

# ユニット

## ドイツ軍

配置/  
登場コード



戦闘力-移動力

表面が【完全戦力】で裏面が【減少戦力】

ドイツ軍は常に**2ステップ**である

## 枢軸同盟軍



白い数値は攻撃不可 ↑

ルーマニア軍、フィンランド軍などの枢軸

同盟軍は表面だけの**1ステップ**である

## ソ連軍



こちらは後半のソ連 ↑

ソ連軍は【減少戦力】の**1ステップ**扱い

**17ターン以降2ステップ**になる

## 要塞歩兵(要塞)

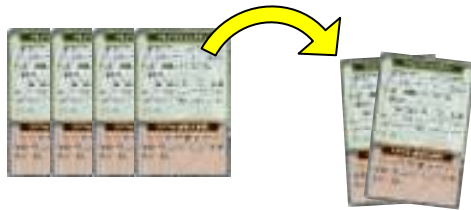


攻撃不可、ZOCなし

要塞歩兵は移動不可

# カード

◆**通常**: 2枚まで捨てて**4枚**ドロ



◆同じターンで同じイベントは2回起こせない

◆1戦闘につき1枚しかつかえない

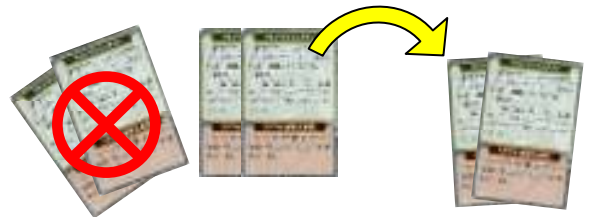


枢軸軍主導権 (**11T**まで) のみ有効

◆ソ連軍が**1~2個**”ルーマニア領内”に  
いると**枢軸軍**のドロが**1枚減る**



◆ソ連軍が**3個以上**”ルーマニア領内”に  
いると**枢軸軍**のドロが**2枚減る**



ソ連軍主導権 (**12T**から) のみ有効

◆枢軸軍が”**モスクワ**”又は”**南東油田**”  
を占領すると**ソ連軍**のドロが**1枚減る**



# 補給

- ◆補給線が通っている都市から4ヘクス以内で補給
- ◆補給線が通っているユニットの隣接ユニットも補給



## 補給切れユニット



- ・完全戦力に回復できない
- ・**移動力が3に低下**
- ・ZOC無し
- ・**戦闘後前進が1しかできない**
- ・防御時**戦闘比がR2シフト**
- ・壊滅すると**降伏保管ボックス**
- ・**マーカー除去フェイズで降伏**

【**枢軸軍**】マップ**西端**から補給線が通る都市・**黒海**、**バルト海**が補給地点  
【**フィンランド軍**】マップ**北東端**から補給線が通る都市

