



BARBAROSSA



ARMY GROUP
NORTH, 1941

Game Design by Vance von Borries

目次

25.0 海上ユニット	2	29.0 海上砲撃支援	8
26.0 海上移動	3	30.0 強襲上陸	9
27.0 海上移動損失	5	31.0 航空任務隊海上ユニット	10
28.0 海上輸送	7	32.0 特殊ユニット	11

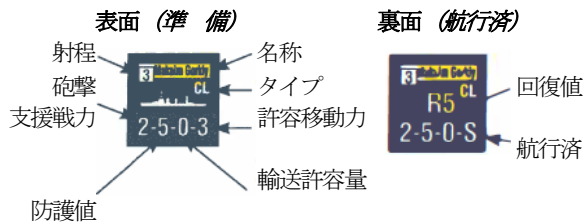
25.0 海上ユニット [NAVAL UNITS]

海上ユニットは、このシリーズの一定ゲームでのみ登場します。海上ユニットは戦闘ユニットではありませんが、陸上の作戦に影響を与える特殊能力を持ちます。

25.1 海上ユニットの特性 [Naval Unit Characteristics]

25.11 海上ユニットの読み方 [How to Read Naval Units]

海上ユニットの例



25.12 海上ユニット値の例 [Explanation of Naval Unit Values]

- 砲撃支援戦力 [Artillery Support Strength]** は、砲兵ユニットとして戦闘ユニットを支援（攻撃又は防御）しているときに使用する海上ユニットの数値です。
- 防護値 [Protection Rating]** は、海上ユニットが沈没（除去）前に吸収できる損傷ポイントの最大数です。
- 輸送許容量 [Transport Capacity]** は、海上ユニットによって運ぶことができる地上ユニットのスタッキング・ポイントの最大数です。
- 海上許容移動ポイント [Naval Movement Point Allowance]** は、海上ユニットが1移動フェイズに移動できる海上ゾーンの最大数です。
- 射程 [Range]** は、海上ユニットが砲兵支援を提供できる防御側ヘクス（又は目標）までの最大ヘクス数です。射程を計算しているとき、海上ユニットのヘクスはカウントしませんが、防御側ヘクスはカウントします。
- 海上ユニットのタイプ [Naval Unit Types]** :

BB	戦艦
CA	装甲巡洋艦
ACD	装甲沿岸防衛艦
CL	軽巡洋艦
DL	教導駆逐艦
DD	駆逐艦
GB	砲艦
T	輸送艦

g. ユニットの裏（航行済面）のコード

R	回復値
S	航行済状態

25.2 海上ユニットの使用方法 [How to Use Naval Units]

25.21 海上ユニットは戦闘ユニットではありませんが、（地上）戦闘ユニットに影響を与えることができます。これらは、一般補給又は攻撃補給を要求されません。これらは、ZOCを持ちません。

25.22 海上ユニットは海上のみを移動し、陸上のユニットの移動には影響を持ちません。これらは、敵戦闘ユニットの港湾ヘクス内への進入を妨げることができません。

25.23 海上ユニットは、ステップを持ちません。代わりに、損傷ポイントを被ります [25.12b]。除去ボックス内の海上ユニットは、再建できません [例外：輸送艦タイプ海上ユニット]。

25.24 全海上ユニット・タイプ（輸送艦タイプを除く）は、AA 射撃を認められます。各海上ユニットは、損傷にかかわらず AA ユニットとしてカウントしますが、自身のためにのみ AA 射撃を実施します [BSR 14.4 も参照]。海上ユニットが敵航空ユニットの目標 [31.25] であると、地上 AA ユニットは港湾内のいずれか 1 つの海上ユニットと統合できます。

25.25 海上ユニットは、戦闘ユニットのステップ損失を満たすために減少又は取り去ることはできませんが、海上移動損失表 [27.2] の結果、又は艦船攻撃航空任務 [27.32 & 31.26] の結果のために損傷又は沈没し得ます。

25.3 海上ユニットの準備 [Naval Unit Readiness]

25.31 海上ユニットのカウンターは両面を持つ：準備面と航行済面。準備面は、ユニットが海上移動の資格を持つことを示します [26.0]。航行済の海上ユニットは、海上準備フェイズ中に、準備についてチェックします。

25.32 準備の手順 [Readiness Procedure]：海上準備フェイズ中（戦略セグメント内）、各プレイヤーは、望むように自軍の全海上ユニットの準備を判定します。

- 航行済状態にある各海上ユニットについてサイを振ります。海上ユニット準備と修理 DRMs リストからの DRMs を使用します。
- 修正後のサイの目の結果がユニットの回復値以下であると、その海上ユニットを準備状態に変更します。準備にパスしたユニットは、無期限に準備状態に留まることができます。
- その準備チェックにパスしないユニットは航行済状態に留まり、未来のターンに再び準備の手順に挑戦できます。

25.33 準備を実施している海上ユニットは、同じフェイズ中に海上損傷修理 [27.5] は実施できません。

25.34 沈没した海上ユニットは、準備についてチェックしません。

26.0 海上移動 [NAVAL MOVEMENT]

26.1 海上での移動 [Movement at Sea]

海上ユニットは海上移動によってのみ、海上にある間に位置から位置へと移動します。これらと共にいる地上ユニットは [海上輸送のために荷積された、28.0 海上を参照]、その海上ユニットと共に移動します。

26.11 全ての海上エリアは、海上ゾーンに分割されます。海上ゾーン内の海上ユニットは、海上にあります。港湾、河川、湖（指定されない限り）は、海上ゾーンの一部ではありません。海上ゾーンは、海上ユニットの移動のために使用され、海上ユニットが移動できる距離を計算するために使用されます。

26.12 海上ユニットは、海上ゾーンから海上ゾーンへ、港湾から海上ゾーンへ、海上ゾーンから港湾へ移動します。これらは、たとえ各海上ゾーンがヘクス格子を含んでいても、ヘクスからヘクスへと移動しません。格子は、小艦隊移動 [BSR 22.51]、沿岸砲兵目標 [27.13]、海上砲撃支援 [29.0]、強襲上陸 [30.0] のために使用されます。

26.13 海上ユニットは、自動車化移動フェイズ又は移動フェイズのどちらかで望むように移動しますが、同じターン中の両方ではありません。海上ユニットは、一度に1つ移動させます。プレイヤーは、自軍海上ユニットのグループが同じ位置で一緒に開始する限り、グループとして（いずれかの規模の）移動させることを選択できます。海上ユニットは：

- ・いずれかのタイプの天候中に移動させることができます。
- ・海上移動の終了時に、海上ゾーン内の海上に留まることができます。
- ・浅海内で移動させることができません [BSR 10.47a]。
- ・その移動終了時に沿岸ヘクス内に留まることができません。

26.14 海上移動は、HQ ユニットの非機能状態によって限定されません [海上ユニットは、異なる指揮下にあります]。

26.15 海上ユニットは、移動するためにその海上許容移動ポイントを使用します。これらは、移動する各フェイズに記載された許容移動力の全て又はいくつかを消費します。

a. 海上ユニットは、港湾又は隣接海上ゾーンから海上ゾーンへ進入するために1海上移動ポイントを消費します。

ポイント アクション

1	1つの海上ゾーンから隣接海上ゾーンへ移動
0	同じ海上ゾーン内の全海上ヘクス上で移動を終了
1	港湾から隣接海上ゾーンへ移動
0	海上ゾーンに隣接する港湾ヘクスへ進入

