

# To the Green Fields Beyond

Second Edition

## 【1. 0】初めに

泥と血を通り抜け、その先にある草原へ。ドイツ軍の塹壕線を突破し、その後方へ進出するというイギリス軍の目標を端的に表したこの言葉は、カンブレイ戦で戦車軍団を率いたHugh Elles 准将の発言からの引用である。「その先の草原」への突破という着想は、1915年以来、連合軍の考えを支配した。カンブレイは結局、1918年の最終的な突破まで、開放されることはなかった。

トゥ・ザ・グリーン・フィールズ・ビヨンドは、1917年11月20日から12月7日まで続いたカンブレイの戦いを再現した作戦級シミュレーションゲームである。2人用ゲームであり、1人がイギリス軍を、もう1人がドイツ軍を指揮する。3つのシナリオとキャンペーンゲームが用意されている。全17ターンのキャンペーンゲームの前に、いずれかのシナリオ（「イギリス軍の突破」が最適）から始めるべきである。プレイヤーに多くの決断と問題処理を迫ることから、1ターンには30分から75分を必要とする。

トゥ・ザ・グリーン・フィールズ・ビヨンドでは、多くのゲームとは異なり、両軍プレイヤーが交互に攻勢を行う。キャンペーンゲームでは両軍に攻勢の機会がある。イギリス軍は「イギリス軍の突破」と「ブルロンの戦い」の両シナリオでは攻勢側であり、「ドイツ軍の反撃」シナリオでは防御側となるが、攻勢を維持できる場合もある。

## 【2. 0】ゲームの備品

### 〔2. 1〕地図

22×34インチの地図には、カンブレイ戦が行われたフランス北部の地形が描かれている。地図の範囲は、北はCantin から南はBeaurevoir まで、東のEtincourt から西のIwuy までである。地図には重要な図表や記録表も印刷されている。

### 〔2. 2〕図表

ゲーム上の機能を単純化し、プレイヤーの理解を容易にするため、基本/機動戦闘結果表、地形効果表、直接砲撃/弾幕砲撃表、航空戦闘結果表、補給ポイント消費表が用意されている。

### 〔2. 3〕ユニット

厚紙製の駒は、この戦闘に実際に参加した、または参加する可能性があった実在の部隊を表している。ユニット上の記号は、その部隊の種類（歩兵、戦車など）を示す。各ユニット上には3つの数値も印刷されている。この数値は、攻撃力、防御力、許容移動力である。砲兵ユニットには、砲撃力、防御支援砲撃力、射程距離、防御力、許容移動力の5つの数値が印刷されている。ゲームには、ユニットの状態を記録するためのマーカーも含まれている（故障、残余戦力など）。

### 〔2. 31〕ユニットの例と種別

英文ルールブック参照。

### 〔2. 4〕用語

**攻撃力**：戦闘結果表を使用する戦闘時に、ユニットが攻撃を行う能力を表す数値。

**航空ユニット**：ある空域で哨戒にあたっている航空機を表す。航空ルール選択時のみ使用する。

**砲撃力**：砲兵ユニットの射撃能力を表す数値。

**混乱**：戦闘または別の原因で損失を被ったユニット。混乱したユニ

ットは裏面へ裏返すことで表示する。未混乱に戻ることもできる。

**防御力**：戦闘結果表を使用する戦闘時に、ユニットが防御を行う能力を表す数値。

**前線**：第1ターン開始時の前線。西側にイギリス軍の塹壕線、東側にドイツ軍の塹壕線が、地図上に印刷されている。

**陸上戦闘**：隣接するユニット間の戦闘。砲兵と航空ユニットは、通常とは異なる方法で一部の陸上戦闘に参加する。

**マーカー**：軍事ユニット以外の駒で、ユニットの状態を表すために使用する。

**許容移動力**：ユニットの移動能力を表す数値。平地へクスへの進入につき1移動力の消費を基本とする。

**フェイズプレイヤー**：現在のプレイヤーターンを実行しているプレイヤー（例えば、イギリス軍プレイヤーターン中はイギリス軍プレイヤーがフェイズプレイヤーとなる）。

**射程距離**：砲撃または支援砲撃を行うことができる、砲兵ユニットから防御側ユニットまでの最大ヘクス数。

**増援**：ゲーム開始時に地図上におらず、ゲーム中に登場するユニット。

**シフト**：シフトとは、戦闘結果表上で使用する戦闘比欄の修正であり、シフト数に応じて使用欄をいずれかの方向へずらして適用する。1-1の戦闘で攻撃側が2シフト修正する場合、右に2欄シフトして、3-1となる。戦闘比欄のシフトは、戦闘解決のダイスを振る前に適用する。

**シナリオ**：初期配置、勝利条件、特別ルールなどが規定された、ゲームの各種のバージョン。

**防御支援砲撃力**：砲兵ユニットが自軍ユニットの防御力に加えることができる支援能力。砲兵の通常の砲撃力とは異なり、防御支援砲撃にのみ使用する。

**突撃兵**：他の歩兵には不可能な特殊な行動を行える、ドイツ軍の精鋭歩兵ユニット。13. 0に説明がある。

**補給ポイント表**：地図上に印刷された記録表。マーカーを使って、各軍団の補給集積所のその時点における補給ポイント数を表示する。

**未混乱**：回復行動によって混乱状態から脱し、本来の完全な状態に戻ったユニット。

**ユニット**：実戦に参加した軍事部隊を表す駒。それぞれ異なる戦闘力と許容移動力が印刷されている。ルール上に「ユニット」と記載がある場合、特別な記述がない限り航空ユニットは含まない。軍事部隊を表さないマーカーとも区別する。

**勝利ポイント**：どちらが勝利したかを判定する手段で、プレイヤーが一定の条件で獲得した「価値」を表す。

**支配地域 (ZOC)**：ユニットが支配下に置く、隣接する周囲6ヘクス。

### 〔2. 5〕ゲームの規模

地図上の各ヘクスは直径1250ヤードに相当する。各ターンは24時間に相当する。

### 〔2. 6〕ゲームの備品

ゲームには、ルールブック1冊、カウンター400個、22×24インチの地図、ダイス1個が含まれる。

## 【3. 0】初期配置

キャンペーンゲームと「イギリス軍の突破」シナリオでは、4桁のヘクス番号が印刷されているドイツ軍とイギリス軍ユニットを、番号が印刷された面を上に向けて、地図上の対応するヘクスに配置する。4桁の番号が印刷されていないユニットは増援である。増援ユニット上に印刷されている1桁または2桁の数字は、登場予定ターンを表す。

「ブルロンの戦い」(11月23日)及び「ドイツ軍の反撃」(11月30日)シナリオでは、ルールシナリオの項目にユニット名と配置ヘクス番号が記載されている。記載されたヘクス番号は、そのシナリオにおけるユニットの初期配置ヘクスである。これらのシナリオでは、ユニット上に印刷された初期配置ヘクスは無視する。ゲーム開始時に地図上に初期配置されず、続くゲームターンの登場が指定されたユニットは、通常通りに登場する(例えば、ブルロンの戦いシナリオは第4ターンの11月23日に始まる。すべてのユニットと補給ポイントは、第4ターンまたはそれ以降のターンに、通常通りに登場する)。

#### 【4.0】プレイの手順

##### 【4.1】ターン

ゲームは複数のゲームターンで構成されている。各ターンは2つのプレイヤーターンとターン記録フェイズから成る。各プレイヤーはフェイズに分割された自軍プレイヤーターンに、手順に従って行動を実施する。自軍プレイヤーターンを実行しているプレイヤーをフェイズプレイヤーと呼ぶ。各ゲームターンは、以下に示すゲームターン手順の概略に厳密に従って進行すること。