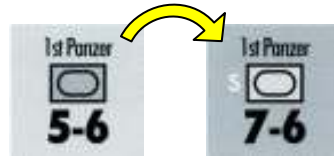


【**ソ連軍**】マップ**東**、**南端**から補給線が通る都市



# 補充/改変

【枢軸軍】 2枚カードを捨てて 【減少戦力】 から 【完全戦力】へ回復



【枢軸同盟軍】 ルーマニア軍等を1ステップユニットなので回復できない

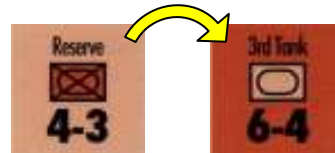


【ソ連軍】

6T以降

無料で1ユニット

【減少戦力】 から 【完全戦力】に改編



13T以降

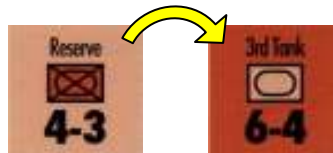
無料で2ユニット

【減少戦力】 から 【完全戦力】に改編



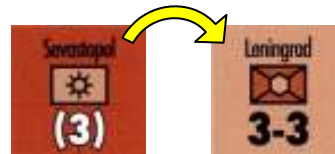
17T以降

1枚カード捨て1ユニット 【減少戦力】 から 【完全戦力】へ回復



【ソ連軍】 無料で

【要塞歩兵】 から 【守備隊】へ変換可能



# 大損害ユニット回復&壊滅/降伏ユニット再建

## 大損害 BOX

## 降伏 BOX

## 壊滅 BOX

## 増援



**FREE**  
無料

2枚捨札

1枚捨札

**FREE**  
無料

1st Phase  
7-6  
5-6  
元の戦力

1st Phase  
5-6  
減少戦力

1st Phase  
5-6  
減少戦力

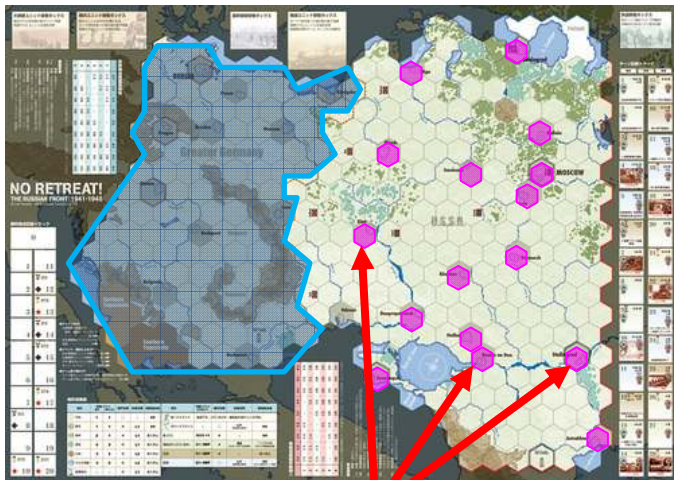
1st Phase  
7-6

【枢軸】  
5T以降

【枢軸】  
5T以降

【枢軸】  
5T以降

【枢軸】補給の通じるドイツ・ルーマニア領土に配置



大損害からの回復は  
ソ連領内の支配下にある都市に配置可

【ソ連】補給の通じるソ連支配下の都市。東、南端



## 混乱ユニット

・マーカー除去  
フェイスで無料で  
取り除かれる



・カードを1枚捨て  
混乱マーカー除去





## 自発的攻撃



◆混乱ユニット  
自発攻撃NG



◆戦闘力白  
自発攻撃NG



## カウンターブロー



カード1枚捨て 強制攻撃目標を設定 地形効果は得られない



攻撃側の撃混乱ユニット、白攻撃力ユニットも  
カウンターブローの応戦には参加可能

## 戦闘解決手順

◆戦闘支援  
マーカー



◆戦闘支援カード

1枚

攻撃側→防御側順



◆戦力比修正

- ・地形効果 : **チャート**
- ・支援マーカー : **R1シフト**
- (混乱ユニットは使用不可)
- ・機甲[歩兵&平地&晴雪] : **R1シフト**
- ・補給切れユニットへの攻撃 : **R2シフト**
- ・降雪時の枢軸からの攻撃 : **L1シフト**

## 攻撃への影響

**泥濘: 機甲の戦闘得点無し**

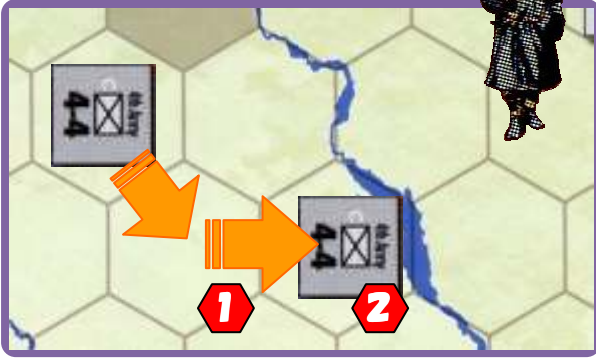
**降雪: 凍結し渡河攻撃の影響なし**

## 戦闘結果

EX	→	1 STP 減	要塞
DD	→	退却 1 STP 減	退却無視
DS	→ (退却不可状態)	壊滅保管ボックス	EX
	→ (退却可能状態)	大損害保管ボックス	
CA	→	反撃 or 効果なし	
DR	→	退却	効果なし

