

ユニット・タイプ・シンボル

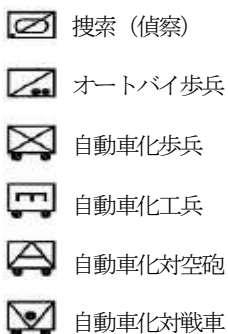
装甲 (自動車化) ユニットの (VP 損失 [24.41])



これらのユニットは、
以下について「装甲」と
見なされる。

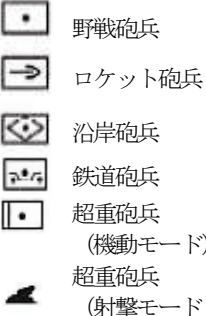
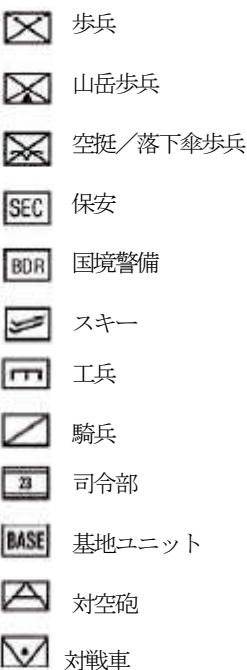
1. 装甲消耗 [16.33a]
2. CAB [15.57]
3. 同一装甲師団効果 [15.58]
4. TEC 上で装甲半減
注釈: 装甲工兵と突撃砲
は、上記 4つの状況にお
いて「装甲 (自動車化)」
と見なされない。

自動車化ユニット



- * (枢軸軍のみ:)
掩蔽壕破ユニット・タイプ:
1. 突撃砲
 2. 自動車化対空砲
 3. 対空砲 [15.44]

非自動車化ユニット



特殊ユニット



これらのユニット・タイ
プは、砲兵損失について「砲
兵」と見なされる [24.41]。

ユニット・タイプ・ボックス・カラー

ソヴィエト親衛: レッド
ソヴィエト民兵: イエロー
ソヴィエト海軍: ブルー
ソヴィエト NKVD: グリー
ン
ソヴィエト空挺: ライト・ブ
ルー

枢軸ルフトヴァッフェ/
落下傘: ライト・ブルー
クリークス・マリーネ ブルー
ドイツ装甲師団と自動車化組織:
各主要組織は、全構成ユニットが識別
カラーを共有する。

ユニット・カラー

ソヴィエト軍

地上ユニット: ブラウン・ブロンズ
航空ユニット: ブラウン・カッパー/レッド地

枢軸軍

ドイツ軍非 SS 地上ユニット: ライト・グレイ
ドイツ軍 SS 地上ユニット: ブラック
ドイツ空軍ユニット: スカイ・ブルー/ブルー水地
ドイツ空軍地上ユニット: スカイ・ブルー
エストニア人地上ユニット: 青帯を有すグレイ
フィンランド軍地上と航空ユニット: 青帯を有すホワイト
ハンガリー軍地上と航空ユニット: ダーク・ブルー
イタリア軍地上と航空ユニット: ライト・パープル
ルーマニア軍地上と航空ユニット: メディウム・グリーン
スロヴァキア軍地上と航空ユニット: ライト・グリーン
ウクライナ人地上ユニット: ライト・タン

情報マーカーの見本



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	7	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。

BARBAROSSAシリーズチャートと表カード#2

攻撃側と防御側の砲兵支援 [13.0と15.3]

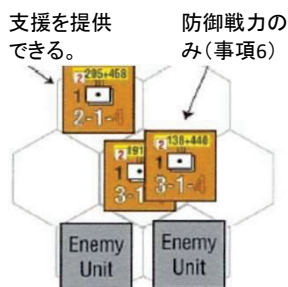
資格:



攻撃側の砲兵ユニットは、防御ヘクスに対する宣言攻撃にのみ支援を提供できる。防御側の砲兵ユニットは、防御側ヘクスにのみ支援を提供できる。防御側のヘクスとは、宣言攻撃マーカーを有すヘクスである。

1つの攻撃のみ:

ある砲兵ユニットは、その支援戦力を戦闘フェイズ毎に1つの宣言攻撃にのみ提供できる。支援戦力は、複数の宣言攻撃の間で分割できない。



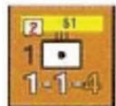
資格条件:



1. 蹂躪: 蹂躪マーカーを有す非砲兵ユニットは支援を提供できない [11.38.a].



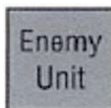
2. 非補給下: 非補給下マーカーを有す防御側砲兵ユニットは、攻撃補給下に置かれない限り支援を提供できない [6.35].



3. 射程: 各砲兵ユニット(攻撃側又は防御側)は、支援している防御ヘクスが射程内になければならない。防御ヘクスと砲兵ユニット(防御ヘクスはカウントし、砲兵ユニットのヘクスはしない)との間のヘクス数がユニットの記載された射程を超えなければ、支援できる [13.11.b].



4. 攻撃補給: その補給状態にかかわらず、攻撃側の各砲兵ユニットが支援するためには、攻撃補給を提供しているASPまでLOCをたどなければならない [13.11.c].



5. 防御側ヘクスを占めていない限り、防御側の砲兵ユニットは敵ZOC内にいることができず、砲兵支援を提供できない。攻撃側の砲兵ユニットは、敵ZOC内にいることができる [13.2].