##### 【4.2】ゲームターン手順の概略

###### A. イギリス軍プレイヤーターン

1. **イギリス軍増援フェイズ**: イギリス軍プレイヤーは、増援予定表を確認して新たに登場するユニットを地図上へ配置し、新たに受け取った補給ポイントを補給ポイント記録表に加える。また、混乱ユニットの未混乱への回復を試みることができる。

2. **イギリス軍戦車修理フェイズ**: イギリス軍プレイヤーは、対象戦車ユニットを決めて修理を試みる。

3. **指揮統制フェイズ**(キャンペーンゲームのみ): キャンペーンゲームに限って、イギリス軍プレイヤーのみが指揮統制フェイズを有する。このフェイズにイギリス軍プレイヤーは、指揮統制の限界の影響によって、強制される行動を決める。

4. **第1航空フェイズ**(選択): 選択の航空ルールを使用している場合、イギリス軍プレイヤーはダイスを振って航空ユニットの使用判定を行い、その一部または全部を移動させる。イギリス軍プレイヤーが必要なだけの航空ユニットを移動させた後、可能ならドイツ軍プレイヤーは対応移動を行える。非フェイズプレイヤーが対応移動を終えた後、航空戦闘を解決する。

5. **第1砲撃戦闘フェイズ**: イギリス軍プレイヤーは、自軍砲兵ユニットを使ってドイツ軍ユニットに対して砲撃を実施する。

6. **第1陸上戦闘フェイズ**: イギリス軍プレイヤーは、自軍ユニットに隣接したドイツ軍ユニットを攻撃できる。イギリス軍プレイヤーが望む順序で攻撃を行う。各攻撃は以下に従って解決する。

- イギリス軍プレイヤーは攻撃を行う陸上ユニットの数を決め、その攻撃力を合計する。
- イギリス軍プレイヤーは攻撃支援砲撃で攻撃に参加する砲兵ユニットの数と砲撃力合計を決定する。
- ドイツ軍プレイヤーは砲兵ユニットの防御支援砲撃力を割り当てる。

d. 戦闘比(攻撃力合計と防御力合計の比率)を算出し、ダイスを振って求めた戦闘結果(戦闘結果表参照)を直ちに適用する。

e. ドイツ軍プレイヤーは可能なら戦闘後前進を行える。

f. イギリス軍プレイヤーは可能なら戦闘後前進を行える。

7. **第1移動フェイズ**: イギリス軍プレイヤーは自軍ユニットの一部またはすべてを、移動、スタック、ZOC、地形効果及びその他のルールの制限内で移動させることができる。第1砲撃戦闘フェイズまたは第1陸上戦闘フェイズで行動したユニットは、このフェイズには移動できない。必要なら記憶補助のため、そうしたユニット上にマーカーを乗せる。

8. **第2航空フェイズ**(選択): イギリス軍、ドイツ軍の両プレイヤーは、第1航空フェイズと同じ手順を再度実施する。

9. **第2砲撃戦闘フェイズ**: イギリス軍プレイヤーは、第1砲撃戦闘フェイズと同じ手順を再度実施する。

10. **第2陸上戦闘フェイズ**: イギリス軍プレイヤーは、第1陸上戦闘フェイズと同じ手順を再度実施する。

11. **第2移動フェイズ**: イギリス軍プレイヤーは、第1移動フェイズと同じ手順を再度実施する。第2砲撃戦闘フェイズまたは第2陸上戦闘フェイズで行動したユニットは、このフェイズに移動できない。

12. **戦車故障フェイズ**: イギリス軍プレイヤーは地図上にある未故障戦車ユニットごとにダイスを1つ振り、故障する戦車ユニットを決定する。

###### B. ドイツ軍プレイヤーターン

ドイツ軍プレイヤーがフェイズプレイヤーとなる。イギリス軍プレイヤーが行った1から12までのフェイズを繰り返して実行するが、ドイツ軍プレイヤーターンには、フェイズ2(戦車修理)、フェイズ3(指揮統制)、フェイズ12(戦車故障)はない。

###### C. ターン記録フェイズ

イギリス軍プレイヤーは、現在のゲームターンを記録するため、ゲームターン記録マーカーを次の欄へ進める。

##### 【4.3】記憶補助マーカーの使用

プレイヤーの記憶を助けるため、ゲームには記憶補助マーカーが用意されている。これらのマーカーは単純化を狙ったものであり、使用は強制されない。

マーカーは各プレイヤーターンの砲撃または戦闘フェイズに使用する。これらのフェイズに攻撃や砲撃を行ったユニットは、続く移動フェイズに移動を行えないため、プレイヤーは望むなら攻撃や砲撃を行ったため移動できないユニットかスタックの上に、記憶補助マーカーを置くとよい。敵戦闘フェイズに防御支援砲撃を行った砲兵ユニットを記録しておくためにマーカーを使ってもよい。直接砲撃で制圧した敵砲兵を示すために使っても構わない。つまり、マーカーはプレイヤーが最も使いやすい方法で使えばよい。

#### 【5.0】移動

フェイズプレイヤーは移動フェイズに望むだけの数の自軍ユニットを、望むように移動させることができる。各自軍移動フェイズに、各ユニットは、許容移動力の範囲内で望むだけの長さのヘクスを移動できる。使用しなかった移動力を蓄積したり、別のユニットに譲ったりすることはできない。陸上戦闘フェイズまたは砲撃戦闘フェイズに戦闘、砲撃に参加したユニットは、続く移動フェイズに移動できない。記憶補助マーカーをこうしたユニット上に置くとよい。

各ユニットは別々に、六角形のヘクス列に沿って移動する。オーバーランを行う場合を除いて、ユニットから一度手を離したら、そ

のユニットのそのフェイズの移動は完全に終了したものとみなす。

#### 〔5. 1〕 ユニットの移動法

〔5. 11〕 自軍移動フェイズに、すべてのまたは一部の自軍ユニットを移動させることができる。ユニットをまったく移動させなくてもよい。移動フェイズに戦闘は発生しない（例外：5. 6 オーバーラン参照）。

〔5. 12〕 移動は移動力で算定する。1 移動力の消費で、各平地ヘクスに入ることができる。その他の地形は、進入または通過するために2 移動力以上の消費を必要とする。これらの地形の効果は、地形効果表（5. 7）に概要が記載されている。

〔5. 13〕 一部の地形は、進入するために通常の移動力消費に加え、追加の移動力消費を必要とする。こうした移動力消費は累積される。

〔5. 14〕 陸上戦闘フェイズまたは砲撃戦闘フェイズに戦闘、砲撃に参加したユニットは、直後の移動フェイズに移動できず、この移動制限を表示するためユニット上に記憶補助マーカーを置く。第1 砲撃戦闘フェイズまたは第1 陸上戦闘フェイズに砲撃、戦闘を行ったが、第2 砲撃戦闘、第2 陸上戦闘フェイズに行動していないユニットは、同じプレイヤーターンの第2 移動フェイズには、何の制限もなく移動できる。

#### 〔5. 2〕 移動の禁止

〔5. 21〕 自軍ユニットは、敵ユニットがいるヘクスには入れない（例外：5. 6 オーバーラン参照）。

〔5. 22〕 敵ZOCに進入した場合、ユニットは移動を停止しなければならない（例外：13. 0 ドイツ軍の浸透戦術参照）。

〔5. 23〕 ユニットの1 移動フェイズに、自身の許容移動力を超える移動力を消費することはできない（2回の移動フェイズに、それぞれ全許容移動力を消費できることに注意）。1 移動フェイズに許容移動力の一部のみを消費することは可能だが、その場合、移動力を別のターンやフェイズのために蓄えたり、使用しなかった移動力を別のユニットに与えたりすることはできない。

〔5. 24〕 ユニットの自軍移動フェイズにのみ移動できる。戦闘の結果として（前進または退却によって）移動することがあるが、これは移動とはみなさず、移動力を消費する必要はない。