26.16 海上ユニットは、敵の移動フェイズ又は対応移動フェイズ中、又は敵の戦闘ユニットが海上ユニットの占める港湾ヘクスへ進入するときの敵の戦闘後前進又は退却中に海上移動の実施を強制され得ます。

- ・海上ユニットを直ちに隣接海上ゾーン内に移動させます。
- ・この移動は、海上移動損失表に従います [27.1 を参照]。
- ・海上ユニットは、海上にある間は準備状態に留まります。航行済状態で開始したら、直ちに準備状態に返して海上移動損失表に (+2) DRM を適用します。
- ・結果によって指定された他の損傷に加えて、帰還の結果を D1 として扱います。

26.17 海上索敵 [Naval Search]：海上ユニットは、敵の海上ユニットを含んでいる海上ゾーンに進入と通過ができます。海上ユニットが敵の海上ユニットを含んでいる海上ゾーンに進入したとき、敵の海上ユニットは直ちに海上索敵表を使用して海上索敵 [27.3 も参照] を実施するための選択肢を持ちます。それを行なうと、活性海上ユニットは移動を停止します。

- ・(非活性) 敵ユニットが海上索敵を辞退したら、移動している (活性) ユニットの、選択的に、移動を停止して海上索敵を実施できます。
- ・両者が海上索敵を辞退したら、活性海上ユニットはその移動を継続し、他の海上活動 [例えば：強襲上陸；30.0] を実施できます。
- ・小艦隊ユニットは海上索敵を実施できませんが、海上索敵によって発見され得ます。
- ・活性海上ユニットは、あるゲーム・フェイズ中に一度のみ海上索敵を実施できます。非活性海上ユニットは、敵の海上ユニット (又はグループ) がその海上ゾーンに進入するとき毎に索敵できます。

26.2 港湾 [Port]

26.21 概括 [General]

a. 沿岸ヘクス内の各大都市、都市、町は、そのヘクス内の正確な位置にかかわらず [描かれたシンボルが実際に海上に接している必要はありません] 港湾でもあります。港湾は、常に海上ゾーンに隣接し、実際にそのゾーン内ではなく、海上ゾーンの境界の描かれ方に依存して、2つの海上ゾーンに隣接できます。錨のシンボルを含むと、待機ボックスは港湾です。

例：Tallin (マップ B、ヘクス 2204) は、Gulf of Finland と Moonsund 海上ゾーンの両方に隣接しています。

b. 浅海上の都市と町は、錨泊地のシンボルを持たない限り港湾ではありません。

26.22 港湾のカテゴリー [Port Categories]

- ・大港湾 [Major Port]：円内に錨のシンボルを持つ沿岸ヘクス。
- ・小港湾 [Minor Port]：錨のシンボルを持つ沿岸ヘクス。
- ・錨泊地 [Anchorage]：錨のシンボルを持たない沿岸ヘクス内の都市又は町。

26.23 港湾の位置 [Port Locations]

a. 各大港湾と小港湾は、ゲーム・マップ上の近くに記載された港湾ボックスを持ちます。海上ユニットは、港湾内にあるときそこに停泊できます。これは、その港湾ヘクス内にいることと同義です。

注釈：ボックスは、スタッキング事情を緩和させるためにのみ便宜的に提供されます。

b. 特別な環境を除き、通常、錨は港湾ボックスを持ちません。

c. 少数の港湾は、大河川の沿った近距離内陸に見ることができます [例：Riga、マップ B、ヘクス 1637]。それぞれが港湾ボックスによって指定されます。海上ユニットは、これらの港湾の内外へ移動するため、小艦隊移動 [BSR 22.51] を使用します。ここでは、MP コストは港湾へ進入するため、又は隣接する海上ゾーンへ港湾を離れるための海上移動ポイントに含まれます。さもなければ、これらはその河川に沿って移動できません。その港湾は、港湾ボックスが見られる海上ゾーンに隣接しています。

26.24 ある港湾を占めることを認められる海上ユニット・タイプの数に限度はありません。海上ユニットは、使用できる港湾のタイプに制限されます。港湾の各タイプに認められる海上ユニットのタイプについては、港湾特性チャートに列記されます。

26.25 港湾許容量は、陸上スタッキング・ポイントとして言及されます。港湾特性チャートは、港湾の各タイプがいずれかのターンに積載と揚陸の両方ができる最大数について列記します。チャート上に列記された数字は、積載と揚陸の両方の合計です。積載のために使用された許容量は、同じターンに揚陸のために使用できません。

例：もしも許容量が 10 で 7 ポイントを揚陸していたら、同じターンに最大で 3 のみ ($10 - 7 = 3$) が積載できます。次のターンに、その港湾で他の 10 ポイントを積載又は揚陸できます。

注釈：海上基地ユニット [26.26b と 32.2] は、港湾許容量を増加させます。

26.26 港湾の一般補給 [Port General Supply]

a. 港湾は、そこへ補給線をたどることができる、限定された数のスタッキング・ポイントに一般補給を提供できます。それ故、港湾は補給源になります (限定的ではありますが)。港湾のタイプによる一般補給許容量については、港湾特性チャートに列記されます。許容量は、陸上スタッキング・ポイントとして述べられます。

b. (いずれかのタイプの) 港湾上の海上基地ユニットは、その港湾の許容量を二倍にします [港湾特性チャートを参照]。

プレイ・ノート：通常、無制限な数のユニットがゲーム・マップの端へ補給線をたどれますが、ときには地上ユニットはゲーム・マップの端との連結を切断され得ます。このようなユニットは、その一般補給を提供するため港湾許容量に依存します (使用可能であれば)。相手側プレイヤーが港湾を占領したら、使用可能な港湾許容量の合計が残っている全ての地上ユニットを賄うことが不十分になり得ます。プレイヤー諸氏は、注意深く港湾許容量を見るべきです。

26.27 港湾許容量の減少 [Port Capacity Reduction]

a. 以下の各状況について港湾特性チャートを調べます。:

- 敵の航空妨害ゾーン内にある間、港湾特性チャート上に表示された量ずつ、積載、揚陸、一般補給についての許容量を、妨害の各レベルについて減少させます。
- 1 つ以上の補給下敵砲兵ユニットの射程内にあると、砲兵射撃支援ポイント毎に 1 だけ一般補給量を最大 6 まで減少させます。
- 少なくとも 1 つの敵の非砲兵戦闘ユニットが港湾に隣接すると、許容量を減少させます。

b. 許容量減少の影響は累加しますが、ゼロ未満に減少し得ません。海上基地ユニットは、全ての減少が行われた後に港湾の補給許容量を二倍にします。

例：ソヴィエト軍の海上基地ユニットが大港湾ヘクスを占めます。最大港湾許容量は 30 ですが、6 支援ポイントを持つ枢軸軍砲兵ユニットの射程内で許容量を 6 だけ減少させ、しかも港湾はレベル 2 ZOI 内にあり、更に 12 だけ許容量が減少し、残っている許容量は 12 です。ここで、基地ユニットは、この許容量を二倍の 24 にします。

小港湾であると、同じ減少条件が港湾許容量を 1 へ減少させることになります。基地ユニットは、これを 2 倍の 2 にします。

c. その ZOI 内に港湾を含む妨害任務 [BSR 14.6] について、港湾内の海上ユニット (輸送艦を除く) は、AA 射撃を実施する能力を持つ陸上ユニットがなければ、AA 射撃のサイ振り認められます。港湾が戦闘中の防御側ヘクスで、CAS が使用可能などにも同様に適用されます。

