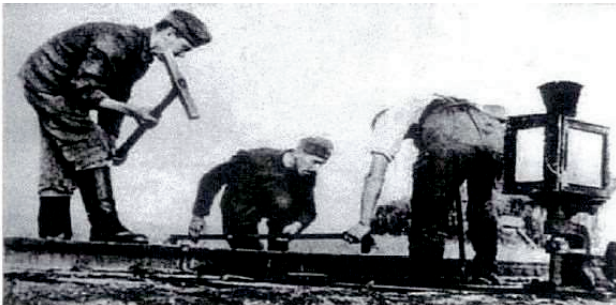


枢軸軍の攻撃補給 [6.45]						ソヴィエト軍の攻撃補給 [6.45]					
GT	シナリオ					GT	シナリオ				
	2	4	5	7	8		2	4	5	7	8
1	—	—	—	—	6	1	—	—	—	—	—
2~6	—	—	—	—	12	2~6	—	—	—	—	—
7~10	—	—	—	—	12	7~10	—	—	—	—	6
11~15	—	8	—	11	11	11~15	—	3	—	4	4
16~22	—	9	—	11	11	16~22	—	4	—	5	5
23~30	—	—	6	10	10	23~30	—	—	3	6	6
31~40	—	—	6	8	8	31~40	—	—	2	6	6
41~50	—	—	—	—	8	41~50	—	—	—	—	7



枢軸軍の鉄道変換率 [PB 4.25]	
<b>GTs 1~12 について</b>	<b>ターン毎の RCPs</b>
マップ C	4
マップ D、H、I、WA (統合)	6
リトアニアと東ポーランド 境界線内のマップ C と D についての 追加 (統合)	4
いずれか 1 つの鉄道連結へ (統合)	+ 2
<b>GTs 13~50 について</b>	
マップ C と D (統合)	6
マップ H、I、WA (統合)	8
リトアニアと東ポーランド境界線内、AGN & AGC 間の AGB の南の追加	6



枢軸軍勝利プラン表 [PB 7.0]	
サイの目	結果
4 以下	OKH プランへの変更
5 以上	ヒトラー・プラン継続
DRMs (蓄積する)	
+ 1 未だ行われていない各ソヴィエト軍強制攻撃について	

枢軸軍の占有要件 [PB 3.6]	
(シナリオ 2、4、5、7、8)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・白ロシア又はロシア内の各 VP 位置は、1 ステップの枢軸軍占有ユニットを要求される。</li> <li>・複数ヘクス位置は、少なくともヘクスの 1 つ上に十分な数のステップがいる限り、十分な占有と見なすことができる。</li> <li>・東ポーランド内の各都市と大都市 (プラス Minsk と Vilnius) については、都市毎に要求されるステップの数は、以下のターンに従って変化する。:</li> </ul>	
GTs	ステップの合計数
1 ~ 20	5
21 ~ 28	2
29 +	1
注釈: その他の VP 位置は、各 1 ステップのみを要求される。	

勝利条件チャート [24.0]					
勝利レベル	勝利ポイント合計				
	シナリオ 2	シナリオ 3 *	シナリオ 4	シナリオ 7	シナリオ 8
枢軸軍戦略的	17+		33+	100+	105+
枢軸軍作戦的	15~16		28~32	95~99	100~104
枢軸軍限定的	13~14	9+	21~27	85~94	90~99
ソ連軍限定的	11~12	8 以下	16~20	79~84	85~89
ソ連軍作戦的	9~10		11~15	70~78	75~84
ソ連軍戦略的	8 以下		10 以下	69 以下	74 以下
史実の得点	—	10	33	—	—
*ソヴィエト軍は、シナリオ 3 で追加要件も満たさなければならない [PB 10.36]					



# 勝利ポイント・スケジュール：シナリオ 2、3、4、7、8

枢軸軍プレイヤーは、各シナリオで VPs を得点（失点）できる。下記の 5 つのカテゴリーを参照。:

I. 枢軸軍によって占領された地理的位置				プラン/VP		
マップ	位置	ヘクス	史実の GT	OKH	ヒトラー	占領ターン
C	Vilnius	4923	2	4	4	GT 1 ~ 2
		(4823、4824 は無視)		1	1	GT3+
D	Baranovichi	5311	3	1	1	GT 1 ~ 2
				0	0	GT3+
	Bialystock	2611	3	1	1	GT 1 ~ 2
				0	0	GT3+
	Brest	3125	3	2	2	GT 1 ~ 2
				0	0	GT3+
	Grodno	3303	1	1	1	GT 1 ~ 2
				0	0	GT3+
	Minsk	6801	4	6	6	GT 1 ~ 5
				2	2	GT 6+
H	Bobruysk	2410	4	2	2	GT 1 ~ 5
				1	1	GT 6+
	Chernigov	4631	40	3	7	GT 1 ~ 30
				2	3	GT31+
	Gomel	4119	30	9	4	GT 1 ~ 20
				5	3	GT21 ~ 26
				2	2	GT27+
	Klintsy	5313	30	4	2	GT 1 ~ 21
				2	1	GT22 ~ 32
				0	0	GT33+
	Mozyr	2525	32	3	4	GT 1 ~ 28
				1	1	GT29+
	Zhlobin	3214	6 (27)	4	4	GT 1 ~ 18
				1	2	GT19+
I	Borisov	1828	6	1	1	GT 1 ~ 6
				0	0	GT 7+
	Mogilev	3532	18	7	7	GT 1 ~ 12
				4	4	GT13 ~ 15
				1	1	GT16+
	Orsha	3524	12	1	1	いずれかの GT
	Polotsk	2012	13	7	7	GT 1 ~ 11
				4	4	GT12 ~ 18
				1	1	GT19+
	Roslavl	5930	22	2	3	いずれかの GT
	Smolensk	5019	13	各ヘクス: 6	6	GT 1 ~ 15
		5020	12		3	GT16+
	Vitebsk	3215	10	1	1	いずれかの GT
		3315	11	2	2	いずれかの GT
	Vyazma	7012	NC	1	1	いずれかの GT
	Yartsevo	5514	12	3	3	GT 1 ~ 15
				1	1	GT16+
	Yelnya	6121	14 (NC)	4	4	GT 1 ~ 18
				3	1	GT19 ~ 31
				1	1	GT32+
WA	Toropets	4422	35	2	1	いずれかの GT

勝利ポイント・スケジュール：シナリオ 2、3、4、7、8 続き

			プラン／VP			
マップ	位置	ヘクス	史実の GT	OKH	ヒトラー	占領ターン
WA	Velikiye Luki	3425	13 (33)	5	5	GT 1～15
				2	4	GT16～25
				1	2	GT26+
	Rzhev	6823 (6824 は無視)	NC	6	3	GT 1～25
				3	2	GT26～34
				2	2	GT35+
注釈：(XX) このターンになるまで占領は確定しない。 NC このゲームの期間中に占領されなかった。						
高い VP レベルが有効のときに占領された VP ヘクスは、シナリオの終了時又は高い VP 得点が失われるときになるまで、枢軸軍プレイヤーが確保しなければならない。後に再占領されたこのような損失 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 2、3、4、7、8 内で発生するイベント			プラン	
イベント	OKH	ヒトラー		
枢軸軍プレイヤーが VP ヘクスを占領したいいずれかの GT 中に行われていない各ソヴィエト軍強制攻撃 [12.36]	+ 1	+ 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]。	NA	- 2		
モスクワ空爆 [PB 5.1]	NA	+ #		
破壊された各拠点 (最大可能 6) (シナリオ 3 のみ)	+ 1	NA		

III. シナリオ 2、3、4、7、8 内で取り去られたステップ/HQs についての VPs			プラン	
VPs	アクション (ドイツ軍のプランにかかわらず)	OKH	ヒトラー	
+ 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。			
- 5	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. 枢軸軍の退出			プラン	
シナリオ	退出エリア	要件	OKH	ヒトラー
7、8	マップ H の東端 H7001～H7006	退出した各 24 スタッキング・ポイント (いずれかのタイプ) について得点	+ 9	+ 2
7、8	マップ H の南端 H4634～H6534	合計 6 (いずれかのタイプ) スタッキング・ポイントが退出したときに得点	GTs 1～24	+ 2
			GTs 25～31	+ 2
			GTs 32～41	0
			GTs 42+	0
7、8	マップ H の東端 I7010～I7013	退出した各 20 スタッキング・ポイント (いずれかのタイプ) について得点	+ 8	+ 2
2	マップ C の東端 C7031～C7034 (D6801)	退出した各 14 スタッキング・ポイント (いずれかのタイプ) について得点	+ 4	0
2	マップ D の東端 D7002～D7007	退出した各 8 スタッキング・ポイント (いずれかのタイプ) について得点	+ 2	0
2	マップ D の東端 D7010～D7015	退出した各 12 スタッキング・ポイント (いずれかのタイプ) について得点	+ 6	0
3	シナリオの東端カード：3613～3618	退出した各 8 スタッキング・ポイント (いずれかのタイプ) について得点	+ 4	0
3	シナリオの東端カード：3611	退出した各 8 スタッキング・ポイント (いずれかのタイプ) について得点	+ 1	0

