

# ユニットの読み方

海上ユニットの読み方は、海上ユニットを有す別の海上カードに含まれる。

## 非砲兵

ユニット名称  
ユニット  
規模  
スタック値  
攻撃戦力  
防御戦力

ユニット  
タイプ・  
ボックス

未確認  
ユニット

確認済  
ユニット

許容移動力  
(赤い自動車化  
ボックス内)

再建不能ユニットを示す。

注釈：MG ユニット（のみ）は、その確認済面に史実のヘクス番号を持つ。プレイに影響を持たない。

## 砲兵

以下を除き上記と変更なし：

機動モードの通常  
砲兵と超重砲兵

非 ZOC 帯

射撃モードの  
超重砲兵

ユニット  
名称

CRT  
DRM

兵器/シエツ  
とタイプ

攻撃のみ  
超重砲兵  
表 DRM

射程  
ボックス  
(超重砲兵  
は空白) 支援戦力

注釈：砲兵ユニットのみが射程ボックスを持つ。

## ソヴィエト軍 HQ

以下を除き上記と変更なし：

HQ シンボル  
と軍名称

機能面

非機能面

回復値

指揮値

## 非戦闘地上ユニット

MSU (1ASP)

標準補給集積所 (2ASP)

許容移動  
力

攻撃補給  
ポイント  
数

攻撃戦力  
防御戦力

大規模補給集積所  
(4ASP)

大規模補給集積所  
(3ASP)

ゲーム  
表示

N-AGN  
M-AGC  
S-AGS  
C-Crim

## ユニット数値の説明

**CRT DRM**：は、枢軸軍超重砲兵ユニットが攻撃に適用できる修正 [15.54]。

**超重砲兵表 DRM**：は、枢軸軍超重砲兵ユニットが砲撃に適用できる修正 [13.43]。

**攻撃戦力**：は、非砲兵戦闘ユニットが攻撃しているときに提供する戦力 [12.22]。赤い数字は、ユニットが装甲であることを意味する。これは、枢軸軍プレイヤーが諸兵科連合ボーナス [15.57] 又は同一装甲師団効果 [15.58] を達成することを認め得る。

**指揮値**：は、HQ が活性化させることができる資格を持つソヴィエト軍戦闘ユニットの最大数、又は対応フェイズ中に HQ が発令できる退却命令の最大数 [22.12]。

**防御戦力**：は、地上戦闘ユニット（支援している砲兵を除く）が防御側ヘクスを占めているときに提供する戦力 [12.22]。

**自動車化ボックス**：は、ユニットが自動車化地形コストを消費し、自動車化と対応移動フェイズに移動する能力を持つことを示す。

**許容移動力 (MA)**：は、乾燥天候の 1 つの移動フェイズ中にユニットが進入できる平地地形の最大数（チャート 10.11 を参照）。例外：装甲列車、小艦隊、超重砲兵ユニット。

**許容移動力のカラー・コード**：

イエロー：浸透能力 [11.4]。

オレンジ：自動車化コストを消費する非自動車化 [10.28]。

グリーン：超重砲兵 [10.28]。

グレイ：装甲列車 [21.32] 鉄道砲兵 [13.33]。

ブルー：小艦隊移動のみ [22.51]。

**非 ZOC 帯**：ユニットが隣接ヘクス内に支配地域 (ZOC) を及ぼさないことを示す [3.25]。

**射程**：砲兵ユニットが支援を提供できる防御側ヘクスからの最大ヘクス数。カウントしているとき、砲兵ユニットのヘクスはカウントしないが、防御側のヘクスはカウントする。

**回復値**：は、非機能 HQ が機能状態に復帰することを認める、可能な最大サイの目。

**スタッキング値**：は、あるヘクス内に地上ユニットが占めるスペースの量。両陣営について、移動フェイズ又は退却の終了時にいかなるヘクス内にも最大 10 スタッキング・ポイントが認められる。

**支援戦力**：は、資格を持つ砲兵ユニットが宣言戦闘の攻撃 [15.33] 又は防御 [15.32] に提供する戦力。

[ ] ユニット名称囲みは、ユニットの以前の名称を示す。

**ユニット名称**：は、ユニットの実名又は番号（略称の説明については、プレイブックを参照）。

**ユニット規模**：

I=砲兵中隊/中隊

II=大隊

III=連隊

X=旅団

XX=師団

( ) ユニット規模囲みは、相当規模のユニットを示す。

**ユニット・タイプ・ボックス**：ユニット・タイプ・シンボル・チャートを参照）。

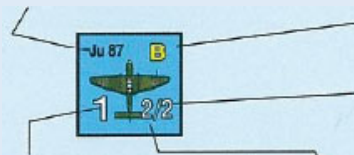
**二重ボックス ( )**：は、2 つの同規模ユニットが 1 枚のカウンターに統合されたことを示す。

## 航空ユニット

航空ユニット・タイプは、カウンター内にある主要な航空機の型式名称。



ソヴィエト海軍ユニットは、通常のソヴィエト軍航空ユニットと異なる。これらは、ブルー。



ユニット・タイプ：B=爆撃機、F=戦闘機  
T=輸送機

妨害値は、生き残りの妨害任務ユニットが創出する妨害地域 [14.63] に対して適用する。

航空戦闘値は、航空戦闘における航空ユニットの戦力。射撃航空ユニットは、航空戦闘の攻撃にこの数値を使用する。任務航空ユニットは、この数値で防御のみを行う。

近接航空支援 (CAS) 値は、宣言攻撃で防御側ヘクス内に生き残っている任務航空ユニットによって適用される DRM [14.53]。