26.28 占領された港湾は、占領後の補給状態フェイズになるまで、海上移動又は一般補給について使用不能です。

26.3 海上ユニットの状態 [Naval Unit Status]

26.31 海上の海上ユニットは、海上にある限り準備状態に留まります。

26.32 いったん海上ユニットがその移動を友軍港湾内で終了したら、航行済面に裏返します。航行済の海上ユニットは、準備状態に変更されるまで移動できません [例外: 26.16]。

26.33 航行済 (又は準備) 状態の海上ユニットは、海上砲撃支援 [29.2] と AA 射撃を実施できます。

26.34 友軍の港湾に到着するまで、海上ユニットは:

- 海輸のために地上ユニットを積載できません [28.0]。
- 損傷修理を実施できません [27.5]。
- 地上ユニットの AA 支援を受け取れません [BSR 14.4]。

港湾内にある間、敵戦闘フェイズ中に艦船攻撃航空任務を受けます [31.2]。

デザイン・ノート：移動可能な状態にある理由は、射撃支援可能な状態にある理由とは異なります。

27.0 海上移動損失 [NAVAL MOVEMENT LOSS]

27.1 海上移動損失表 [Naval Movement Loss Table]

27.11 海上ユニット（又は海上ユニットのグループ）がその移動を停止し（港湾への進入、又は海上に留まることのどちらか）、しかも少なくとも1海上移動ポイントが消費されたいずれかのフェイズ中、海上移動の終了時にそのユニットについて海上移動損失表を使用します。各海上ユニットについて、個別にサイを振ります。

注釈：海上ユニットは、海上索敵の対象となる可能性があります [27.31]。どちらかのプレイヤーが海上索敵の実施を望むと、活性ユニットは海上移動を停止し、海上戦闘の前に活性ユニットへの損失を判定するため海上移動損失表が使用されることになります。

例：ある海上ユニットは、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ中にレニングラード海上ゾーンへ進入するために1海上移動ポイントを消費し、そこで停止します。海上移動損失表の結果を受けます。フェイズの終了時に表を使用し、結果を適用します。次のターンに、レニングラード海上ゾーンから Tallinn 港湾へ移動するとき、港湾への到着時に再び海上移動損失表の結果を受けます。なぜならば、フィンランド湾海上ゾーンへ進入するために1海上移動ポイントを消費するからです。

27.12 手順 [Procedure]

a. 適切な移動条件を表示する海上移動損失表のコラムを使用します。:

- ・通常 [27.16]、
- ・沿岸砲兵 [27.13]、
- ・航空妨害 [27.14]、
- ・航空と沿岸砲兵の両者 [27.15]。

b. 最終結果を獲得するため、適用可能な全ての DRMs によってサイの目を調整します。

27.13 全海上ユニットについて沿岸砲兵コラムを使用します。:

- ・敵沿岸砲兵ユニットの射程内で移動を開始するユニット、又は
- ・目的地ヘクスへの途上で少なくとも1つの敵沿岸砲兵ユニットの射程内を通過しなければならないユニット [ケルチ海峡通過のごとく、Crimea ゲームを参照]、又は
- ・目的地ヘクスが敵沿岸砲兵ユニットの射程内にある場所 [（地上）戦闘ユニットに砲兵支援を提供するため、全海上ヘクス内で停止しているときのごとく]。
- ・最初の沿岸砲兵支援ポイント（ユニットではなくポイントをカウントします）後の各追加ポイントについて（+1）DRM を適用します。

注釈：敵沿岸砲兵ユニットの通過とは、目的地への唯一のルートが敵沿岸砲兵ユニットの射程範囲内にあるヘクスを通過する場合です。そのようなルートは、マップ上に表示されていなければなりません。複数の沿岸砲兵ポイントは DRMs としてカウントされるため、各移動フェイズに海上移動損失表は一度のみ使用します。

27.14 以下のとき、航空妨害コラムを使用します。:

- ・枢軸軍プレイヤーが海上移動妨害ボックス内に妨害レベル1 マーカーを置いている。
- ・マーカーがレベル2 マーカーであると、（+1）DRM を適用します。

27.15 航空妨害と沿岸砲兵の両者を適用すると、「両方 [Both]」コラムを使用します。

27.16 航空妨害と沿岸砲兵のどちらも適用されないと、「通常海上移動」コラムを使用します。

27.17 嵐の天候は、海上移動損失表上で使用するコラムにかかわらず DRM をもたらします。

27.18 機雷が存在したら [32.3]、海上移動損失表上で使用するコラムにかかわらず DRM をもたらします。

海上移動と損傷の例：



ソヴィエト軍の **Kirov** 海上ユニット（3の海上許容移動ポイントを持つ）が、**Leningrad** の大港湾（レニングラード挿入マップのヘクス 1213）内でソヴィエト軍自動車化移動フェイズを開始します。ソヴィエト軍プレイヤーは、**Kirov** を取り上げて大港湾の **Paldiski** 内に置きます。**Kirov** は、フェイズのために3海上移動ポイントを消費しています。: レニングラード海上ゾーンへ進入するために1、フィンランド湾へ進入するため二番目、**Moonsund** 海上ゾーンへ進入するため三番目、**Paldiski** に隣接する待機ボックス港湾へ進入するためにゼロを消費しています。次いで、ソヴィエト軍プレイヤーは、この移動のために損傷が発生するかを確認するため、海上移動損失表を使用します。初期に、枢軸軍プレイヤーは、海上移動妨害ボックス内に2の妨害値を持つ航空ユニットを置くことに成功しています。**Kirov** は、海上移動損失表の航空妨害コラム上で損失を受けます。ソヴィエト軍プレイヤーは10を振り、+1 DRM で11の結果を与えてAD1の結果です。結果の「D1」部分は、1損傷ポイントを受けることを意味するため、損傷を示すために海上ユニットの上に「1」数字マーカーを置きます。結果の「A」（帰還）部分を無視することを選択したため、**Kirov** に追加1ポイントの損傷が適用されます。**Kirov** は5の防護値を持つため、沈没はしません。ここで**Kirov** は航行済面に返され、その準備モードに復帰するまで更なる海上移動が使用不能であることを表示します。



その航行済面で「2」損傷マーカーを上部に持つ艦船は、**Paldiski** 港湾待機ボックス内に置かれます。

27.2 海上移動損失表の結果 [Naval Movement Loss Table Results]

27.21 帰還の結果について、所有者は以下のどちらかを選択できます。:

- ・その海上ユニット（及び輸送されたユニット）を、直ちにその出航港湾へ戻すか、又は
- ・表が要求するその他の結果に加えて、1 損傷ポイントを適用し、現在位置（目的地港湾又は海上）に留まります。

注釈: 帰還結果のための港湾へ復帰しているとき、海上ユニットはその港湾へ戻るために海上移動ポイントを要求されるように思えるかもしれませんが、追加のポイントは消費しません。海上ユニットは、実際には目的地を占めていませんでした。元に戻ります。港湾へ復帰しているとき、追加の海上移動ポイントが消費されないため、海上ユニットは海上移動損失表の結果を再び受けません。

27.22 海上ゾーン内にある間に海上移動を開始した海上ユニットは、海上移動損失表上の帰還結果を追加 1 損傷ポイントに置き換えます。次いで、その目的地に到着します。帰還は適用しません [海上ユニットが戻るべき特定可能な港湾がないからです]。

