

BARBAROSSA : Army Group Center

バルバロッサ勝利ポイント記録欄				
0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

枢軸軍損失／補充記録欄					
0	1	2	3	4	5
	6*	7	8	9	10

*枢軸軍装甲／砲兵損失マーカーをゼロへ戻す。枢軸軍 1 VP 損失。

枢軸軍ユニット再建チャート	
<p>活性化ボックス [7.11 を参照]</p> <p>基幹ボックスから再建されたユニットー 友軍増援として登場可能 [8.3 を参照]</p>	
<p>基幹ボックス [7.12 を参照]</p> <p>以下の消費により、 1 ユニットがその 1 ステップ面で活性化ボックスへ移る。:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div> <p>1 タイプ A ポイント:</p> </div> <div> <p>2 タイプ I ポイント:</p> </div> <div> <p>1 タイプ I ポイント:</p> </div> </div>	
<p>除去ボックス [7.13 を参照]</p> <p>1 I タイプ又は A ポイントの消費により、1 ユニットが 基幹ボックスへ移る (いかなるタイプにユニットについても)。</p>	
<p>再建不可ボックス [7.14 を参照]</p> <p>全海上ユニット、ユニット変換で取り去られた全ユニットも。</p>	

枢軸軍航空ユニットの状態	
<p>準備ボックス [9.1]</p>	<p>空 輸 ボックス</p>
<p>このボックス内の航空ユニットは、このターンに任務を実行できる。</p> <p>嵐ターン: このボックス内の全ユニットは、直ちに飛行済ボックスへ移す。そこで、これらは準備ボックスへ上がるかどうか判定するため、他の全ての「飛行済」ユニットと共にサイを振らなければならない (全ての天候 DRMs を適用する)。</p> <p>注釈: 新たに到着している航空ユニット (増援又は補充) は、嵐の影響を受ける。</p>	

<p>飛行済ボックス [9.21 を参照]</p> <p>準備ボックスへの移動 1~7=Yes、準備ボックスへ移す 8+ =No、ここに留まる。</p> <p>天候 DRMs +1 凍結であると +2 泥濘又は降雪であると +3 嵐であると</p> <p>その他の DRM +2 空輸であると +1 兵站休止中</p>
<p>損傷ボックス</p> <p>飛行済ボックスへの移動 1~5=Yes、飛行済ボックスへ移す 6+ =No、ここに留まる。</p> <p>天候 DRMs +2 泥濘又は降雪であると</p> <p>その他の DRMs +1 全ルーマニア軍航空ユニット</p>
<p>撃破ボックス [9.23 を参照]</p> <p>サイ振りはない。航空ユニットは、航空補充ポイントの受領又は撤退でのみここから移される。</p>

手順: そのターンについて自身の任務を実行した航空ユニットは、その状況に依存して飛行済、損傷、撃破ボックス内に置かれる。続くターンの航空準備フェイズ中に飛行済ボックス内の各航空ユニットについてサイを 1 つ振る。適用可能な DRMs を適用する。もしも調整後のサイの目が列記された「yes 移す」の範囲内であると、ユニットは準備ボックスへ移される。そうでなければ、ユニットは飛行済ボックス内に留まる。次に、損傷ボックス内の各ユニットについてこの手順を繰り返す。

注釈 (14.26.b): 任務ユニットに随伴する航空ユニット (射撃ユニットとして) で、航空戦闘で敵航空ユニットと交戦しないものも、航空任務が完了した瞬間に飛行済ボックスへ行くが、その所有者は直ちにそれぞれについて航空準備手順 [9.2] を実施する。失敗したユニットは、飛行済ボックス内に留まる。パスしたら、準備ボックスへ移す。

BARBAROSSA : Army Group Center

ソヴィエト軍損失／補充記録欄					
0	1	2	3	4	5
	6*	7	8	9	10

*ソ連軍装甲／砲兵損失マーカーをゼロへ戻す。枢軸軍は1 VP 獲得。

ソヴィエト軍ユニット再建チャート



















活性化ボックス
[7.11 を参照]

基幹ボックスから再建されたユニットー友軍増援として登場可能
[8.3 を参照]。

基幹ボックス
[7.12 を参照]

もしも NKVD ユニットの再建されたら、直接 TRT に移されて 7GTs 先に置かれる。複数ステップ NKVD ユニットの 1 ステップ面で TRT へ移されるが、TRT 上でリセットされることなくして補充ポイントを受け取り続けることができる。

以下の消費により、1 ユニットの 1 ステップ面で活性化ボックスへ移されるか、又はその 1 ステップ面でマップ上に置かれる。:

1 タイプ A ポイント	2 タイプ I ポイント	1 タイプ I ポイント	1 装甲列車 ポイント
 	                		

*GT 毎に 1 つのみの NKVD ユニットの再建／増強できる (もしもタイプ I RPs が使用可能であれば)。

**直接活性化ボックスへ移され、7GT 遅延を受けない。

ソヴィエト軍航空ユニットの状態	
<p>準備ボックス [9.1 を参照]</p> <p>このボックス内の航空ユニットは、このターンに任務を実行できる。</p> <p>嵐ターン: このボックス内の全ユニットは、直ちに飛行済ボックスへ移す。そこで、これらは準備ボックスへ上がるかどうか判定するため、他の全ての「飛行済」ユニットと共にサイを振らなければならない (全ての天候 DRMs を適用する)。</p> <p>注釈: 新たに到着している航空ユニット (増援又は補充) は、嵐の影響を受ける。</p>	<p>空 輸 ボックス [14.7]</p> <p>モスクワ 航空防御 [5.2]</p>
<p>飛行済ボックス [9.21 を参照]</p> <p>準備ボックスへの移動 1~7=Yes、準備ボックスへ移す 8+ =No、ここに留まる。</p> <p>天候 DRMs +1 泥濘又は降雪であると +2 嵐であると</p> <p>航空ユニット DRM +2 爆撃機と輸送機について -1 モスクワ・グループについて</p>	
<p>損傷ボックス [9.22 を参照]</p> <p>飛行済ボックスへの移動 1~4=Yes、飛行済ボックスへ移す 5+ =No、ここに留まる。</p> <p>天候 DRMs +1 泥濘又は降雪であると</p> <p>航空ユニット DRMs +1 爆撃機について</p>	
<p>撃破ボックス [9.23 を参照]</p> <p>航空ユニットは、航空補充ポイントの受領又は撤退を通してのみここから移される。R を有す SB 航空ユニットは補充ポイントによって補充できないが、たとえ撃破ボックス内にあるときでも、シナリオ・カードによって直接変換できる。</p>	

手順: そのターンについて自身の任務を実行した航空ユニットは、その状況に依存して飛行済、損傷、撃破ボックス内に置かれる。続くターンの航空準備フェイズ中に飛行済ボックス内の各航空ユニットについてサイを 1 つ振る。適用可能な DRMs を適用する。もしも調整後のサイの目が列記された「yes 移す」の範囲内であると、ユニットは準備ボックスへ移される。そうでなければ、ユニットは飛行済ボックス内に留まる。次に、損傷ボックス内の各ユニットについてこの手順を繰り返す。

注釈 (14.26.b): 任務ユニットに随伴する航空ユニット (射撃ユニットとして) で、航空戦闘で敵航空ユニットと交戦しないものも、航空任務が完了した瞬間に飛行済ボックスへ行くが、その所有者は直ちにそれぞれについて航空準備手順 [9.2] を実施する。失敗したユニットは、飛行済ボックス内に留まる。パスしたら、準備ボックスへ移す。