6. 防御側ヘクスが砲兵タイプのユニットのみを含むと、その支援戦力を宣言攻撃に提供できない。これらは、防御戦力のみを使用できるが、非隣接の友軍砲兵ユニットは、それらのヘクスを支援できる。左の例を参照。

7. その支援戦力と防御戦力を同じ宣言攻撃に提供できる砲兵ユニットはない。

8. 支援戦力限度: 宣言攻撃で、攻撃側の支援戦力は攻撃戦力を超過できず、防御側の支援戦力は防御戦力を超過できない。超過分は無視される。

9. 超重砲兵、鉄道砲兵、ロケット砲兵: 支援戦力の後に「A」を有すユニットは攻撃のみを支援でき、それぞれ13.42.c/d、13.33.b、13.32の制限を受ける。

ユニットの限度

4つのドイツ軍砲兵ユニット: 資格を持つ4つまでの枢軸軍砲兵ユニットは、支援(攻撃又は防御)を提供できる [13.14.a].

注釈: 枢軸軍の超重砲兵ユニットは、4ユニットの限度にカウントしないが、特殊な攻撃状況でのみ使用できる [13.14.b].

枢軸同盟軍の砲兵 [13.31]:

a. 防御側ヘクス内に位置しない限り、枢軸同盟軍の砲兵ユニットは、自国籍を含むいかなる国籍にも半分の防御支援(端数切捨て)を提供する(ドイツ軍砲兵は、減少しない)。

b. 2つまでの枢軸同盟軍砲兵ユニットは、単一の宣言攻撃に防御支援を提供するために統合できる。

c. 2つまでのドイツ軍砲兵ユニットは、枢軸同盟軍の2ユニット限度に加えて統合できる(攻撃又は防御)。

ソヴィエト軍: 1つの沿岸防衛又は野戦砲兵ユニットは、常に支援を提供できる(攻撃又は防御)。

以下の場合、限度は最大2に増加する。:
・両者が同じ防御側ヘクス内にある。又は
・両者が同じ非妨害HQの指揮範囲内にある。又は

・1つが防御側ヘクス内にあり、二番目が射程内にあつて非妨害HQの指揮範囲内にある。 [13.15.b].

1(又は2)限度に、2つまでのロケット砲兵ユニットを加えることができる。ロケット砲兵は、HQの指揮範囲内にいる必要がない [13.15.b].

望むだけ多くの鉄道砲兵(と海上砲兵; 海上モジュールを参照)は、全て機能HQの指揮範囲内にあると加えることができる [13.15.c].

*砲兵ユニットは、非機能HQの指揮範囲内にあつてはならない。

プレイブックの砲兵支援の例を参照。

非機能HQの影響 [21.25 & 21.26]

非機能HQの制限:

A. 退却命令を発令できない [21.25].

B. ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ中に非自動車化ユニット(親衛を含む)の活性化不可 [21.25].

C. ソヴィエト軍対応フェイズ中に自動車化MAを有すユニットの活性化不可 [21.25].

D. 橋梁破壊又は新たな拠点マーカーの配置不可。ただし、「E」拠点の配置は認められる [21.26].

注釈: 鉄道変換は認められる。

非機能HQ指揮範囲内の制限

(非機能HQは、重複しているヘクス内の機能HQの影響に優先する)。

E. 架橋ユニットは、配置又は移動不可。これらは完成できる [21.26].

F. 強制攻撃について、指揮ポイントの二倍化不可 [21.25].

G. ソヴィエト軍のCAS又は妨害任務不可(枢軸軍CASと妨害の迎撃は可) [21.26.b].

H. 防御側ヘクスを含むいかなる戦闘にも、1つのみのソヴィエト軍砲兵が支援を提供できる [21.25、21.26.c].

I. NKVDユニットの「退却不可」命令を取り去る [21.25].

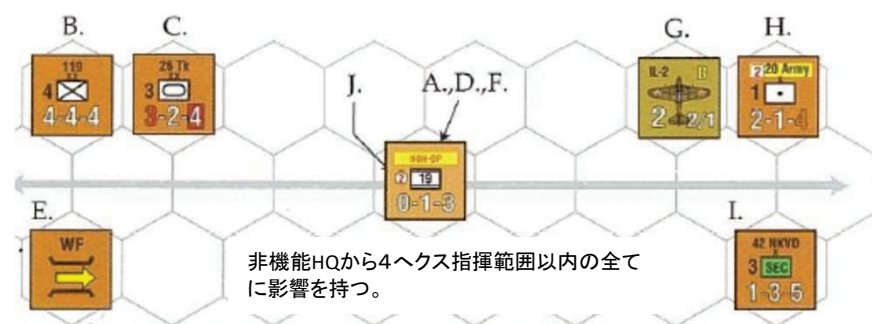
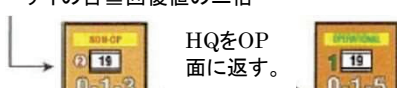
J. ソヴィエト軍の移動又は自動車化移動フェイズ中、その移動を非機能HQの指揮範囲内で開始しているソヴィエト軍地上ユニットの数は、HQ回復値から1少ない数に制限される。非機能HQは、移動フェイズ中常に移動できる。

非機能HQの回復サイ振り

[21.28]

ゲーム・ターン中間フェイズ中、望む各非機能HQについてサイを振る。サイの目がHQ回復値の二倍以下であると、HQをその機能(OP)面に返す。このサイ振りにDRMsはない。HQがOoSマーカーを持つと、回復値を二倍にしない。

サイの目 ≤ 回復値の二倍



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
許容移動力
(赤い自動車化
ボックス内)

未確認
ユニット
確認済
ユニット

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

射撃
ボックス
(超重砲兵
は空白) 支援戦力

攻撃
DRM
兵器/ユニット
とタイプ
攻撃のみ 超重砲兵
表 DRM

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

指揮値

回復値

非機能面

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)

ゲーム
表示

大規模補給集積所
(3ASP)

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]。