27.23 損傷ポイントの結果について、直ちに指定された数のポイントを適用します [27.4 も参照]。

27.3 海上戦闘 [Naval Combat]

海上索敵を通じて一方の陣営が発見された後、海上ユニットは敵の海上ユニットに対して海上戦闘に従事します。海上移動フェーズに直ちに発生し、一連の戦闘の「ラウンド」が構成され得ます [小艦隊については、32.13 を参照]。砲兵と沿岸砲兵のユニットは、海上戦闘に参加しません。

27.31 海上索敵 [Naval Search]

a. 活性海上ユニットが敵の海上ユニットを含んでいる海上ゾーンに進入したら直ちに、海上索敵が発生可能です [26.17]。

b. 非活性プレイヤーは、海上索敵を実施できます。非活性プレイヤーが海上索敵を辞退したら、次いで活性プレイヤーが海上索敵を実施（又は辞退）できます。

c. 結果の説明 [Explanation of Results]

主導権戦闘 [Initiative Combat]: 指名されたプレイヤーが主導権を持ちます。彼は最初に攻撃又は海上戦闘の終了のどちらかができます。戦闘を選択したら、プレイヤー諸氏は主導権プレイヤーが最初に攻撃して戦闘を実施します。損傷は非活性プレイヤーの攻撃の前に記録させます。

同時戦闘 [Equal Combat]: 両陣営は、同時に攻撃します。両陣営からの結果獲得後に損傷ポイントを記録します。全ての損傷ポイントは、それらが記録される前に判定されます。

戦闘なし [No Combat]: 海上ユニットは戦闘を実施せず、活性海上ユニット（索敵していない）は、移動を停止する必要があります。これらは、他の海上活動 [例: 強襲上陸; 30.0] を実施できます。

27.32 海上戦闘手順 [Naval Combat Procedure]: 海上戦闘は、海上索敵の成功直後に開始され、敵対している海上ユニットに対する海上損傷ポイントの獲得を試みるため、艦船攻撃表を使用します。プレイヤー諸氏は、複数ラウンドの戦闘（又は「攻撃」）を実施します。

a. 各海上ユニットは、1 つの敵目標海上ユニットに対して個別に攻撃します。射撃プレイヤーは、望むいずれかの目標艦船を選択でき

ますが、砲撃支援戦力を持つ目標ユニットをその他の前に最初に選択します。射撃している艦船タイプに一致するコラムを使用し、各攻撃を解決します。各海上ユニットについて、サイを一度振ります。

b. 主導権プレイヤーが攻撃した後、非活性プレイヤーが攻撃します。非活性プレイヤーが攻撃した後、二番目のラウンドを開始できます。プレイヤー諸氏は、再び海上索敵を実施します [27.31]。戦闘なしが発生するか、又はどちらのプレイヤーも海上戦闘を望まないか、又は一方の陣営の全参加ユニットが撃破（沈没）されない限り、海上索敵後に新たな海上戦闘ラウンドを実施します。

c. いったん戦闘の終了が宣言されたら、両陣営の生き残り海上ユニットは移動を停止し、更なる海上活動は実施できません [例: 強襲上陸は不可; 30.0]。

d. 一方の陣営が沈没したら、生き残り陣営のユニットは他の海上活動を継続できますが、移動は不可です。

注釈: 全ての海上戦闘は海上です。海上ユニットは、港湾内の敵海上ユニットと交戦できません [ドクトリンと訓練の問題]。

27.4 海上ユニットの損傷 [Naval Unit Damage]

27.41 海上ユニットが損傷ポイントを受け取ると、その海上ユニットに適用し、その便乗者又は他の海上ユニットではありません。いったん海上ユニットがその防護値を超える損傷ポイントを蓄積させたら沈没し、除去ボックス内へ置きます。ユニットを沈没させるために必要な損傷ポイントの超過分は無視します。

27.42 積載状態の地上ユニットは、それらを運んでいる海上ユニットが沈没しない限り影響を受けません。海上ユニットが沈没したら、積載状態のユニットを除去ボックス内に置きます。

注釈: MSUs、集積所、RSC のカウンターは、再使用できます。

例:

(1) ソヴィエト軍の *Minsk* 海上ユニット (3 の防護値) は、その四番目の損傷ポイントを受け取る瞬間に沈没します。これを除去ボックス内に置きます。プレイに復帰できません。

(2) ソヴィエト軍の *T-2* 輸送艦海上ユニット (2 の防護値) は、その三番目の損傷ポイントを受け取る瞬間に沈没します。これを除去ボックス内に置き、輸送されている地上ユニットも除去ボックスへ行きます (艦船が沈没したため)。

27.43 損傷を記録するため、数字マーカーを使用します。これらを海上ユニット損傷ボックス上に見られる、その海上ユニットのフラクシミリ上に置きます。

注釈: 二者択一で、プレイヤー諸氏は海上ユニット上に数字マーカーを直接置くことができますが、これがゲーム・カウンターのスタックの積み重ねが生じることに留意してください。その他の選択: プレイヤー諸氏はユニットの命中記録表を作るか、又はシナリオ・セット・アップ・カード上に数字マーカー置くことができます。

27.44 損傷を持つ海上ユニットは、準備状態へ変更できますが、準備のサイ振りに (+1) DRM を適用します。

27.45 防護値の半数 (以上) の損傷を持つ海上ユニットは、NMP の 1 ポイント及びその砲撃支援値の半数 (端数切り捨て) を失います。損傷にかかわらず、海上輸送許容量は変化しません。AA を持つ海上ユニットは、損傷にかかわらず AA を保持します。

27.5 海上損傷の修理 [Naval Damage Repair]

27.51 海上準備フェイズ中、所有しているプレイヤーは、港湾内の自軍損傷海上ユニットを、輸送艦を含めて、望むように損傷修理が実施できます [27.54]。修理又は準備のどちらかを実施しますが、同じフェイズ中に両方は不可です。

27.52 損傷修理の手順 [Damage Repair Procedure]

- 損傷を持つ各海上ユニットについて、一度サイを振ります。海上ユニット準備と修理 DRMs リストからの適用可能な DRMs を使用します。
- 結果が海上ユニットの回復値以下であると、その海上ユニットから 1 損傷ポイントを取り去ります。
- 各海上ユニットについて、海上準備フェイズ毎に 1 損傷ポイントのみを取り去ることができます。

27.53 小艦隊は、イン・プレイにある間に損傷を回復できませんが、除去されたらプレイに復帰できます [32.14]。

27.54 除去された輸送艦海上ユニットは、以下の手順を使用してプレイに復帰できます。

- 1 タイプ A RP を消費し、その防護値に一致する損傷ポイントと共に基幹ボックス内に置きます。
- いったん 1 損傷ポイントを修理したら [27.52]、回復フェイズの完了時に、それを（航行済状態で）いずれかの友軍大港湾ヘクス（又は待機ボックス）に置きます。

28.0 海上輸送 [NAVAL TRANSPORT]

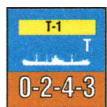
28.1 概括 [General]

海上輸送は、海上ユニットによって港湾から港湾へ地上ユニットを移動させる過程です。

28.11 海上輸送は、海上ユニットの移動中に発生します。

- フェイズを港湾内で開始する地上ユニットは、すでにそこにあって輸送する海上ユニット上に積載できます [例外：28.23]。積載された海上ユニットは、同じ移動フェイズに港湾を離れることができます。
- 地上ユニットの積載又は揚陸は、地上又は海上移動ではなく、地上 MPs を使用しません。これは、輸送艦と港湾の能力によって制限されます [28.14a]。
- 海上輸送によって運ばれた地上ユニットは、それらが積載又は揚陸されたフェイズ中に他の移動タイプを実施できませんが、揚陸後に目的地港湾から 1 ヘクス移動を実施できます。
- 待機ボックス内で資格を持つユニットは、それらが到着するターンに開始して海上輸送によって運ばれることができます。