〔5. 25〕 移動フェイズ開始時に非補給下であったユニットは、許容移動力が半減する。

〔5. 26〕 特別に禁止されていない場合（例えば、橋のない運河や支配地域などに妨害されていない場合）、ユニットは移動フェイズ開始時にいたヘクスから隣接するヘクスに、移動力が足りなくても常に移動できる。

#### 〔5. 3〕 道路移動

戦闘を通じて、両軍は部隊の移動に（ローマ人が造った）主要道路を使用できたが、部隊が集中した結果、頻繁に渋滞が発生した。

〔5. 31〕 ユニットの、あるヘクスから隣接ヘクスに道路が通っているヘクスサイドを越えて移動する場合、1 移動力を消費するのみで進入できる。道路沿いに移動する場合にのみ、道路移動効果の特典を得ることができる。ただし一部の条件によっては、道路沿いに移動したとしても、道路移動効果を使えない場合もある（5. 33 参照）。

〔5. 32〕 ユニットの道路移動する場合、進入するヘクスや通過するヘクスサイドの地形にかかわらず、1 移動力より多くを消費する必要はない。

〔5. 33〕 あるヘクスに道路沿いに移動するユニットは、以下のいずれかの条件に該当する場合は道路移動効果を使えず、そのヘクスの地形に応じた通常の移動力消費が必要となる。

a. そのヘクスが敵ZOCである。

b. そのヘクスに自軍ユニットがいる（例外：5. 36）。

c. そのヘクスが、自軍旅団または連隊規模のユニットがいる「連続する道路ヘクス」（5. 34）に隣接している（例外：5. 36）。

〔5. 34〕 ユニットのがあるヘクスから別のヘクスに道路移動効果を使って直接移動できる場合、両ヘクスは道路で連続しているとみなされる（つまり、両ヘクスは、同じ道路が通るヘクスサイドを共用していなければならない）。

〔5. 35〕 5. 31 および 5. 33 で定められた移動時の道路移動効果の制限は、補給線の長さを決める目的での道路移動効果にも適用される（11. 22 参照）。

〔5. 36〕 直前の砲撃または陸上戦闘フェイズに参加したため、その移動フェイズに移動できない自軍砲兵ユニットは、道路移動の制限の対象とならない（5. 33 の b、c の例外）。

#### 〔5. 4〕 橋

ユニットは橋が架かっていない運河を越えることができない（5. 7 地形効果表参照）。

〔5. 41〕 橋は通過可能なユニットの種別に応じてクラス分けされている。

〔5. 42〕 橋は建設や破壊が可能である（18. 0 橋と架橋参照）。

#### 〔5. 5〕 蛙飛び撤退

この戦術により、孤立したユニットは、敵部隊の制圧下の地域を通過して撤退することができる。

〔5. 51〕 ユニットの自軍移動フェイズの通常の移動で、敵ZOCから離れる移動を行える。蛙飛び撤退は、敵ZOCから同じ敵ユニットが及ぼす敵ZOCを通過して、敵ZOC外へと移動する事を可能にする。こうした移動は、その他の場合には禁止されている（6. 2 参照）。

〔5. 52〕 すべての歩兵、戦車、騎兵ユニットは蛙飛び撤退を行える。これらのユニットは蛙飛び撤退を行うことにより、敵ZOCを通過して移動できる。

〔5. 53〕 蛙飛び撤退を行うことで、プレイヤーは敵ZOCにいるユニットを自軍ユニットがいる敵ZOCへ直接移動させ、さらにそのヘクス（自軍ユニットがいる敵ZOCヘクス）から、敵ZOC外のヘクスへと移動させることができる。ユニットは蛙飛び撤退を行うことで、全移動力を消費する。

〔5. 54〕 蛙飛び撤退するユニットが通過するヘクスの自軍ユニットは、同じ移動フェイズに移動することはできないが、その直前の陸上戦闘フェイズまたは砲撃フェイズで攻撃、砲撃に参加していても構わず、同じターンのその後のフェイズには、移動や戦闘を自由に行える。

〔5. 55〕 ユニットの、通常の移動では移動力が足りずに通過できないような場合でも、そうしたヘクスを通過して蛙飛び撤退を行える。非補給下、混乱状態、残余戦力のユニットも、蛙飛び撤退を行える。蛙飛び撤退によって通過できるのは1ヘクスのみである。蛙飛び撤退を可能にするため通過ヘクスにいるユニットは、蛙飛び撤退を行えない種類のユニットでも構わない。

〔5. 56〕 蛙飛び撤退はあくまでも撤退であり、敵ZOCへの浸透や自軍補給源から遠ざかる移動の制限などは適用されない。また非補給下ユニットの移動制限も適用されない。

〔5. 57〕 蛙飛び前進とは、フェイズプレイヤーがユニットを敵ZOCへ移動させて、さらにそのヘクスを通過してその他の自軍ユニットを移動させたり、補給線を引いたりすることを指す。蛙飛び前進は禁止されている。例えば、0802にドイツ軍ユニットがいる

場合に、イギリス軍ユニットが0701から0801に進入して敵ZOCルールによって移動を終え、さらに同じフェイズに別のユニットが0701に進入した。イギリス軍の第2移動フェイズに、イギリス軍プレイヤーは0701から0801に第2のユニットを移動させるとともに、0801で移動を開始するユニットを0901及びその先に移動させることはできない。これは「蛙飛び前進」とみなされ、禁止行為である。

#### 蛙飛び撤退の例：

ドイツの2-4-8ユニットは、0810と0812のイギリス軍2個旅団に包囲された状態で移動フェイズを開始した。ドイツ軍プレイヤーは、0911にいる4-6-8ユニットを撤退の擁護に使って、蛙飛び撤退を行うことを決めた。2-4-8は、0811から4-6-8がいる0911を通過して、1011へ進入して移動フェイズを終えた。4-6-8はまったく移動できない。2-4-8は、敵ZOCが及んでおらず、通過ヘクスに隣接している1010か1011の両ヘクスに移動できる。2-4-8は非補給下のため移動力が減少しており、通常の移動でこうした移動をするには移動力が足りなかった。

#### 〔5.6〕 オーバーラン

オーバーランは移動フェイズに行われる。イギリス軍プレイヤーは、第1ターンの移動フェイズにのみオーバーランを行える。ドイツ軍プレイヤーは反撃(15.0)が宣言されたターンにのみオーバーランを行える。オーバーランは実施可能なプレイヤーターンの両移動フェイズに、残余戦力に減少した敵ユニットに対してのみ行える。イギリス軍ユニットでオーバーランを行えるのは戦車のみである。ドイツ軍ユニットでオーバーランを行えるのは突撃兵のみである。

〔5.61〕 イギリス軍プレイヤーは第1ターンにのみ戦車ユニットでオーバーランを行える。ドイツ軍プレイヤー(のみ)は、反撃を宣言したターンに、突撃兵でオーバーランを行える(15.0参照)。

〔5.62〕 オーバーランは、敵ユニットがいるヘクスに自軍ユニットは入れないというルールの例外である。ユニットは別々に移動するというルールの例外でもある。オーバーランは、自軍ユニットを敵残余戦力ユニットがいるヘクスへ進入させ、その残余戦力ユニットを攻撃することで解決する。オーバーランを行うユニットは、目標ヘクスへ入るための移動力消費に加えて、追加の2移動力を消費しなければならない。

〔5.63〕 オーバーランを受ける敵残余戦力ユニットがいるヘクスの隣接ヘクスでスタックしているすべての自軍ユニットは、1つのユニットとしてそのヘクスへ進入できる。例：イギリス軍プレイヤーがヘクス1525の戦車中隊3個で、ヘクス1625にいるドイツ軍残余戦力ユニットをオーバーランしようとする場合、3個中隊が同時にオーバーランを行ったとみなし、スタックしたままヘクス1625へ入ることができる。