# 戦闘後前進

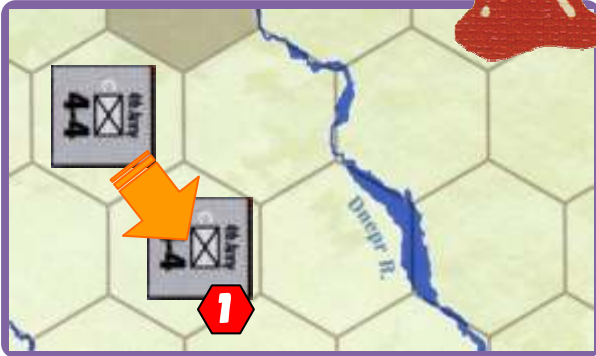
◆歩兵: 2ヘクス



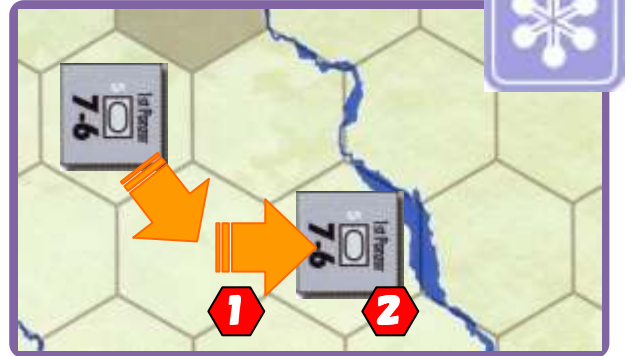
◆機甲: 3ヘクス



◆泥濘: 1ヘクス



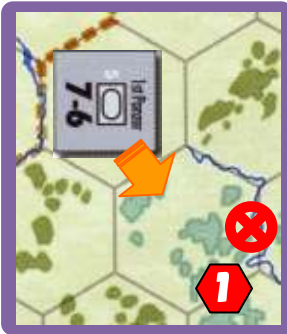
◆降雪: 2ヘクス



◆森林: 1で止まる



◆湿地: 1で止まる



◆山地: 1で止まる



◆重要拠点: 1で止まる



## マーカー、ユニット除去

・補給切れユニットは降伏ユニットボックスへ



・補給切れ、混乱、フリッツ、ショックマーカー除去



## ルーマニア降伏

・ソ連ユニットがルーマニア国内に入るとルーマニア軍は降伏する

## 1：重要拠点占領

枢軸：5つのうち3つ支配

ソ連：ケーニヒスベルグ支配

## 2：VPによるサドンテス

・ターントラックで勲章マークがあるターンで  
主導権を持つPが規定のVPを獲得

## 3：ゲーム終了時のVP判定

・それぞれが主導権を持っていた時点での  
最高VPを比較する

## 白いVPマーカー

イベントVP+ユニットの降伏

## 合計VPマーカー

白いVPマーカー+占領したヘクスのVP

GT: 1-2

◆両軍：追加鉄道移動不可。フリーは可能

GT: 1-4

◆枢軸：カード使用の補充、再建不可

GT: 3-終

◆ソ連：補給下の守備隊(1ST)を要塞歩兵(2ST)にコスト無しで改編

GT: 5-終

◆枢軸：カード使用の補充、再建可能

GT: 5のみ

◆枢軸：降雪ターンの攻撃補正がL2シフト(通常はL1シフト)

GT: 6-終

◆ソ連：1個のユニットをフリーで改編可能(編成フェイズ)

GT: 12

◆ソ連：主導権がソ連側に移動

GT: 13-終

◆ソ連：2個のユニットをフリーで改編可能(編成フェイズ)

GT: 15

◆イタリア軍：第8軍ユニットを取り除く

GT: 16

◆枢軸：第2装甲軍ユニットを取り除く。引けるカードが1枚減少

GT: 17

◆ソ連：全てのソ連ユニットが2ステップ化

GT: 18

◆枢軸：SS装甲軍団ユニットを取り除く。引けるカードが1枚減少