

ユニットの読み方

ユニットの読み方は、別の海上カードに含まれる。

非砲兵

ユニット名称
規模
スタッキング値
攻撃戦力
防御戦力

未確認ユニット

ユニットタイプ・ボックス

許容移動力
(自動車化ボックス内)

ユニット数値の説明

攻撃 DRM: は、枢軸軍超重砲兵ユニットが攻撃に適用できる修正 [15.64]。

攻撃戦力: は、非砲兵戦闘ユニットが攻撃しているときに提供する戦力 [15.51]。赤い数字は、ユニットが装甲であることを意味する。これは、攻撃プレイヤーが諸兵科連合ボーナス [15.67] 又は同一装甲師団効果 [15.68] を達成することを認め得る。

非 ZOC 帯: ユニットが隣接ヘクス内に支配地域 (ZOC) を及ぼさないことを示す [3.01]。

射程: 砲兵ユニットが支援を提供できる防御側ヘクスからの最大ヘクス数。カウントしているとき、砲兵ユニットのヘクスはカウントしないが、防御側のヘクスはカウントする。

回復値: は、非機能 HQ が機能状態に復帰することを認める、可能な最大サイの目。

砲兵

以下を除き上記と変更なし:

機動モードの通常砲兵と超重砲兵

射撃モードの超重砲兵

非 ZOC 帯
射程
ボックス (超重砲兵は空白)
支援戦力

攻撃
DRM

兵器シルエットとタイプ

注釈: 砲兵ユニットのみが射程ボックスを持つ。

指揮値: は、HQ が活性化させることができる資格を持つソヴィエト軍戦闘ユニットの最大数、又は対応フェイズ中に HQ が発令できる退却命令の最大数 [22.12]。

防御戦力: は、地上戦闘ユニット (支援している砲兵を除く) が防御側ヘクスを占めているときに提供する戦力 [15.54]。

自動車化ボックス: は、ユニットが自動車化地形コストを消費し、自動車化と対応移動フェイズに移動する能力を持つことを示す。

許容移動力 (MA): は、乾燥天候の移動フェイズ中 (ソヴィエト軍自動車化ユニットについては自動車化移動フェイズ) にユニットが進入できる平地地形の最大数。例外: 装甲列車、小艦隊、超重砲兵ユニット。

許容移動力のカラー・コード:

イエロー: 浸透能力 [11.5]。

オレンジ: 自動車化コストを消費する非自動車化 [10.58]。

グリーン: 超重砲兵 [10.58]。

グレイ: 鉄道移動のみ [11.1]。

ブルー: 小艦隊移動のみ [11.2]。

スタッキング値: は、あるヘクス内に地上ユニットが占めるスペースの量。両陣営について、移動フェイズ又は退却の終了時にいかなるヘクス内にも最大 10 スタッキング・ポイントが認められる。

支援戦力: は、資格を持つ砲兵ユニットが宣言戦闘の攻撃 [15.4] 又は防御 [14.2] に提供する戦力。

[] ユニット名称囲みは、ユニットの前の名称を示す。

ユニット名称: は、ユニットの実名又は番号 (略称の説明については、プレイブックを参照)。

ユニット規模:

I=砲兵中隊/中隊

II=大隊

III=連隊

X=旅団

XX=師団

() ユニット規模囲みは、相当規模のユニットを示す。

+ = 増強されたユニット

ユニット・タイプ・ボックス: は、ユニットの戦術戦闘シンボルを示す (ユニット・タイプ・シンボルのリストを参照)。

二重ボックス (): は、2つの同規模ユニットが1枚のカウンターに統合されたことを示す。

ソヴィエト軍 HQ

以下を除き上記と変更なし:

HQ シンボルと軍名称

機能面

非機能面

指揮値

回復値

ユニットが再建不能を示す。

ユニットが撤退することを示す。

地上非戦闘ユニット

MSU (ワゴン)

MSU (トラック)

補給集積所

架橋

攻撃補給ポイント数

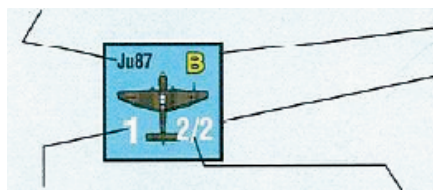
攻撃補給ポイント数

許容移動力

攻撃戦力 防御戦力

航空ユニット

航空ユニット・タイプは、カウンター内にある主要な航空機の型式名称。



航空戦闘値は、航空戦闘における航空ユニットの戦力。射撃する航空ユニットは、航空戦闘の攻撃にこの数値を使用する。任務航空ユニットは、この数値で防御のみを行う。

ユニット・タイプ: B=爆撃機、F=戦闘機

妨害値は、生き残りの妨害任務ユニットが創出する妨害地域 [13.0] に対して適用する。注釈: ソヴィエト軍航空ユニットは、この数値を持たない。

近接航空支援 (CAS) 値は、宣言攻撃で防御側ヘクス内に生き残っている任務航空ユニットによって適用される DRM。