28.12 海上輸送ユニット [Naval Transport Units]



a. 海上ユニットは、ゼロを超える輸送許容量を持たない限り海上輸送を実行できません。

b. 1 許容量ポイントは、地上ユニットの 1 非自動車化スタッキング・ポイントを選びます。1 許容量ポイントは：

- ・1 スタッキング・ポイント、又は
- ・1 ゼロ・スタッキング・ポイント、又は

- ・1 HQ、又は
- ・1 攻撃補給ポイント。

c. 各自動車化スタッキング・ポイント（オレンジ MA ユニットの含まれます）は、2 許容量ポイントが要求されます [それ故、このような各スタッキング・ポイントは、少なくとも 2 の許容量を持っている海上ユニットが要求されます]。海上ユニットは地上ユニットを運ぶために統合できず、十分な規模の許容量を持つ海上ユニットが要求されます。

d. 海上輸送の資格を持たない [Not Eligible for Naval Transport]：

- ・装甲列車
- ・ゼロの MA を持つ沿岸砲兵
- ・鉄道砲兵
- ・超重砲兵

注釈：補給ポイント（RPs）は輸送できませんが、ソヴィエト軍の Zap ユニットの又は枢軸軍の RSCs は輸送できます。

28.13 ユニットの海上ユニット上に積載（又は揚陸）時にその補給状態を変更できません。海上ユニット上にある限り、その状態を保持します。海上ユニットは、無期限に積載状態を保持できます。

28.14 海上輸送の手順 [Naval Transport Procedure]

a. 資格を持つ地上ユニット（この移動フェイズに移動できる）及びそれらを輸送するための海上ユニットは、マップ上の港湾と一緒に開始します。ユニットは輸送艦の能力と港湾の許容量まで積載します [港湾特性チャートを参照]。ユニットは、以下の積載が認められます。：

自動車化移動フェイズ中 [During the Motorized Movement Phase]：

- ・自動車化ユニット
- ・範囲内の HQ によって海上輸送のために活性化された非自動車化ユニット。これらのユニットの上に活性化マーカーを置きます。
- ・強襲上陸とソヴィエト軍 HQ について活性化されたソヴィエト軍ユニット。

移動フェイズ中 [During the Movement Phase]：

- ・自動車化ユニット
- ・非自動車化ユニット
- ・強襲上陸についての枢軸軍ユニット

b. 地上ユニットを海上ユニットの下部又は海上ユニット損傷ボックス上の海上ユニットのファクシミリ上のどちらかに置きます。

c. 海上移動を実行します [その同じフェイズの早期に]。輸送している各海上ユニットは、以下によって海上移動を終了します。：

- ・友軍の目的地港湾へ進入（港湾ボックスに置きます）、又は
- ・友軍の目的地港湾へ到達できなければ、海上ゾーン内（海上）に留まります。又は
- ・強襲上陸のために配置 [30.1]。

d. 望む海上ユニットが移動した後、海上移動損失表 [27.2] を使用して海上損失を解決します。

e. 海上ユニットの上にある間、地上ユニットは：

- ・AA 能力を持ちません。
- ・ソヴィエト軍の降伏 [BSR 20.0] に従いません。
- ・いかなる補給も要求されません。

28.15 揚陸 [Unloading]

a. マップ上の輸送されたユニットを、目的地港湾ヘクス上にその港湾の揚陸許容量まで置きます [港湾特性チャートを参照]。揚陸しているユニットは、目的地港湾から離れる 1 ヘクス移動 [BSR 11.5] を実施できます (ゲーム・フェイズにかかわらず)。地上スタッキング限度又は港湾の揚陸許容量を超過する輸送されたユニットは、次の友軍移動 (又は自動車化移動) フェイズにスタッキングと許容量が再び使用可能になるときになるまで、輸送している海上ユニット上に留まります [基本的に、揚陸するために完全な移動フェイズがかかります]。ユニットは敵 ZOC 内に揚陸できますが、次いで移動を停止します。

b. 海上ユニット上に積載された MSUs と集積所は、地上ユニットによって使用される資格を持ちません。いったん揚陸されたら、これらは次のゲーム・フェイズに開始して消費できます。

c. 自動車化移動フェイズ中に港湾～港湾輸送のために活性化したソヴィエト軍の非自動車化ユニットは、移動フェイズ中に港湾ヘクス内に揚陸できますが移動はできません。

28.2 海上撤収 [Naval Evacuation]

自軍移動フェイズ中、プレイヤーはいずれかの友軍港湾で撤収の手順を宣言できます。

28.21 撤収は、宣言が行なわれるときに有効となります。撤収が宣言され、海上基地ユニットが存在する全ての港湾上に海上撤収マーカーを置きます。撤収が完了した管理セグメント中、このマーカーを取り去ります。撤収は、プレイヤーがその完了を宣言するか、又は敵の戦闘ユニットがヘクスに進入するときのどちらかで完了します。

28.22 撤収マーカーが港湾上にある間

[While an Evacuation marker is on a port] :

- その港湾の揚陸許容量を増加させます [港湾特性チャートを参照]。
- その港湾には、揚陸できません (積載のみです)。
- 港湾の一般補給許容量は、撤収マーカーが取り去られるまでゼロです。
- そこに到着している海上ユニットは航行済モードに変更せず、準備モードに留まります。
- 撤収マーカーを持つ港湾を離れている海上ユニットについて、海上移動損失表上の (+2) DRM を適用します。

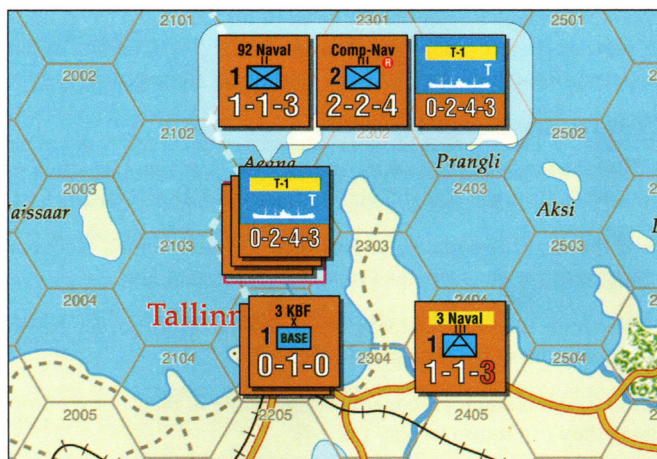
28.23 地上ユニットは、それらを輸送する海上ユニット上に積載するため、港湾ヘクス内で開始する必要がありません。

a. ユニットが撤収を実施するとき、以下を実施できません。:

- ・航空輸送
- ・蹂躪
- ・鉄道移動
- ・戦略移動

b. 撤収を実施する全ての地上ユニットは、海上ユニット上に積載しているユニット上に「2 GTs 移動不可」[「Do Not Move 2 GTs」] マーカーを直ちに受け取ります。移動不可の期間は、ユニットが上陸するまで不変で留まります。2 ターンの期間は、ユニットが上陸するター