オーバーランは、自軍移動フェイズに解決する。オーバーランによって補給ポイントを消費することはない。オーバーランを行うユニットは、直前の砲撃戦闘フェイズの砲撃による特典を得ることができない。オーバーランを受けるユニットは、防御支援砲撃による支援を受けられない。オーバーランは機動戦闘結果表を使って、通常の攻撃と同様に解決する。オーバーランでは、他のシフトに加えて、戦闘結果表の戦闘比欄を攻撃側有利に右へ1欄シフトして解決する。「防御側退却(DR)」は、オーバーランの戦闘結果の場合には無視する。

〔5.64〕 敵残余戦力ユニットへのオーバーランの解決後に敵ユニ

ットが地図上に残った場合、オーバーランを行ったすべてのユニットは、そのヘクスから離れるように移動しなければならない。敵ユニットが地図上に残った場合、オーバーランしたユニットは、そのヘクス内で移動フェイズを終了してはならない。オーバーランが成功した場合、オーバーランしたユニットは移動を継続することができる。オーバーランしたユニットが不利な結果を被った場合、オーバーランを試みたユニットは、最低でも1ヘクスは退却しなければならない。

〔5.65〕 オーバーランを行うユニットは、通常のすべてのZOCルールに従う。これは、敵ZOC内にいる敵残余戦力ユニットへのオーバーランは、必然的に敵ZOCを通過する移動となるため、行えないことを意味する。

〔5.66〕 オーバーランに成功したユニットは、オーバーランを開始したヘクスも含めて、オーバーラン先のヘクスに隣接した任意のヘクスに(ZOCの制限の範囲内で)進入できる。この移動は戦闘結果による移動(8.6参照)と同様とみなされ、移動力消費の必要はない。

〔5.67〕 オーバーランを行ったユニットが不利な戦闘結果を被った場合、オーバーランを開始したヘクスへ退却しなければならない。例えば、1421で移動フェイズを開始したイギリス軍の戦車が、1420に移動し、さらに1419に進入してそのヘクスにいたドイツ軍残余戦力ユニットへのオーバーランを試みて失敗した場合、1420へ退却して移動を終了しなければならない。

〔5.68〕 戦闘結果により退却を強いられたユニット、及び蛙飛び撤退を行ったユニットは、オーバーランを行えない。

#### 〔5.7〕 地形効果表

地図を参照。

#### 地形効果表の解説

P=進入禁止。—=適用なし(そのヘクスまたはヘクスサイドのその他の地形に従う)。

注意：防御力倍増の効果がある2種類の地形が重複しているヘクスでは、ユニットの防御力は3倍ではなく、 $2 \times 2 = 4$ 倍となる。

#### 〔6.0〕 支配地域

ユニットがいるヘクスの周囲6ヘクスには、そのユニットの支配地域が及ぶ。ユニットが支配地域(ZOC)を及ぼしているヘクスは、敵ユニットの移動を妨害する。

#### 〔6.1〕 ZOCの展開

連隊または旅団規模のユニットのみがZOCを有する。中隊、大隊、補給集積所ユニットはZOCを持たない。残余戦力に減少したユニットもZOCを持たない。ただし、合計3スタック値(7.1)以上の大隊、中隊規模のユニットがスタックしている場合は、ZOCを及ぼす。そうしたスタックのZOCの機能は、旅団などのZOCと同じである。

#### 〔6.2〕 ZOCの影響

〔6.21〕 残余戦力へ減少したユニットは、減少した瞬間にZOCを失う。

〔6.22〕 自軍のZOCは敵ユニットにのみ影響し、自軍ユニットへは影響しない。

〔6.23〕 ZOCは運河ヘクスサイドを越えて及ばない。

〔6.24〕 あるヘクスに複数のユニットがZOCを及ぼしている場合も、追加の影響はない。

〔6.25〕 あるヘクスに敵軍と自軍ユニットの両方のZOCが及んでいても、相互への影響はない。その場合、両軍のZOCは有効で

あり、両プレイヤーが同時にそのヘクスを支配地域とする。

### 〔6. 3〕 ZOCと移動

〔6. 31〕 ユニットの敵ZOCへ進入した時点で移動を停止しなければならない。その移動フェイズ中にはそれ以上移動できない。

〔6. 32〕 ユニットの、ある敵ZOCから同じ敵ユニットがZOCを及ぼしているヘクスへと、直接移動することはできない。移動先のヘクスが、最初のヘクスにZOCを及ぼしているユニットと別のユニットのZOCである場合は、直接移動することができる(例外: 13. 0ドイツ軍の浸透、5. 5蛙飛び撤退)。

〔6. 33〕 ユニットの種別に応じた地形による通常の移動力消費に加えて、ユニットが敵ZOCに進入するためには追加の2移動力消費が必要であり、ZOCを離脱するには追加の1移動力消費が必要である。

〔6. 34〕 移動の目的に限って、敵ZOCは自軍ユニットがいるヘクスへと及ぶ。その他のすべての目的に関しては、敵ZOCは自軍ユニットのいるヘクスには及ばない。このため、自軍ユニットがいれば、敵ZOCを通過して退却したり、補給線を通したりすることが可能である。

〔6. 35〕 ユニットの、ZOCを保有していない敵ユニットの隣接ヘクスに自由に進入し、通過することができる。

〔6. 36〕 ドイツ軍の突撃兵ユニットは、一定の条件下で、イギリス軍のZOCを通過して移動できる(13. 0ドイツ軍の浸透に詳述)。

〔6. 37〕 敵ZOCに居続けるだけであれば、追加の制限や移動力消費は必要ない。

## 〔7. 0〕 スタック

プレイヤーが各フェイズ終了時に1ヘクスに置くことができるユニット数は制限されている。通常スタック制限は、ヘクスごとに1個旅団/連隊に加え1個大隊(または大隊相当)までである。

### 〔7. 1〕 スタック値

〔7. 11〕 フェイズの終了時に、1ヘクスにいる自軍ユニットの数は、最大で4個大隊相当までである。ゲームで最も規模の大きいユニットは連隊または旅団であり、通常はこれに加え、1個大隊または3個中隊がスタックできる(イギリス軍砲兵旅団は、スタックの目的に関しては半個旅団として扱う)。スタックの目的に関して、大隊相当への換算方法は以下の通り。

中隊	= 1/3 個大隊
大隊	= 1 個大隊
イギリス軍砲兵旅団	= 1.5 個大隊
旅団、連隊、補給集積所	= 3 個大隊

〔7. 12〕 砲兵ユニットには部隊規模が記載されていない。すべてのイギリス軍砲兵ユニットは旅団規模であり、すべてのドイツ軍砲兵ユニットは連隊規模である。

### 〔7. 2〕 スタック制限

〔7. 21〕 航空ユニット、橋、すべてのマーカーは、スタック制限の対象外である。

〔7. 22〕 あるゲームターンにあるヘクスを通過できるユニット数に制限はなく、スタック制限は各フェイズの終了時のみ適用される。

〔7. 23〕 種別や国籍が異なるユニットでも、敵ユニットでさえなければ、自由に相互にスタックできる(5. 21参照)。

〔7. 24〕 自軍ユニットのスタックを構成したり解除したりするために、追加の移動力消費は必要ない。

## 〔8. 0〕 陸上戦闘

陸上戦闘は隣接する敵対ユニット間で、フェイズプレイヤーが宣言することで発生する。砲兵ユニット(9. 0参照)は隣接せずに攻撃を行える唯一のユニットである。選択の航空ルール(21. 0参照)を使用する場合、航空ユニットも戦闘に影響を与える。全体状況に関わらず、フェイズプレイヤーを攻撃側、非フェイズプレイヤーを防御側と呼ぶ。ユニットが攻撃するためには補給下でなければならない。攻撃するためには、補給ポイントを消費する必要がある(11. 4補給ルール参照)。

