

BARBAROSSA:CRIMEAーチャートと表カード#2

移動フェイズ・チャート

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	完全MA	1／2MA	1／2MA
非自動車化	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

ユニット・カテゴリー	移動	自動車化	対応
	フェイズ	移動フェイズ	移動フェイズ
HQ	完全MA	No	No
自動車化	1／2MA	完全MA	1／2MA
騎兵	完全MA	1／2MA	No
非自動車化	完全MA	No*	No
活性化非自動車化	No	完全MA	No
オレンジ／グリーン／グレイMA	完全MA	No*	No
装甲列車	完全MA**	完全MA**	No
小艦隊	完全MA	完全MA	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。

許容移動力變換表

通常 M A	半減 M A	1.5倍 M A*
0	0	0
1	1**	1.5
2	1	3
3	1.5	4.5
4	2	6
5	2.5	7.5
6	3	9
7	3.5	10.5
8	7	12
9	4.5	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端数を残す。:

1. 乾燥天候の間の、平地地形内の、二級道路上の道路移動。
2. 乾燥又は凍結天候の間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へクス移動は、0.5MA N/Aにする。

移動への影響チャート

移動が認められる

移動又は活動	非補給下の時	嵐又は乾燥の間	泥濘ターンの間	凍結ターンの間	降雪／厳寒ターンの間
移動フェイズ	Y ¹	Y	Y	Y ⁴	Y ¹⁸
自動車化移動フェイズ	Y ¹	Y	Y	Y ⁵	Y ⁶ N ⁷
対応移動フェイズ	N	Y	Y	Y ⁵	Y ⁵
浸透移動	N	Y	N	Y	Y
1ヘクス移動	Y ¹⁶	Y	Y	Y	Y
蹂躪	N	Y	N	Y	N
戦略移動	N	Y	Y	Y	Y
鉄道移動	N	Y	Y	Y	Y
装甲列車移動	Y ²	Y	Y	Y	Y
小艦隊移動	Y ³	Y	Y	Y	N
ユニットはZOCを及ぼす	Y	Y	Y ⁸	Y ⁹	Y ^{8、9}

移動しているユニット:

EZOC へ進入 可	EZOC へ進入す るために +1MP	EZOC へ進入 する時 に停止	EZOC から直接 EZOC へ移動可	EZOC を退出後 再びEZO C進入可
Y	Y ¹¹	Y ¹²	N ¹³	Y
Y	Y ¹¹	Y ¹²	N ¹⁷	Y
Y ¹⁰	N	Y	N	N
Y	N	Y	Y	—
Y	N	Y	N	—
Y	Y ¹¹	N ¹⁴	N	Y
N	—	—	—	—
N	—	—	—	—
Y	Y	Y	N	Y
Y	Y	Y	N	Y

注意：

- 1＝記載されたMAから－2MPs。
- 2＝記載されたMAから－2MPs。
- 3＝記載されたMAから－4MPs。
- 4＝枢軸軍の全自動車化とオレンジ又はグリーン
のMAを持つユニットの記載されたMAか
ら－1MP。
- 5＝凍結、降雪、厳寒ターンの間に全枢軸軍自
動車化ユニットの記載されたMAから－1MP。
- 6＝ソヴィエト軍の自動車化／HQ活性化が認め
られる。
- 7＝枢軸軍の自動車化は不可。
- 8＝全自動車化ユニットは、隣接する町、都市、
連結した道路又は鉄道ヘクス内のみZO
Csを及ぼす(大都市ヘクス内へは不可)。

- 9＝以前に禁じられていた地形は、いまやZOCを及ぼす。
- 10＝EZOCは、宣言戦闘の防御側ヘクス内に及ぼされなければならない。
- 11＝例外：(1)浸透、(2)1ヘクス移動、(3)蹂躪しているスタックが蹂躪ヘクスへ進入する時。
- 12＝例外：蹂躪を参照。
- 13＝例外：枢軸軍自動車化浸透移動。
枢軸軍とソヴィエト軍騎兵又はスキー・ユニットの浸透移動。
- 14＝移動は、成功した蹂躪後に可能。

- 15=EZOCヘクスに再進入する前に、1つ以上の非EZOCヘクスに進入しなければならない。
- 16=ユニットは、非補給下マーカーを持つ時に、禁じられた移動タイプのために1ヘクス移動を使用できない。例外:Oosの自動車化ユニットには認められない [6.72]。
- 17=例外:ソヴィエト軍自動車化浸透移動。
- 18=例外:厳寒GTsのみ、全枢軸軍自動車化とオレンジ／グリーンMAユニットの記載されたMAから-1MP。