ンに開始します。撤収した MSU は、同じ 2 ターン期間のために使用できません。海上ユニットは、「移動不可」マーカーによって影響を受けません。



例: Comp Nav 連隊と大 92 Nav 大隊が GT 36 中に撤収します。積載する瞬間に「2 GTs 移動不可」マーカーを直ちにその上に置きます。GT 36 の回復フェイズ中、マーカーは「1 GT 移動不可」マーカーに変更されます。GT 37 の終了時、「1 GT 移動不可」マーカーを取り去ります。ユニットは、GT 38 に自由に移動できます。

28.24 撤収のために積載する一定ユニット

[Certain units that load for Evacuation] :

- ・HQ を非機能に裏返します。これは、陸上にある間のみ機能状態への回復を試みることができます。海上ユニットの上にある限り、陸上又は海上ユニットに影響を持ちません。
- ・砲兵ユニットを射撃済みへ裏返します。これは、陸上にあつて移動不可マーカーが取り去られるまで活性状態に復帰できません。

29.0 海上砲撃支援 [NAVALARTILLERY SUPPORT]

29.1 海上砲撃支援の概括 [General Naval Artillery Support]

砲撃支援能力を持つ海上ユニットは、野戦砲兵ユニットとして BSRs 13.13~13.15 で見られるものと同じ制限で、宣言攻撃 (通常の地上戦闘又は強襲上陸戦闘) にその支援戦力を提供できます。

29.11 海上砲撃支援を実施するため、海上ユニットはその移動を防御側ヘクスが射程内にある全海上ヘクス上、又は港湾内で終了します [29.2]。

29.12 海上ユニットは、射程内のいずれかの沿岸ヘクス又は拠点を含む射程内のその他ヘクス上の宣言攻撃を支援できます。

注釈: 非沿岸ヘクスへの支援は、固定陣地として認識される場合のみです。

29.13 いずれか 1 つの宣言攻撃について、いずれかの 1 つの海上ユニットが砲兵支援 (攻撃又は防御) を実施するために使用できます。1 つの砲兵としてカウントし [BSR 13.14 と 13.15]、指揮範囲内にある他の (陸上) 砲兵タイプと統合できます。

29.14 嵐中、海上の海上ユニットは、海上砲撃支援を実施できません。

29.15 輸送されている陸上砲兵ユニットは、海上にいる間はいかなる砲兵支援も実施できません。

29.2 港湾内の海上砲撃支援 [In Port Naval Artillery Support]

29.21 同じ港湾内にある、望むだけ多数の海上ユニットは、全てが同じ HQ の指揮範囲内にあれば、射程内の 1 つの戦闘を支援するために統合できます。これらは、同じ戦闘で地上砲兵ユニットと統合できます。

29.22 枢軸軍の海上ユニットは、制限なしで統合できます。

29.23 海上ユニットは、その準備状態又は天候にかかわらず、砲撃支援（攻撃又は防御）を実施できます。

30.0 強襲上陸 [AMPHIBIOUS ASSAULT]

戦闘ユニットは、隣接する全海上ヘクスから沿岸ヘクスを攻撃するために強襲上陸を実施するため、海上ユニットを要求されます。

30.1 強襲上陸の準備 [Amphibious Assault Preparation]

30.11 輸送している海上ユニット上にある資格を持つユニットは、海上輸送手順によって移動させます。侵攻される沿岸ヘクスに対する全海上ヘクス内で海上移動を終了します。この海上輸送移動は、海上移動損失表の結果を受けます。

例外：海上ヘクスは 1 ヘクスの島嶼（他の陸上と連結していない）を含めることができますが、1 つ以上の敵戦闘ユニットによって含まれていない場合のみです [侵攻部隊は、島嶼周辺を移動します]。

30.12 いずれかの沿岸ヘクスが、強襲上陸の目標となり得ます。沿岸ヘクスは、敵ユニットが不在であること及びすでに友軍ユニットによって占められていることが可能です。

注釈：事実上、これはユニットがカラのヘクスの攻撃が認められる唯一の状況です。ユニットは、複数ゲーム・フェイズに渡って全海上ヘクス内で待つことができます。特に、最初の上陸の試みが失敗した場合です。計画は、非常に重要です。

30.13 戦闘 [Combat]

a. 強襲上陸は、戦闘フェイズ中に実施します。

b. 強襲上陸を実施しているユニットは、攻撃されたヘクスが戦闘の結果としてカラになるか、又はヘクスがすでにカラであったかのどちらかであると、陸上へ移動しなければなりません。それが不可能であると、その海上ユニット上に留まります。

注釈：上陸した後のターンから開始して [補給状態フェイズ中]、上陸したユニットは一般補給と攻撃補給を通常にたどることを要求されます。

30.2 制限の概括 [General Restrictions]

30.12 以下のユニットのみが強襲上陸を実施できます。：

- ・歩兵（民兵、海軍、親衛を含みます）
- ・山岳歩兵
- ・空挺／落下傘
- ・工兵（非自動車化）
- ・MSU
- ・HQ

30.22 各海上ユニットは、その輸送許容量まで積載できます。

30.23 ソヴィエト軍の積載 [Soviet Loading]：ソヴィエト軍ユニットは、ソヴィエト軍自動車化移動フェイズ中に積載されます。非自動車化ユニットは、輸送艦ユニット上に積載するため、HQ による活性化が要求されます。HQ は、望むだけ多数のユニットを活性化できます（その指揮値まで）。それぞれの上に活性化マーカーを置きます。その HQ は、同じターンに他のいかなるユニットも活性化できません。次いで、海上ユニットは、同じフェイズ中に移動できます。

30.24 枢軸軍の積載 [Axis Loading]：ユニットは、枢軸軍移動フェイズ中に積載されます。次いで、海上ユニットは同じフェイズ中に移動できます。

30.25 撤収 [28.2] のために港湾を離れているユニットは、これらが港湾に上陸した後になるまで、強襲上陸のために積載できません。

注釈：これらは、DNM マーカーを持ちます [28.23]。

30.3 海上配置の制限 [At-Sea Placement Limitations]

強襲上陸の目標である沿岸ヘクスは、占有下又は非占有下のどちらでも可能です。

30.31 フェイズ毎に 5 スタッキング・ポイントまでのソヴィエト軍戦闘ユニットが、強襲上陸について単一の全海上ヘクス（沿岸ヘクスではない）から攻撃できます [貧弱な指揮統率のため]。枢軸軍ユニットは、（陸上）スタッキング限度に従います。浅海ヘクス上への配置は認められませんが、浅海を含むヘクスは攻撃され得ます。

30.32 強襲上陸の目標である非占有下沿岸ヘクス内への、敵の対応移動は禁じられます。

注釈：強襲上陸は、すでに他の友軍ユニットによって占められた沿岸ヘクス内にユニットを置くためにも使用できます。

30.33 その全海上配置ヘクスからの戦闘ユニットは、1 つのみの隣接沿岸ヘクスを攻撃できます。全海上ヘクス内のユニットは、単一の強襲上陸で 1 つのみの沿岸ヘクスを攻撃できます。複数の単一海上ヘクス内での戦闘は、全てがその沿岸ヘクスに隣接すると、同じ沿岸ヘクスを攻撃するために統合できます。

30.34 強襲上陸は、輸送されている港湾内の海上ユニットが離れることにより実施できません。これらは、海上にいないければなりません。

30.4 強襲上陸戦闘 [Amphibious Assault Combat]