ある攻撃に参加する攻撃側ユニットの全攻撃力と砲撃力を合計し、その攻撃を受ける全ユニットの防御力(そのヘクスの地形による修正を加える。5. 7地形効果表参照)と防御支援砲撃力を合計する。両者を比較して、攻撃側と防御側の戦力比を算出する。端数を防御側が有利なように切り捨て、戦闘結果表に該当する戦闘比に単純化し、必要な戦闘比シフトを適用する。フェイズプレイヤーがダイスを振り、修正後の戦闘比欄の該当するダイス目欄を参照し、結果を求める。同じフェイズの別の戦闘を解決する前に、戦闘結果を直ちに適用する。砲兵による砲撃(9. 0参照)では、異なる手順を用いる。

### 〔8. 1〕 攻撃可能なユニット

〔8. 11〕 ユニットの自軍戦闘フェイズにのみ攻撃を行える(例外: 5. 6オーバーラン参照)。ユニットは隣接する敵ユニットの一部またはすべてを攻撃できる。砲兵ユニットのみが、隣接していない敵ユニットを攻撃できる。

〔8. 12〕 攻撃は完全に任意である。ユニットが攻撃を強制されることはなく、隣接するすべての敵ユニットを攻撃する必要もない。攻撃に参加しなかったスタック内の自軍ユニットは、戦闘結果の影響を被らない。

〔8. 13〕 敵ユニットがいるヘクスに対して、隣接する6ヘクスから参加可能な限りの自軍ユニットが、可能な砲撃力(9. 6参照)と航空支援(21. 4参照)を加えて攻撃することができる。

〔8. 14〕 ユニットの1戦闘フェイズに複数回の攻撃を行えず、敵ユニットが1戦闘フェイズに複数回の攻撃を受けることもない。オーバーランは戦闘ではないことに注意。例外: 退却により再配置されたユニットは、1陸上戦闘フェイズに複数回の攻撃を受けることがある(8. 76参照)。

### 〔8. 2〕 複数ユニットと複数ヘクス戦闘

〔8. 21〕 あるヘクスで攻撃を受けるすべてのユニットの防御力は、単一のものとして扱う。攻撃を受けるヘクスにいるすべての防御側ユニットは、戦闘に参加しなければならない。あるユニットを選別して個別に攻撃することはできず、ほかのユニットを参加させないため、1ユニットだけに攻撃を引き受けさせることもできない。

〔8. 22〕 攻撃側ユニットがいるヘクス内の全ユニットが、同じ攻撃または別々の攻撃に参加する必要はない。スタック内の1ユニットがあるヘクスを攻撃した場合、同じスタックの別のユニットは、別のヘクスを攻撃しても、まったく攻撃を行わなくてもよい。

〔8. 23〕 あるユニットが敵のいる複数のヘクスと隣接している場合、そのすべてを単一の攻撃として攻撃できる。つまり、ある1ヘクスにいるユニットは、複数のヘクスを同時に攻撃することができる。その場合、攻撃側のすべての非砲兵ユニットが、すべての防御側ユニットと隣接していることが唯一の条件である。

〔8. 24〕 ユニットの攻撃力と防御力は常に単一であり、攻撃、防御のいずれであっても、別々の戦闘に分割して使用することはできない。

### 〔8. 3〕 戦闘での地形効果

〔8. 31〕 一部の種類の地形で防御するユニットは、防御力が増加する。地形による防御力の増加は、防御力を2倍または3倍以上にする（印刷された防御力が4のユニットが都市で防御する場合、その防御力は8となる）。

### 〔8. 4〕 戦闘の解決

戦闘比は常に防御側有利に端数を切り捨てる。例えば、攻撃力合計26で、防御側合計9のヘクスを攻撃する場合、（26対9）、戦闘比はより低い比率に切り捨てられ、戦闘結果表の2-1の欄を使用して解決する。

#### 〔8. 41〕 基本戦闘結果表

地図を参照。

#### 〔8. 42〕 機動戦闘結果表

地図を参照。

### 戦闘結果表の解説（基本及び機動戦闘結果表）：

**A**=攻撃側。**D**=防御側。**1**または**2**=すべてのユニットは1または2ヘクス退却しなければならない。**d**=すべてのユニットは直ちに混乱する。既に混乱している場合は残余戦力に減少する。**c**=すべてのユニットは直ちに残余戦力に減少する。既に減少戦力または混乱状態である場合は、プレイから除去される。**Bd**=両軍混乱。戦闘力が小さい側のすべてのユニットは（**d**の結果と同様に）直ちに混乱し、大きい側のユニットは、少なくとも敵軍と同じだけの攻撃力または砲撃力のユニットが直ちに混乱する。**CA**=反撃。防御側は、攻撃側がいる隣接する1ヘクスを、直ちに攻撃することができる（ただし、あらゆる種類の砲兵による砲撃支援は受けられない）。使用の条件さえ満たしていれば、どちらの戦闘結果表を使っても構わない。防御側が反撃する場合、反撃を受ける側は防御支援砲撃を加えられない。反撃の結果、さらに反撃が発生することもあり得る。その場合、上記の手順を繰り返す。

**注意**：戦闘結果は複合して発生する場合がある。例えば、**D2c**では、防御側は2ヘクス退却し、残余戦力に減少する。

〔8. 43〕 大半の攻撃の解決には基本戦闘結果表を使用する。攻撃側（フェイズプレイヤー）は、以下の条件を満たしている場合、基本戦闘結果表に代えて、機動戦闘結果表の使用を選択できる。機動戦闘結果表を使用するためには、攻撃側プレイヤーがイギリス軍の場合、攻撃ユニットの半数以上が戦車ユニットでなければならない。攻撃側がドイツ軍の場合、攻撃ユニットの半数以上が突撃兵でなければならない。

### 〔8. 5〕 戦闘結果の解説

〔8. 51〕 すべての戦闘ユニット（航空ユニットも含む）は、通常（完全）、混乱（裏面）、残余のいずれかの状態にある。ユニットは戦闘結果の影響により、状態が悪化していく。ユニットが混乱した場合、裏返して混乱面を向ける。ユニットが完全戦力へ回復した場合、この逆を行う。ユニットが残余戦力に減少した場合、混乱面の上に残余マーカーを乗せる。

#### 〔8. 52〕 混乱の影響

混乱状態は、ユニットをより弱い減少面へ裏返すことで示す。混乱ユニットが再度混乱した場合、残余戦力に減少する。残余戦力のユニットが混乱した場合、壊滅してプレイから取り除かれる。戦力が減少すること以外に、混乱による影響はない。混乱は、損害や疲労によって、歩兵が弱体化した状態を表している。砲兵と戦車ユニットの場合、部隊が保有している兵器の多くが使用不能になった状態を表す。

#### 〔8. 53〕 残余戦力

ユニットは戦闘結果または混乱ユニットがさらに混乱することで、残余戦力に減少する。残余戦力に減少したことを示すため、混乱面の上に残余マーカーを置く。すべての残余戦力ユニットの防御力は1で、攻撃力は持たない。混乱状態で防御力が0のユニットは、残余戦力となっても防御力は0のままである。残余戦力に減少したユニットは、減少した瞬間にZOCを失う。残余戦力ユニットは混乱ユニットと異なり、未混乱状態に回復することはできず（10. 0参照）、残るゲーム期間を通じて残余戦力のままである。自軍聖壕ヘクスまたは砲兵陣地ヘクスにいて、敵ユニットと隣接していない防御側ユニットは、直接砲撃によって残余戦力に減少することはない。こうしたユニットは減少する代わりに、混乱状態のまま残る。一部のゲームターンで、残余戦力ユニットは、オーバーランを受けることがある。残余戦力になったドイツ軍の突撃兵は、浸透能力を失う。残余戦力になった砲兵ユニットは、砲撃力と攻撃支援砲撃力が0となり、防御力は1となる。

