

## BARBAROSSA : Crimea

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に戻す。枢軸軍 1 VP 損失。

枢軸軍ユニット再建チャート	
<p><b>活性化ボックス</b> [7.43c 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 [8.4 を参照]</p>	
<p><b>基幹ボックス</b> [7.43b 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> <p>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:</p> <p> </p>	
<p><b>除去ボックス</b> [7.43.a を参照]</p> <p>1 I タイプ・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><b>再建不可ボックス</b></p> <p> </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</p>	

枢軸軍航空ユニットの状態	
<p><b>準備ボックス</b></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><b>嵐ターン:</b> 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 DRM を適用する)。</p> <p><b>注釈:</b> 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><b>空 輸 ボックス</b></p>

飛行済ボックス	
<p><b>準備ボックスへの移動</b> 1~7=Yes、準備ボックスへ移す 8+ =No、ここに留まる。</p> <p><b>天候 DRM</b> +1 もしも凍結又は厳寒であると +2 もしも泥濘又は降雪であると +3 もしも嵐であると</p> <p><b>その他の DRM</b> +1 GT29 に開始して兵站停止の終了まで</p>	
<p><b>損傷ボックス</b></p> <p><b>飛行済ボックスへの移動</b> 1~5=Yes、飛行済ボックスへ移す 6+ =No、ここに留まる。</p> <p><b>天候 DRM</b> +1 もしも厳寒であると +2 もしも泥濘又は降雪であると</p> <p><b>その他の DRM</b> +1 全ルーマニア軍航空ユニット</p>	
<p><b>撃破ボックス</b></p> <p>サイ振りはなく、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個々から移される。</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 DRM を適用する。もしも調整後のサイの目が列記された「yes 移動する」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。