30.41 全海上ヘクス内のユニットは、単一の隣接沿岸ヘクスに対して宣言攻撃を行いません。これらは、敵戦闘ユニットによって占められた他の隣接ヘクスを無視します。これらは、すでに陸上にある他のユニットと共に統合攻撃に参加できます。

注釈：隣接する沿岸ヘクス内の敵ユニットは、その ZOC を沿岸ヘクスと強襲上陸ユニットによって占められた全海上ヘクスとの間の全海上ヘクスサイドを通して ZOC を及ぼしません。

30.42 強襲上陸ユニットは、非占有沿岸ヘクスに対して宣言攻撃を行なうことができ、他の隣接沿岸ヘクスを無視します。実際の攻撃ではないため、戦闘の手順には従いません [ヘクスはカラです]。これらのユニットは、戦闘フェイズ中にカラの沿岸ヘクス上へ戦闘後前進します。

30.43 強襲上陸ユニットは、浅海を越える工兵支援攻撃を行なっているユニットによる攻撃に組み込むことができます [強襲上陸ユニットが同じ防御側ヘクスに隣接した全海上ヘクスを持つ場合；BSR 15.53d]。

30.44 小艦隊（たち）も戦闘に参加可能で（沿岸ヘクス上の小艦隊（たち）を含む）、カラになった沿岸防御ヘクス上へ戦闘後前進できます。

30.45すでに陸上にあるユニット（支援している砲兵を含む）は、宣言された強襲上陸として同じ戦闘に参加しているとき、補給が要求されます。

30.46 強襲上陸戦闘の手順 [Amphibious Assault Combat Procedure]

a. 退却の戦闘結果は、強襲上陸を実施しているユニットに影響しません。以下の退却命令 [BSR 12.5] のみが認められます。:

攻撃側	なし
防御側	追加退却

b. 強襲上陸ユニットを運んでいる海上ユニットの支援戦力 [25.12a] は、砲撃支援戦力として認められます [BSR 13.13]。

c. 陸上へ前進しない、生き残りの攻撃している強襲上陸ユニット及びそれらを輸送している海上ユニットは、沿岸ヘクスに隣接する全海上ヘクスの海上に留まります。これらは、次のターンに（海上ユニットが移動していなければ）再び海上移動損失表を使用して損失を再び解決することなしで強襲上陸を実施でき、又は次の移動フェイズ中に海上移動を使用して移動で去る（それ故、海上移動損失表の結果を受けます）ことができます。

d. 全海上ヘクス上の地上ユニットは、沿岸ヘクス上の敵地上ユニットから攻撃され得ません。

e. 強襲上陸を実施している陸上の地上ユニットは、ターンの残りについて移動できません。海上ユニットと小艦隊は、続く自軍移動フェイズに移動できます（そして上陸しなかった便乗ユニットを運ぶことができます）。

注釈: ソヴィエト軍ユニットは活性化しており、それ故ソヴィエト軍移動フェイズ中に移動できません [移動フェイズ・チャート]。これらが未来のターンになるまで海上の居座ると、それでも移動は認められません。

30.5 沿岸砲兵 [Coast Artillery]

30.51 海上移動中、強襲上陸海上移動の最終ヘクスは、射程内にある全沿岸砲兵ユニットの海上目標ヘクスとなり、海上移動損失表上で使用するためのコラムを判定します。沿岸砲兵ユニットは、ターン毎に複数の海上目標ヘクスに交戦できます [射程内の全てに影響を与えるか又は射程内を通過するため [27.13 を参照]]。海上移動損失表を使用して損失を解決する目的で、これらの沿岸砲兵ユニットを各海上目標ヘクスに適用させて指定します。射程内の全ての交戦後、沿岸砲兵ユニット（たち）を射撃済に裏返します。

例: ソヴィエト軍プレイヤーは、2つの異なる沿岸ヘクスから強襲上陸を行ない、単一の枢軸軍沿岸砲兵ユニットの射程内です。沿岸砲兵ユニットは、両方の目標ヘクスに到達する射程を持ちます。これは、海上移動損失表結果の判定目的のため、2つの海上目標ヘクスの両方に対して使用できます。

30.52 沿岸砲兵ユニットは、全陸上ヘクスサイドを通過して、港湾内又は複数の沿岸（部分陸上と部分海上）ヘクスサイドを通過して目標ヘクスを射撃できません。

30.53 まだ射撃していなければ [海上移動損失について ; 30.51]、沿岸砲兵ユニットはその支援戦力を1つの宣言攻撃に適用できます。沿岸砲兵は、全ての通常砲兵手順を実施できます。

30.54 強襲上陸によって攻撃されたとき、その防御側ヘクス内の全沿岸砲兵ユニット（射撃済又は非射撃済）の支援戦力は、二倍になります。その総量は、防御側ヘクス内の他のユニット・タイプの統合された防御戦力に制限されます。そのヘクス内に単独であると、その防御戦力のみ（二倍にしない）を使用します。

30.55 ゼロ MA を持つ沿岸砲兵ユニットは、それらが使用される方法にかかわらず、そして使用可能な ASP にかかわらず、常に攻撃補給を持ちます。

注釈: これらは、それ自体の補給を持つ固定陣地です。

30.56 自軍戦闘フェイズ中、沿岸砲兵ユニット（すでに射撃済ではない）は、射程内にあるいずれかの海上又は小艦隊ユニットを攻撃できます。

a. 沿岸砲兵ユニットは、1つの海上又は小艦隊ユニット（攻撃側が選択するユニット）を目標にします。複数の沿岸砲兵ユニットが存在したら、いくつかは異なる海上ユニット又は小艦隊を目標にできます。

b. 海上攻撃表の適用可能なコラムを使用します。結果を獲得します。次いで、沿岸砲兵ユニットをその射撃済面へ裏返します。

30.6 特別輸送 [Special Transport]

MSU（集積所ではない）又は HQ は、輸送艦タイプの海上ユニットにより、すでに友軍戦闘ユニット又は補給ユニットによって占められたいずれかの沿岸ヘクスへ運ぶことができます。

30.61 MSU 又は HQ は、戦闘フェイズ中にあたかも戦闘ユニットが強襲上陸を行なっているごとく、沿岸ヘクス上へ移動します。これは、現在強襲上陸を行なっている他の戦闘ユニットと同じヘクス内であることが可能で、次いで戦闘後前進ができます。

30.62 陸上では一度のみ（上陸したフェイズ中を含む）、MSU は MSU 補給機能を、HQ は HQ 機能を実行できます。

31.0 海上ユニットに対する航空任務

[AIR MISSIONS AGAINST NAVAL UNITS]

31.1 海上移動妨害任務 [Naval Movement Interdiction Mission]

31.11 資格を持つ枢軸軍航空ユニットは、この航空任務を実施できます。ソヴィエト軍航空ユニットは、実施できません。航空妨害フェイズ中、資格を持つ航空ユニットを割り当てます。合計3つまでの航空ユニット（任務と射撃）を、海上移動妨害ボックスへ割り当てることができます。

31.12 任務ヘクスはありません。その代わりに、航空ユニットを海上移動妨害ボックス（マップ又は適切なシナリオ・カード上に見られます）内に航空ユニットを置きます。そこに置かれた妨害レベルは、そのボックスによって影響を受ける海上ゾーン内での海上移動に影響します。