#### 〔8. 54〕 反撃の戦闘結果

防御側ユニットは、隣接する攻撃側ヘクスの1つに直ちに反撃することができる。反撃ユニットは、あらゆる種類の砲兵支援を受けることができない。通常の攻撃と同じ条件で、どの戦闘結果表も使用可能で、すべてのシフトが適用される。防御ユニットが反撃を選択しなかった場合、2ヘクス退却しなければならない。この退却は、通常の戦闘結果による退却と同じである。防御側が反撃を選択した場合、元来の攻撃側は防御支援砲撃を加えることができない。反撃による攻撃の結果、さらに反撃の戦闘結果が出た場合、元来の攻撃側が、最初の攻撃と同じ攻撃を再度行う。

#### 〔8. 6〕 戦闘後前進

〔8. 61〕 敵ユニットが戦闘結果により退却（または除去）を強いられてヘクスを空にした場合、勝利した側の戦闘に参加したユニット、または戦闘参加ユニットとスタックしている非戦闘参加ユニットは、空になったヘクスに前進できる。

戦闘後前進するかどうかは、他の戦闘を解決する前に、直ちに決定する。戦闘後前進は、まだ解決していない戦闘に参加する敵ユニットの退却略を断つのに有効である。

〔8. 62〕 勝利した攻撃側ユニット（および攻撃ユニットとスタックしている非戦闘参加ユニット）は、例え通常移動で禁止された同じ敵ユニットのZOCからZOCへの直接移動であっても、敵ユニットが空にしたヘクスに前進できる。例：ドイツ軍ユニットが2115と2116にあり、2115のユニットが2015のイギリス軍ユニットの攻撃によって退却を強いられた場合、イギリス軍ユニットは2115に前進できる。

〔8. 63〕 敗北したユニットが2ヘクスの退却を強いられた場合でも、勝利した攻撃側ユニットは防御側が空にしたヘクスにのみ前進できる。

〔8. 64〕 退却と同様に、戦闘の結果により前進するユニットは、移動力を消費しない。戦闘を行ったユニットとスタックしていながら戦闘に加わらなかったユニットも前進が可能で、続く移動フェイズに移動することもできる。

〔8. 65〕 戦闘結果による退却とは異なり、戦闘後前進は強制されない。

〔8. 66〕 戦闘後前進の結果、スタック制限を超過することは許されない。

〔8. 67〕 攻撃側退却の戦闘結果が出た場合、防御側ユニットは戦闘後前進できない。両軍退却の戦闘結果の場合、いずれの側も戦闘後前進できない。

## 〔8. 7〕退却

戦闘結果で一方の側のユニットが退却を強いられた場合、所有プレイヤーが直ちに、戦闘時にいた位置から1または2ヘクス移動させなければならない。この移動は通常の移動とは異なり、この章に記載する制限の下で行わなければならない。この制限を満たす退却ができない場合、ユニットは破壊されプレイから除去される。

〔8. 71〕退却は所有プレイヤーが行う。スタックが退却を強いられた場合、スタックした状態で退却する。分割しなければスタック制限を満たせない場合に限り、別々のヘクスに退却できる。退却するユニットは、必ず戦闘結果で指示されただけのヘクス数（1または2ヘクス）だけ、元いたヘクスから離れなければならない。退却ユニットは、可能な限り自軍補給源に最も近いヘクスに退却しなければならない。ただし、自軍補給源に最も近いヘクスに退却できないことだけを理由に、除去されることはない。

〔8. 72〕通常移動で越えることができないヘクスサイドを越えて退却することはできない。

〔8. 73〕敵ユニットがいるヘクスには退却できず（航空ユニットは除く）、自軍ユニットのいない敵ZOCへの退却もできない。自軍ユニットの存在は、退却の目的では敵ZOCの効果を打ち消す。

〔8. 74〕ユニットは可能な限り、優先順位の高いヘクスに退却しなければならない。退却の優先順位は以下の通りである。

- a. 自軍補給源に近づく方向のヘクス
- b. 退却ユニットによってスタック制限を超過したり、ユニットの置き換えを強いられることのないヘクス。
- c. イギリスユニットは地図西端へ、ドイツユニットは地図東端へ近づく方向のヘクス。

ユニットは可能な限り上記の条件を満たす退却ヘクスを選択しなければならないが、これらの条件を満たせないことを理由に、除去されることはない。

〔8. 75〕2ヘクス退却するユニットは、退却を開始したヘクスに隣接して退却を終えてはならない。

〔8. 76〕退却を終えた時点で、スタック制限を越えていてはならない。ただし、スタック制限を超過するヘクス以外に退却ヘクスがない場合、敵支配地域も含めて自軍ユニットがいるヘクスを通過することが可能であり、最終的に退却を終えたヘクスから、スタック制限を満たすのに必要なだけのユニットを置き換えることもできる。ユニットを置き換える場合、戦闘結果による退却と同じ方法で、所有プレイヤーが1ヘクス移動させる。置き換えは、退却ユニットが入った最後のヘクスでのみ発生する。置き換えユニットは同じターンに、さらに別のユニットを置き換えさせることが可能だが、除去を強いられるヘクス以外に置き換え可能なヘクスがない場合には、退却ユニットが除去される。その他の退却略がない場合、置き換えユニットによりさらに別のユニットの置き換えが連鎖的に発生することもあり得る。必要があれば、1戦闘フェイズにあるユニットを何回でも置き換えることができる。他のユニットを置き換える必要のない退却先がある場合、そのヘクスに退却しなければならない。

〔8. 77〕置き換えによって、ユニットは各戦闘フェイズに1回しか攻撃を受けないというルールの特例が起り得る。フェイズプレイヤーが攻撃しようとしたユニットが退却ユニットにより置き換えられたユニットの場合、例えばその置き換えユニットが前にいたヘクスで既に攻撃を受けていたとしても、フェイズプレイヤーはそのユニットを攻撃することが可能で、そのヘクスを占領することができる。

〔8. 78〕所有プレイヤーは、自軍ユニットを置き換える代わりに、

任意で退却ユニット（置き換えユニットではなく）を除去することができる。

## 〔8. 8〕防御力0のユニット

一部のユニットの防御力は0である。こうしたユニットには、混乱、故障または残余戦力に減少したイギリス軍の戦車大隊と騎兵大隊ユニット、及び配備されていない2個のイギリス軍移動橋ユニットがある。防御力0のユニットはZOCを持たない（6. 0参照）。これらのユニットが防御力を持つユニットとスタックした場合、通常と同じ方法で戦闘を解決する。防御力0のユニットが単独で攻撃された場合、攻撃側が1以上の攻撃力を持つなら、5-1の戦闘比欄を使って、通常と同様に戦闘を解決する。砲兵が防御力0のユニットを砲撃する場合は、通常通り砲撃を解決する。

## 〔9. 0〕砲兵

「あらゆる場所に」ー。王室砲兵のモットーである。第1次世界大戦の死傷者の59%は、砲兵によるものだった。砲兵は、戦車と同じくカンブレイ戦の主役だった。イギリス軍が開発した新たな砲撃制御システムは、戦いを通じてドイツ軍を圧迫した。ゲームにおいて砲兵は決定的な存在であり、実際の戦いで慎重に砲撃が計画されたのと同じく、プレイヤーは最大の効果が上がるように砲撃計画を立てる必要がある。

砲兵ユニットは隣接ヘクス、または隣接していないヘクスから戦闘に参加できる。砲兵ユニットの砲撃力は、ユニットの射程距離の範囲内にいる敵ユニットの攻撃に使用できる。砲兵ユニットの防御支援砲撃力は、他の自軍ユニットの防御力に加える形で使用する。この場合、砲兵ユニットは防御ユニットに隣接している必要はなく、防御ユニットが射程距離内にいればよい。各砲兵ユニットには、それぞれの射程距離が印刷されている。射程距離はヘクス数である。砲兵ユニットは、同じゲームターンに砲撃力と防御支援砲撃力の両方を使うことができる。砲兵ユニットが攻撃を受ける場合、自身の防御力を使って防御する。砲兵による攻撃は、すべて砲撃の形で実施される。砲兵ユニットは、この章で詳しく説明している以下の種類の砲撃を行える。

