニット:				
移動が認められる											
移動又は活動	非補給 下 のとき	乾燥 ターン の間	泥濘 ターン の間	凍結 ターン の間	降雪 ターン の間	氷結 ターン の間	EZOC へ進入 可	EZOC へ進入す るために +1MP	EZOC へ進入 する時 に停止	EZOC から直接 EZOCへ移動可	EZOC を退出後 再びEZO C進入可
移動フェイズ	Y ¹	Y	Y	Y	Y ³	Y ^{2,14}	Y	Y ⁷	Y ⁸	N ⁹	Y ¹¹
自動車化移動フェイズ	Y ¹	Y	Y	Y	Y ³	Y ³	Y	Y ⁷	Y ⁸	N ⁹	Y ¹¹
対応移動フェイズ	N	Y	Y	Y	Y ³	Y ³	Y ⁶	N	Y	N	N
浸透移動	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	—
1ヘクス移動	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	—
蹂躪	Y	Y	N	Y	N ¹² /Y ¹³	N ¹² /Y ¹³	Y	Y ⁷	N ¹⁰	N	Y ¹¹
戦略移動	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	—	—	—	—
鉄道移動	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	—	—	—	—
装甲列車移動	—	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y ¹¹
小艦隊移動	—	Y ¹⁵	Y ¹⁵	Y ¹⁵	Y ^{15, 16}	N	Y	Y	Y	N	Y ¹¹
ユニットはZOCを及ぼす	Y	Y	Y ⁴	Y ⁵	Y ⁵	Y ⁵					

注釈:

1＝記載されたMAから－2MPs(例外:騎兵[6.35])。

2＝枢軸軍の全自動車化とオレンジ又はグリーンMAを持つユニットの記載されたMAから－1MP[5.24a]。

3＝自動車化MAを有す全枢軸軍ユニットについて記載されたMAから－1MP[5.24a、10.37b]。

4＝自動車化とオレンジMAを有す全ユニットは、隣接する町、都市、連結した道路又は鉄道ヘクス内のみにZOCsを及ぼす(大都市ヘクス内へは不可)[3.24a]。

5＝以前に禁じられていた地形は、いまやZOCを及ぼす[3.24b]。

6＝EZOCは、宣言戦闘の防御側ヘクス内に及ぼされなければならない。

7＝例外:(1)浸透、(2)1ヘクス移動、(3)蹂躪しているスタックが蹂躪目標ヘクスへ進入する時。

8＝例外:蹂躪を参照[11.3]。

9＝例外:枢軸軍自動車化浸透移動。枢軸軍とソヴィエト軍騎兵又はスキー・ユニットの浸透移動。

10＝移動は、成功した蹂躪後に可能。

11＝EZOCヘクスに再進入する前に、1つ以上の非EZOCヘクスに進入しなければならない。

12＝枢軸軍

13＝ソヴィエト軍

14＝スキー・ユニットは、平地、高地、湿地、沼地の地形内で1MPのみを消費する[5.24b]。

15＝嵐であると、移動と攻撃不可[22.54c]。再配置を受け得る[22.55]。

16＝小艦隊移動[22.54]は、凍結[5.23]降雪ターン[5.22]中は不可。