ソヴィエト軍補充表 [7.2]

表 A  
GT 6 ~ 25

サイ の目	# 拠点	I タイ プ補充	その他 補充	イベ ント
1	3	8		S+2M
2	4	7	V	2M
3	4+1E	5	A	M
4	5+1E	5	A	S
5	5+1E	4		S+2R
6	6	4	V	2R
7	6	4	V	R
8	7	3	A	R
9	7	2	A	2R
10	8	2	A	S
11+	8+2E	3	A	R

表 B  
GT 26 ~ 50

# 拠点	I タイ プ補充	その他 補充	イベ ント
2+1E	10	V	S+2M
2+1E	10	V	2M
3+2E	8	A+V	M+R
5	8	A	M+R
4+2E	7	A	S+3R
6	7	V	3R
7	6	V	3R
7	5	A+V	2S
8	5	A	2R
8+2E	3	A	2R
9+3E	2	a	R

DRMs :

- + 1 このターンの天候が泥濘又は降雪
  - + 1 未だ行われていない各強制攻撃
- 実質 DRMs は、+ 3 を超過できない。

記号 :

- A = 1 A タイプ補充ポイントを受け取る。
- V = 1 航空補充ポイントを受け取る。
- M = 1 又は 2 強制攻撃。
- S = 1 又は 2 ヘクスを一般補給下に置くか、又は 1 又は 2 ASPs を受け取る。
- 2S であると、各 1 を実行できる。

E = 指定された数の追加拠点をを受け取る。

VPs のための友軍位置のいずれかに置く (通常は、町、都市、大都市又は友軍大都市ヘクスから 5 ヘクス以内)。構築期間中にその都市に NKVD ユニットのいると、都市 (大都市である必要はない) から 5 ヘクス以内に建設できる。

R = R 結果毎に 2 守備隊ヘクスを解放するか、又は R 結果毎に 1 特別増援プール・グループを引く (あるいは、2 R 又は 3R であると、それらのいずれかの組み合わせ)。

限定砲兵補給表  
[13.53]

サイの目 結果

1 ~ 4 消費なし

5 + 1 ASP 消費

指定された ASP について各一度サイを振る。DRMs :

+ 1 ASP に 2 つの砲兵ユニットがたどっていると

+ 2 ASP に 3 つの砲兵ユニットがたどっていると

注釈 :

ASP に 4 つ以上の砲兵ユニットがたどっていると、その ASP は自動的に消費される。



モスクワ空爆表 [PB 5.14]

サイの目 VP の結果 ソヴィエト軍への  
その他の影響

1 + 1 - 1 RP\*

2 + 1 NE

3 ~ 4 NE - 1 ASP

5 + NE NE

NE - 効果なし \* 1 を受け取ったら A タイプ

枢軸軍燃料欠乏表  
[6.53]

サイの目 結果

5 以下 パス

6 以上 失敗

DRMs : (蓄積する)

+ 2 泥濘天候中

+ 1 兵站休止中

+ 1 組織の複数ユニットが非補給下であると。

橋梁修理表 [22.44a]

サイの目 結果

8 以下 修理されない

9 以上 1 損傷ポイントを取り去る

DRMs : (蓄積する)

+ 2 修理しているユニットが工兵連隊又は旅団であると (いずれかのステップ段階)

+ 1 二番目の工兵ユニットがあると (いずれかのステップ段階)

- 3 鉄道橋 (友軍鉄道堡マーカーが要求される)

