



マップ V 待機ボックス

これは、現在マップが存在しないゲーム・マップ **KK** と接続している大規模な地理的領域をあらわす。ソヴィエト軍のゲーム・ユニットによってのみ使用される。

注釈：実際のマップ **V** は、このシリーズの後のゲームで登場する。

- a. いかなるソヴィエト軍地上ユニットも、マップ **V** 待機ボックスを往来できる。枢軸軍ユニットは、そこへの進入又はそのソヴィエト軍ユニットを攻撃できない。
- b. ソヴィエト軍プレイヤーは、マップ **V** 待機ボックス内に、望むだけ多くのユニットを置くことができる。スタッキング限度はない。ユニットは、開始時又は増援としてそこへ置かれ得る。ユニットは、マップ **KK** の東端を通してのみ入退出ができる。ユニットは、マップ **KK** のマップ端に移動し、次いで 1 移動ポイントを消費することでボックスへ進入する。ユニットは、それらがマップ **KK** の東端上に最初に進入する地形移動ポイント・コストを消費することでボックスを退出する。マップ **R** と重複する東端ヘクスは、マップ **V** 待機ボックスへの入退出のために使用できない。

デザイン・ノート：ボックス内のユニットは、異なる指揮系統だったためマップ **R** と直接相互影響できない。

- c. マップ **V** 待機ボックスは、補給判定フェイズ中にその全ユニットに一般補給を提供する。
- d. マップ **V** 待機ボックス内のソヴィエト軍砲兵ユニットは、マップ **KK** 上のマップ東端からその射程内のいずれかのヘクスに射撃戦闘支援を提供できる。マップ端ヘクス列を最初のヘクスとしてカウントする。戦闘フェイズ毎に、そのような 1 砲兵ユニットのみがいずれか 1 つの戦闘を支援でき、攻撃補給は要求されない。
- e. 枢軸軍ユニットは、いかなるときにもマップ **KK** と **R** 内部の北のヘクスから、マップ **KK** の最東ヘクス列へ進入できない。