

BARBAROSSA:KIEV TO ROSTOV プレイ補助カード# 3

ソヴィエト軍補充表 [BSR 7.0 と PB 3.23]

サイの目	表 B シナリオ 2 と 7 のため GTs15~50			表 C シナリオ 5 と 7 のため GTs51~85			表 D シナリオ 6 のみのため GTs69~83		
	#拠点	Iタイプ補充	他補充ポイント	#拠点	Iタイプ補充	他補充ポイント	#拠点	Iタイプ補充	他補充ポイント
1	1+1E	9	S+2M	1+1E	5	V+M	—	3	M
2	1+1E	9	V+2M	1	5	V+M	—	2	V+M
3	2+1E	7	A+M	2	4	V+S	—	2	V
4	4	7	A+M	2	3	A+V	1	1	A
5	3+2E	7	S+2R	3	2	A+2S	1	1	A+S
6	5	6	V+2R	4	2	S+2R	2	1	S+R
7	6	5	V+R	4	2	V+R	2	1	V+R
8	5+2E	4	A+V	4+1E	2	S+2R	1+1E	1	V+S
9	5+3E	4	A+R	4+1E	2	A+R	1+1E	—	A+R
10	5+3E	4	A+R	4+2E	1	A+R	2+1E	—	A+R
11+	5+3E	3	A+R	4+2E	1	A+R	2+1E	—	A+R

DRMs :
+1 このターンの天候が泥濘、降雪、厳寒。
+1 未だ行われていない記録欄上の各強制攻撃について。
* (表 B のみ) Kiev の両ヘクスがソヴィエト軍支配下でないか又はシナリオ・エリアの東端へ連絡線を持たない各ターンに 1 I タイプ補充を失う。

記号 :
A=1 A タイプ補充ポイントを受け取る。

E=指定された数の追加拠点を受け取る。
これらをいずれかの友軍都市 (又は大都市)、
又はいずれかの友軍大都市ヘクスから 4 ヘクス以内に置く。
M=1 (又はもしも「2M」であると 2) 強制攻撃。
R=1 (又はもしも「2R」であると 2) 守備隊ヘクスを解放、又は 1 (又は 2) 特別増援プール・グループを引く、又は各 1。
S=1 ヘクスを一般補給下に置くか、又は追加 1 ASP を受け取る。
V=1 航空補充ポイントを受け取る。

枢軸軍燃料欠乏表 [PB 5.22]

サイの目	結果
5 以下	成功
6 以上	失敗

DRMs (累加する)
+2 泥濘ターン中
+1 兵站停止中
+1 もしも師団の複数ユニットが非補給下であると

橋梁修理表 [PB 4.34]

サイの目	結果
8 以下	修理不可
9 以上	1 ポイント損傷を取り去る

DRMs (累加する)
+2 もしも修理しているユニットが工兵連隊又は旅団であると (いずれかのステップ段階)
+1 もしも 2 番目の工兵修理ユニット (いずれかの規模) が含まれていると (いずれかのステップ段階)
-3 鉄道橋

枢軸軍の鉄道と補給チャート [PB 4.13]

GTs	鉄道移動許容量**	ターン毎に使用可能な攻撃補給ポイント	ターン毎に使用可能な鉄道変換ポイント
29~44	7	7	6
兵站休止中*	3	3	6
45~78	5	4	9
79~83	4	3	5

*GTs29~34 のいずれかのターンから開始して、連続する合計 5 ターン中。
**スタッキング・ポイントとして述べられた、ターン毎の全マップ合計。



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com