直接砲撃 ー自軍砲撃戦闘フェイズに実施

弾幕砲撃 ー自軍砲撃戦闘フェイズに実施

攻撃支援砲撃ー自軍陸上戦闘フェイズに実施

防御支援砲撃ー敵軍陸上戦闘フェイズに実施

妨害砲撃 ー自軍砲撃戦闘フェイズに実施

これに加えて、これらの砲撃の一部では、3倍の補給ポイントを消費することで、特別に強力な集中砲撃を行うことができる。砲撃を行う砲兵ユニットは補給下（11. 0参照）でなければならず、防御支援砲撃を除くすべての砲撃では、補給ポイントを消費する必要がある（11. 4参照）。

## 〔9. 1〕砲撃

〔9. 10〕各砲撃戦闘フェイズにつき、1ヘクスに対して、最大で1回の直接砲撃と1回の弾幕砲撃を行える。

〔9. 11〕砲兵ユニットは射程距離の範囲内で、隣接していない敵ユニットを攻撃できる。ただし、射程距離に敵ユニットがいるからといって、敵ユニットへの攻撃を強制されることはない。敵ユニットの7ヘクス以内に自軍ユニットがいない場合、または敵ユニットが丘の後方に隠れている場合、砲兵ユニットの砲撃は制限される（9. 2参照）。

〔9. 12〕砲撃ユニットから防御側ユニットまでの距離を測る場合、目標ヘクス（防御側ユニットがいるヘクス）は数えるが、砲撃ユニ

ットがいるヘクスは数えない。

[9. 13] 砲兵ユニットは、隣接する敵ユニットを攻撃する別の自軍ユニットに攻撃支援砲撃を加える場合を除いて、1ヘクスのみを対象に砲撃できる。

[9. 14] 砲兵ユニットはその他のユニットと同じ方法で防御を行う。ただし攻撃時には戦闘結果の影響を受けず、敵ユニットに隣接するヘクスから攻撃支援砲撃を行う場合を除いて、自身の攻撃の結果によって減少したり退却することはない。隣接ヘクスから攻撃支援砲撃を行う場合には、砲兵は攻撃ユニットと同じ戦闘結果を被る。

[9. 15] 敵ユニットと隣接している砲兵ユニットは、自軍砲撃フェイズに攻撃できない。砲撃フェイズ中に隣接する敵ユニットが除去されたら、その後砲撃を行える。自軍戦闘フェイズの攻撃支援砲撃は、制限なく行える。敵戦闘フェイズに敵ユニットと隣接している自軍砲兵ユニットは、防御支援砲撃を行えない。

[9. 16] この章に特別な記載がある場合を除いて、砲撃戦闘結果表上の戦闘結果は、基本及び機動戦闘結果表の戦闘結果(8. 5参照)と同じである。

[9. 17] 砲兵ユニットは隣接する敵ユニットを、単独または他のユニットと共同で攻撃できる。こうした砲撃も攻撃支援砲撃である。

[9. 18] 各フェイズのルール範囲内で、所有プレイヤーが砲撃と支援砲撃の組み合わせと順序を決める。

[9. 19] 砲撃戦闘フェイズに砲撃を行った砲兵ユニットは、続く陸上戦闘フェイズに支援砲撃を行えない。砲撃戦闘フェイズか陸上戦闘フェイズに砲撃を行った砲兵は、続く移動フェイズに移動できない。敵陸上戦闘フェイズに防御支援砲撃を行った砲兵については、続くフェイズの行動は制限されない。

#### [9. 2] 敵ユニットの視認

砲撃の効果を最大限にするためには、目標ヘクスを視認している必要がある。敵ユニットを視認するには、目標ヘクスから7ヘクス以内に自軍ユニットがいなければならない。視認する自軍ユニットの種類は問わない。視認ユニットは丘ヘクスサイドを越えて敵ユニットを視認することはできない。ただし、自身が隣接している丘ヘクスサイドを越えて視認することは可能である。

自軍ユニットが視認していない敵ユニットを砲撃するドイツ軍砲兵ユニットは、砲撃力が半減する。端数は切り捨てる。自軍ユニットが視認していない敵ユニットを砲撃するイギリス軍砲兵ユニットは、砲撃力が1減少する(イギリス軍の「地図外砲撃」技術の優越を表現している)。

視認ルールは、防御支援砲撃には一切適用されない。選択の航空ルール(21. 41)を使用した場合、視認ルールが修正される場合がある。

#### [9. 3] 直接砲撃 [Drumfire Barrage]

直接砲撃は砲兵のみによる攻撃である。自軍砲撃戦闘フェイズに行い、補給ポイントの消費を必要とする。直接砲撃の主な目的は、自軍部隊と隣接していない敵部隊、特に敵砲兵ユニットを混乱させることにある。ほとんどの反撃砲火は、直接砲撃の形で行われた。

[9. 31] プレイヤーは集中直接砲撃を選択することができる。集中直接砲撃では、集中弾幕砲撃と同じく、砲撃に参加する各ユニットの砲撃力は2倍となり、消費される補給ポイントは3倍となる(11. 4補給を参照)。

[9. 32] 直接砲撃を実施する場合、攻撃側プレイヤーは、目標ヘクスへの砲撃に参加する全砲兵ユニットの砲撃力を合計する。直接砲撃戦闘結果表(9. 35参照)を参照し、必要なら防御側ユニット

がいる地形に応じたシフトを適用した上で、ダイスを1つ振る。算出した砲撃力を、表に記載された砲撃力範囲の該当する欄に当てはめ、出たダイス目と交差させ戦闘結果を求める。戦闘結果は、目標ヘクスにいるすべての敵ユニットに直ちに適用される。場合によっては、目標ヘクスの一部のユニットのみにシフトが適用されることもあり得る。例えば、歩兵ユニットと砲兵ユニットが砲兵陣地ヘクスでスタックしている場合、砲兵ユニットのみにシフトが適用され、歩兵ユニットには適用されない。

[9. 33] 直接砲撃戦闘結果表には、敵砲兵の制圧(S)の結果がある。制圧された砲兵ユニットは、その砲撃フェイズの直後の戦闘フェイズに、防御支援砲撃ができなくなる。

[9. 34] 自軍塹壕または砲兵陣地ヘクスにいるユニットは、敵ユニットと隣接していない限り、直接砲撃によって残余戦力に減少することはない。こうした場合、ユニットは残余戦力へ減少したり破壊されたりする代わりに、混乱状態となる。すでに混乱しているユニットはそのままの状態に留まる。すでに残余戦力となっているユニットは、敵ユニットと隣接していない限り、直接砲撃によって破壊されない。

[9. 35] 直接砲撃戦闘結果表のSの戦闘結果は、非砲兵ユニットには何の影響も与えない。地図上の直接砲撃戦闘結果表を参照のこと。

#### 直接砲撃戦闘結果表の解説:

**D**=砲撃を受けたすべてのユニットは、直ちに混乱する。既に混乱している場合は残余戦力に減少する。**c**=砲撃を受けたすべてのユニットは直ちに残余戦力に減少する。既に減少戦力または混乱状態である場合は、プレイから除去される(ただし、以下の注意を参照)。**S**=砲撃を受けたすべての砲兵ユニットは直ちに制圧される(9. 33参照)。**D\***=混乱の可能性(再度ダイスを振り、1か2の目が出たら混乱、その他の目では効果なし)。**D\*\***=混乱の可能性(再度ダイスを振り、1から4までの目が出たら混乱、その他の目では効果なし)。**-**=効果なし。

