

## シナリオ4：最初の強襲

### I. 枢軸軍によって占領された位置

枢軸軍プレイヤーは、このシナリオ中に VP を得（失）点する。  
下記のシナリオ範疇を参照：

	位置	ヘクス	史実の 占領 GT	占領の VP	占領：
マップ Q ヘクス	Alushta	4825	68	1	いずれかの GT
	Feodosia	5718	68	3	いずれかの GT
	Kerch	6912	72	4(2*)	いずれかの GT
	Simferopol	4321	67	2	いずれかの GT
	Yevpatoria	3519	66	1	いずれかの GT
	Sevastopol	1428、1527、1528	188	各 2	いずれかの GT
セヴァス トポリ 挿入マッ プ・ヘク ス	Duvankoy	1823	69	1	いずれかの GT
	Mackensie	1925	184	2	いずれかの GT
	Balaklava	1930	185	2	いずれかの GT
	城塞：Maxim Gorky II	1232	189	2	いずれかの GT
	城塞：Maxim Gorky I	1525	181	2	いずれかの GT
	城塞：Nordfort	1526	182	2	いずれかの GT
	城塞：Ft. Stalin（等）	1626	181	2	いずれかの GT
	城塞：Cape Fiolent	1632	188	2	いずれかの GT
	占領された 6 つ以上の陣地 帯ヘクス	いずれか	可変	3	いずれかの GT

\*もしもソヴィエト軍によって占領されたら、奪回しても 2VPs のみの価値を持つ。

### II. シナリオ内で発生するイベント

イベント	VPs
移動した各枢軸軍沿岸ユニット [PB 10.44j.2]	-1
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	+ #
枢軸軍プレイヤーが特別増援プール・グループを引く	- #

### III. 基幹又は除去ボックスへ取り去られたステップ/HQs（いずれかのシナリオ）についての VPs

VPs	アクション
+2	いずれかの戦闘結果をステップ損失として満たすため、又は蹂躞中に退却できないために取り去られた（撤収又は撤退ではない）各ソヴィエト軍 HQ について。
+1	解散した各ソヴィエト軍 HQ について
+3	除去ボックス内にあるソヴィエト軍 BB 海上ユニットについて
+2	除去ボックス内にある各ソヴィエト軍 CL 海上ユニットについて
+1	除去ボックス内にある各ソヴィエト軍 DL 又は DD ユニットのについて
+1	ソヴィエト軍親衛ロケット砲ユニットのステップ毎に
+1	ソヴィエト軍装甲又は砲兵タイプの 8 ステップ毎に ステップ損失記録欄上でマーカーが 8 ボックスに到達するときに得点する
-1	枢軸軍装甲又は砲兵タイプの 5 ステップ毎に ステップ損失記録欄上でマーカーが 5 ボックスに到達するときに減少する

### 勝利条件チャート

勝利レベル	VP 合計 シナリオ 4
枢軸軍戦略的	27+
枢軸軍作戦的	18~26
枢軸軍限定的	14~17
ソ連軍限定的	8~13
ソ連軍作戦的	5~7
ソ連軍戦略的	4 以下
史実の得点	11

枢軸軍プレイヤーは、Alushta、Feodosia、Kerch、Simferopol、Duvankoy、Yevpatoria を保持しているため、12VPs でシナリオを開始する。