

## I. 枢軸軍によって占領された地理的位置（続き）

注釈：

- ・ NC このゲームの期間中に捕獲されない。
- ・ 高い VP レベルが有効のときに占領された VP は、シナリオの終了時又は高い VP 得点が失われるまで枢軸軍プレイヤーの友軍に留まらなければならない。占領が遅れてこのような失われた VP ヘクスは、その GT に有効な VP 得点のみを提供する。

## II. シナリオ内で発生するイベント

イベント ドイツ軍のプランにかかわらず

枢軸軍プレイヤーが VP ヘクスを占領した いずれかの GT 中に行われていない各ソヴィエト軍強制攻撃 [12.36]	+2
ソヴィエト軍プレイヤーが、特別増援プール・グループを引く [8.23]。	+ #
枢軸軍プレイヤーが、特別増援プール・グループを引く [8.23]。	- #
枢軸軍プレイヤーがヒトラー・プランのキャンセルを選択（各回）。初回：GT 17~19 のいずれか 1 GT、次回：GT27 [PB7.2]。	-2
Hiiumaa 上に留まるソヴィエト軍ユニットなし。	+2
枢軸軍が Saaremaa 上の飛行場を支配する。	+2

## III. 取り去られたステップ/HQs についての VPs

VPs アクション（ドイツ軍のプランにかかわらず）

+2	ステップ損失として又は蹂躞中に退却できず、戦闘結果を満たすために取り去られた各ソヴィエト軍 HQ
+1	解散した各ソヴィエト軍 HQ について
+1	ソヴィエト軍親衛ロケット砲ユニットのステップ毎（その他の親衛は無視する）
+1	ソヴィエト軍装甲又は砲兵タイプの 6 ステップ毎。ステップ損失記録欄上でマーカーが 6 ボックスに到達したときに得点する。
-1	枢軸軍装甲又は砲兵タイプの 6 ステップ毎。ステップ損失記録欄上でマーカーが 6 ボックスに到達したときに得点する。
-4	シナリオ終了時に基幹又は除去ボックス内にその全構成ユニットがある各ドイツ軍装甲又は自動車化師団

## IV. 除去ボックス内の艦船

艦船タイプ	VPs
各ソヴィエト軍 BB	+3
各ソヴィエト軍 CA 又は CL	+2
各ソヴィエト軍 DL、DD、GB	+1
各枢軸軍 CL 又は ACD	-2

## V. 枢軸軍の退出シナリオ 2（のみ）

退出したユニットは除去されたものとしてカウントせず、プレイに再登場できない [11.6]。

退出エリア	要件	VPs
Liepaja (C1101~1501)	GT 2 の終了までに枢軸軍が 8 SPs 未満が退出する。	-2
Riga (C3201~3601)	GT 5 の終了までに枢軸軍が 18 SPs 未満が退出する。	-2
Krustpils (C4601~4901)	GT 5 の終了までに枢軸軍が 22 SPs 未満が退出する。	-2
Rezekne (C6101~6401)	GT 5 の終了までに枢軸軍が完全な 1 個装甲／自動車化師団の退出に失敗。	-2