31.13 資格を持つ航空ユニット [Eligible Air Units]

a. これは、妨害値を持つ航空ユニットです。非任務航空ユニットは、やはり射撃ユニットとして割り当てることができます（護衛として）。

b. 限定された航続範囲を持つ航空ユニット [BSR 14.22a] は、望む海上ゾーン内の全海上ヘクスへ航続範囲をたどれない限り、配置のための資格を持ちません。

31.14 航空戦闘に生き残った妨害航空ユニットは、その妨害値（レベル2まで）に一致する妨害レベル・マーカーを海上移動妨害ボックス内に置くことをもたらします。超過の妨害は、無視されます。マーカーが置かれた後、海上移動妨害ボックス内の全航空ユニットを飛行済ボックスへ戻します。

注釈：AA射撃は、この任務に対して使用不能です。

31.15 ソヴィエト軍プレイヤーは、海上移動損失サイ振りを行なっているときに、海上移動妨害ボックスを参照します。

- ・枢軸軍の妨害レベル1は、海上移動損失表上（又は沿岸砲兵も適用可能であると、航空+沿岸砲兵コラム）で航空妨害コラムの使用を意味します。
- ・レベル2は、適用可能なコラムを使用し、各サイの目に（+1）DRMを適用することを意味します。

31.2 艦船攻撃任務 [Shipping Attack Mission]

31.21 妨害値を持つ枢軸軍爆撃機航空ユニットのみが、艦船攻撃任務を実施できます。ソヴィエト軍ユニットは、実施できません。

31.22 航空ユニットは、友軍戦闘フェイズ中に海上（海上ゾーン内のどこか）又は港湾内のどちらかにある敵海上ユニットを攻撃できます。友軍対応フェイズ中、これらは未だ海上にある敵海上ユニットのみを攻撃できます。艦船は、フェイズ毎に一度のみ航空によって攻撃され得ます。一定航空ユニットの航続範囲制限に注意してください [BSR 14.22a]。

31.23 任務航空ユニットは、射撃ユニットによって護衛されることができ [BSR 14.21b の適用を忘れないこと]、敵対する射撃航空ユニットによって航空戦闘を受けます。

31.24 生き残っている任務ユニットは、攻撃側が選択した単一の海上ユニットを攻撃するためにそれぞれ置かれます。全てが同じ海上ユニットを攻撃でき、又は複数のユニットが存在すると個別の海上ユニットを攻撃できます。追加の海上ユニットは、無視できます。目標の海上ユニットは、サイを振る前に特定されます。任務ユニットは、いったん宣言が行なわれたら異なる目標にシフトできません。

31.25 海上AA射撃 [Naval AA Fire]

a. 輸送艦を除く全ての海上ユニット・タイプは、AA射撃を実施するための資格を持ちますが、その海上ユニットによって占められたヘクス内（隣接ヘクスではない）で（いずれかのタイプの）任務を実施している航空ユニットに対してのみです。海上ユニットの状態（航行済又は準備状態）にかかわらず、海上AA射撃が認められます。海上ユニットは、AA射撃DRMsについて一緒に追加しません。最大+2 DRMまでで射撃している射程内の地上AAユニット又はHQsは、攻撃されている各海上ユニットのAAサイ振りに加えることができますが、海上ユニットが港湾内にある場合のみです。

b. 1つの地上AAユニットは、そのAAを射撃している海上ユニットのAAを統合できます。

c. 輸送艦がAA射撃を実施できないため [これらは、AA火器を持ちません]、同艦と同一の港湾に所在するAA射撃可能な海上ユニットは、当該輸送艦に対して対空射撃を提供できます。ただし、同じフェイズ中に自身が艦船攻撃任務の目標となっている場合は除きます。

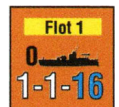
注釈：輸送艦が攻撃の目標であると、輸送艦のみが損傷結果を受けます。

31.26 艦船攻撃表を参照してください。残っている各航空ユニットについて一度サイを振り、適用可能なDRMsを使用します。直ちに影響下の海上ユニットに損傷ポイントの結果を適用し、飛行済ボックス内に任務航空ユニットを置きます。

32.0 特殊ユニット [SPECIAL UNITS]

32.1 小艦隊 [Flotillas]

32.11 小艦隊ユニット [BSR 22.5] は海上ユニットではなく、海上移動損失表を受けません。



32.12 攻撃している小艦隊は：

- ・強襲上陸と組み合わせることができます。
- ・大河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているときに半減されません [BSR 15.41b の例外]。
- ・浅海ヘクスサイドを越えて攻撃できます [ヘクスサイドを越えて移動することが認められるからです。BSR 10.47a]。

32.13 小艦隊は、地上戦闘の手順 [BSR 15.0] を使用することでのみ、たとえ両者が全海上ヘクスにあっても、他の小艦隊を攻撃できます。これは海上索敵 [26.17] 又は海上戦闘 [27.32] を実施しますが、海上ゾーン内にあるときに他の敵海上ユニット・タイプから海上索敵（及び戦闘）を受けます。海上ユニット・タイプに対して戦闘を実施できません [25.12f]。

32.14 小艦隊ユニットは、地上戦闘で2以上の損傷ポイントを被るか又は除去されたら除去されます。除去された小艦隊をターン記録欄上で現行ターンから3ターン離しておきます。これは、友軍港湾ヘクスへ増援として（損傷なしで）復帰します。

例：GT 14のいずれかのときに除去されたら、GT 17のターン開始時にプレイに復帰します。

32.15 沿岸砲兵と海上ユニットは、艦船攻撃表を使用して射程内の小艦隊ユニット（いずれかのヘクス上の）[30.56] を攻撃できます。攻撃の後、沿岸砲兵をその射撃済面に裏返します。

32.16 航空ユニットは、小艦隊ユニットが海上ゾーン内にない限り、艦船攻撃任務で小艦隊ユニットを攻撃できません。艦船攻撃表上で「他の全て」コラムを使用します。

32.17 小艦隊は、陸上ユニットと同様に準備 [25.3] を受けません。

デザイン・ノート：奇妙に思えるかもしれませんが、小艦隊は陸上のユニットとの密接な連携から地上ユニットと見なされます。歴史的には、小艦隊は事実上船舶の出入りが激しいため、少数の損失でユニットが除去されることはありません。

32.2 海上基地ユニット [Naval Base Units]

32.21 これらをいずれかの友軍港湾ヘクス上に置きます。



32.22 海上基地ユニットは、配置に続くターンに港湾の許容量 [26.26b] を増加させます [港湾特性チャートを参照]。追加の基地ユニットは、更なる増加をもたらしません。

32.23 海上基地ユニットは、航空輸送又は鉄道移動によって移動できません。これは、海上輸送によってのみ輸送又は撤収できます。

32.24 海上基地ユニットは、他のユニットがそれを通して撤収する同じ移動フェイズ中、それ自体が撤収 [28.2] できます。

32.3 機雷 [Sea Mines]



一定のシナリオは、望む海上ゾーン内に置くための機雷マーカーをプレイヤー諸氏に提供します。機雷マーカーは、海上移動損失表上で DRM を提供します。

32.31 機雷が受け取られる時期について、シナリオ・ルールとセット・アップ・カードを参照してください。海上準備フェイズ中、望む（又は認められた）いずれかの海上ゾーン・ボックス上に置きます。

32.32 敵の海上ユニットへの海上移動損失表上の DRM として、機雷値を適用します。

32.33 いったん置かれたら、シナリオ（又はセット・アップ・カード）が指定しない限り、機雷は移動又は取り去ることができません。



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

© 2024 GMT Games, LLC