

# ドイツ軍戦闘序列(初期配置)

## ARMY GROUP CENTRE: 中央軍集団

C  24 8-7	C  39 8-7	C  46 6-7	C  47 7-7	C  57 6-7	C  5 4-4	C  6 4-4	C  7 5-4	C  8 4-4	C  9 5-4	C  12 4-4
C  13 3-4	C  20 3-4	C  42 3-4	C  43 5-4	C  53 4-4	C  3 2-4	C  Center 1-7				

## ARMY GROUP NORTH: 北方軍集団

N  41 8-7	N  56 7-7	N  1 4-4	N  2 4-4	N  10 3-4	N  26 3-4	N  28 3-4	N  38 3-4	N  North 1-7
--------------	--------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-----------------

## BERLIN: ベルリン

HITLER 1-8
---------------

## ARMY GROUP SOUTH: 南方軍集団

S  3 7-7	S  14 7-7	S  48 6-7	S  52 3-6	S  49 5-5	S  4 5-4	S  17 3-4	S  29 3-4	S  44 5-4	S  52 3-4	S  South 1-7
-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-----------------

## RUMANIA: ルーマニア国内に配置

R  1 3-5	R  2 4-6	R  3 3-4	R  4 2-7	R  5 4-4	R  30 4-4	R  54 4-4
-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	--------------

## FINLAND: フィンランド国内に配置

F  2 3-4	F  3 4-3	F  4 4-3	F  5 2-3
-------------	-------------	-------------	-------------

- \* 枢軸軍ユニットを、ソ連軍ユニットに隣接しないヘクスに配置します。
- \* 1941年5/6月ターンの第1インパルス、北方軍集団はB(バルト軍管区)の、南方軍集団はK(キエフ軍管区)のソ連軍ユニットを攻撃しなければなりません。R(ルーマニア国内に配置)のユニットはKまたはOのソ連軍ユニットを攻撃できます。中央軍集団のみはW(西方軍管区)の、ソ連軍ユニットを攻撃することができます。
- \* 1941年5/6月ターンの第1インパルスは、ソ連軍は河川越しに防衛していても、防御力が倍になることはありません。

## TERRAIN EFFECTS CHART 地形影響表

TERRAIN 地形の種類	EFFECT ON MOVEMENT / EFFECT ON COMBAT 移動/戦闘への影響
<b>Mountain</b> 山岳	Units must stop upon entrance Exception: Mountain Units All Units doubled on defense. 進入したユニットは移動停止(山岳部隊を除く) 防御力2倍
<b>Woods</b> 森林	Units must stop upon entrance Exception: Infantry and Mountain Units Defenders do not retreat i.e., a DR result becomes a Contact. 進入したユニットは移動停止(歩兵と山岳部隊を除く) 防御側は退却しませんDRはC扱いになります
<b>Swamp</b> 湿地	Units must stop upon entrance Exception: Treat as clear terrain during snow months. 進入したユニットは移動停止降雪ターンは平地として扱います
<b>Clear</b> 平地	Costs each unit 1MP to enter. 1ヘクス移動するのに1MPを消費します
<b>River</b> 河川	Treat as Clear terrain. 平地として扱います Defender is doubled if all attacking units are on river hexes and the defender is not occupying a river hex of the same river. 攻撃側ユニットが全て河川において防衛側ユニットが攻撃側と同じ河川にいなかった場合、防御力2倍
<b>Major City</b> 大都市	Treat as Clear terrain. Links all rail lines entering the city. 平地として扱います 大都市内へ進入する鉄道線は全て連結しています All units doubled on defense. Acts as source of supply. 防御力2倍 補給源として機能します
<b>Minor City</b> 小都市	Treat as Clear terrain. Links all rail lines entering the city. 平地として扱います 小都市内へ進入する鉄道線は全て連結しています Acts as source of supply. 補給源として機能します
<b>Coast or Lake Borders</b> 海上/湖ヘクスサイド	Movement across prohibited, Exception: Kerch Straits (8,2), Sea Movement (10). 通過禁止 例外:ケルチ海峡(8.2)と海上移動(10) ZOC and combat not allowed across. ZOCは対岸に及びません対岸に対して攻撃不可

## WEATHER CHART 天候決定表

DIE	Jan/Feb 1月/2月	Mar/Apr 3月/4月	May/Jun 5月/6月	Jul/Aug 7月/8月	Sep/Oct 9月/10月	Nov/Dec 11月/12月
1	SNOW 降雪	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天
2	SNOW 降雪	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	LIGHT MUD 軽い泥濘
3	SNOW 降雪	LIGHT MUD 軽い泥濘	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	MUD 泥濘
4	SNOW 降雪	LIGHT MUD 軽い泥濘	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	LIGHT MUD 軽い泥濘	SNOW 降雪
5	SNOW 降雪	MUD 泥濘	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	LIGHT MUD 軽い泥濘	SNOW 降雪
6	SNOW 降雪	SNOW 降雪	CLEAR 晴天	CLEAR 晴天	MUD 泥濘	SNOW 降雪

## MOVEMENT ALLOWANCE CHART 移動力表

Unit Type 兵科	1st Impulse 第1インパルス	2nd Impulse 第2インパルス	
	ALL UNITS 全兵科	German ドイツ軍	Axis 枢軸同盟軍
Weather 天候		German ドイツ軍	Axis 枢軸同盟軍
CLEAR 晴天	FULL 全移動力	4	2
Lt.Mud 軽い泥濘	4	2	0
Mud 泥濘	2	0	0
SNOW 降雪	HALF 移動力半減 (増数切り上げ)	1	0