**注意:**「効果なし」を除く直接砲撃戦闘結果表のすべての結果は、制圧(S)の結果も併せて適用される。

直接砲撃は以下の条件では戦闘比欄の左1シフトが適用される。

- 塹壕または都市ヘクスにいる歩兵または騎兵ユニットへの砲撃。
- 砲兵陣地または都市ヘクスにいる砲兵への砲撃。

以下の条件では、戦闘比欄は左に2シフトされる。

- 塹壕のある都市ヘクスにいる歩兵または騎兵への砲撃

9. 32の異なるタイプのユニットが同じヘクスで砲撃を受ける場合を参照のこと。

#### [9. 4] 弾幕砲撃 [Rolling Barrage]

弾幕砲撃は、前進する部隊に合わせて、その前方に砲弾による弾幕を張ることを表す。部隊間の連携が問題だったが、1917年には、両軍のこうした砲撃技術はかなり進歩していた。この砲撃の目的は、その砲撃フェイズに続く戦闘フェイズで攻撃する予定の敵ユニットを弱体化させることにある。

[9. 41] 弾幕砲撃は直接砲撃と同じ手順に従って実施する。両者の違いは、戦闘結果の性質と効果のみである。弾幕砲撃戦闘結果表の戦闘結果は、シフト数を表している。この数字は、歩兵、騎兵、戦車、直接支援砲兵による攻撃が、基本または機動戦闘結果表上で自軍に有利な方向にシフトされる欄の数を表したものである。例えば、通常なら2-1である攻撃が、「シフト2」の結果が出た直後の戦闘フェイズには、4-1となる。プレイヤーはこのシフト数を、シフトマーカー(9. 42)を使用して記録する。防御側ユニットが

異なる2つのヘクスにいる場合、2ヘクスのうちより小さいシフトを適用する。

#### [9. 42] シフトマーカの使用

シフトマーカは弾幕砲撃の際に使用する。目標ヘクスへの弾幕砲撃の効果記憶しておくため、そのヘクスにシフトマーカを置く。フェイズプレイヤーが続く地上戦闘フェイズにそのヘクスを攻撃する際、マーカに記載された数だけ、戦闘結果表の使用欄を右にシフトすることができる。

[9. 43] プレイヤーは集中弾幕砲撃を選択できる。集中直接砲撃と同様に、集中弾幕砲撃を行うユニットの砲撃力は2倍となり、消費補給ポイントは3倍となる。

#### [9. 44] 弾幕砲撃戦闘結果表

地図を参照。

#### 弾幕砲撃戦闘結果表の解説：

1から5の数値＝フェイズプレイヤーが所有するすべての種類のユニットは、続く地上戦闘フェイズに、その弾幕砲撃の結果が適用される攻撃に関して、数字の数だけ（高比率戦闘では）右に戦闘比欄をシフトできる。－＝効果なし。

**注意：**直接砲撃とは異なり、弾幕砲撃ではいかなる戦闘結果表のシフトも適用されない。

#### [9. 5] 妨害砲撃

妨害砲撃は、塹壕内の部隊により多くの損害を与えるために、砲撃によってその地域を通る移動を妨害することを指す。

[9. 51] 妨害砲撃に戦闘結果はなく、敵ユニットを混乱させたり破壊させることはない。妨害砲撃の唯一の効果は、目標ヘクスに進入するための移動力消費を増大させることだけである。集中妨害砲撃は行えない。

[9. 52] 砲撃力が2以上ある砲兵ユニットのみが妨害砲撃を行える。妨害砲撃では、フェイズプレイヤーはダイスを振る必要はなく、射程距離内のいずれかのヘクスに妨害マーカを置く。妨害砲撃を行う砲兵ユニットごとに、各砲撃フェイズに妨害マーカ1個を置くことができる。1ヘクスに同時に置ける妨害マーカは、最大で2個までである。妨害砲撃では、9. 2で定める目標視認の必要はない。

[9. 53] 各敵軍移動フェイズの終了時に、妨害マーカが置かれた各ヘクスから、1個妨害マーカが取り除かれる。例えば、イギリス軍プレイヤーがあるヘクスに2個妨害マーカを置いた場合、このうち1個は続くドイツ軍プレイヤーターンの第1移動フェイズ終了時に取り除かれ、2個目はドイツ軍第2移動フェイズの終了時に取り除かれる。1個妨害マーカしかない場合は、ドイツ軍第1移動フェイズ終了時に完全に取り除かれる。

[9. 54] 妨害マーカが置かれたヘクスでは、マーカの数にかかわらず、ユニットがそのヘクスに進入するために、またはそのヘクスを通過して補給線を引くために、1移動力の追加消費が必要となる。

#### [9. 6] 攻撃支援砲撃 [Direct Support Barrage]

攻撃支援砲撃は、砲兵による攻撃ユニットへの支援や共同攻撃を表す。通常は攻撃支援が直接の砲撃として行われることはほとんどないが、カンプレイ戦では短距離での支援砲撃の応酬が繰り返された。

[9. 61] 攻撃支援砲撃は、自軍戦闘フェイズのみに行うことができる。敵がいるヘクスを攻撃する歩兵、騎兵、戦車ユニットの攻撃力合計に、攻撃支援砲撃を行う砲兵ユニットの砲撃力を加える。砲兵はこの支援によって、通常または機動戦闘結果表を使う通常の戦

闘に参加できる。攻撃支援砲撃は、砲兵ユニットがその他の種別のユニットと共同して攻撃を行える唯一の方法である。砲兵ユニットが攻撃支援砲撃を行うためには、敵ユニットから2ヘクス以内になければならない。敵ユニットと隣接している場合、攻撃側が不利な戦闘結果を強いられれば、砲兵ユニットもその結果を被る。集中攻撃支援砲撃は行えない。

[9. 62] 非砲兵ユニットが敵のいる複数ヘクスを攻撃する場合、砲兵ユニットも同様に複数ヘクスに対して攻撃支援砲撃を行う。例：ヘクス1809と1810にいるイギリス軍戦車中隊（2-1-8）が、1910のドイツ軍突撃歩兵連隊（6-6-8）の攻撃を受けた。2010にいるドイツ軍砲兵ユニット（5-3-11/1-10）が攻撃支援砲撃を行う。イギリス軍は防御支援砲撃を行わず、戦闘比は11（6+5）-2で、端数を切り捨てて5-1となる。

[9. 63] 砲兵ユニットは、歩兵、騎兵、戦車と共同せずに、単独で敵ユニットを攻撃支援砲撃することができる。攻撃支援する砲兵は、機動戦闘結果表を使用するための、半数以上の特別ユニットを計算する際の部隊数に含めない（8. 54参照）。

#### [9. 7] 防御支援砲撃 [S. O. S Barrage]

防御支援砲撃は、敵の攻撃を妨害するため、攻撃の脅威にさらされたユニットが、発炎筒や照明弾、または伝令によって後方と連絡を取った上での支援砲撃を表している。

[9. 71] 防御支援砲撃は敵戦闘フェイズに実施する。敵戦闘フェイズに、制圧されておらず、敵ユニットと隣接しておらず、その戦闘フェイズに攻撃を受けていない非フェイズプレイヤーの砲兵ユニットは、攻撃を受ける自軍ユニットの防御力に防御支援砲撃力を加えることができる。

[9. 72] 防御側ユニットが防御支援砲撃を受けるためには、支援する砲兵ユニットの射程距離内に位置している必要がある。この場合の射程距離を測る際には、防御側（自軍）ユニットがいるヘクスは数えるが、攻撃側（敵軍）ユニットがいるヘクスは数えない。

[9. 73] 防御支援砲撃は、支援を受ける自軍ユニットの防御力に、単純に防御支援砲撃力を加えることで実行する。防御支援砲撃力は、地形効果によりユニットの防御力を倍にした後に加える。

[9. 74] 防御支援砲撃を行った砲兵は、戦闘結果の影響を受けない。

[9. 75] 攻撃を受ける1ヘクスにつき、最大で3個までの砲兵ユニットが防御支援砲撃を行える。

[9. 76] 集中防御支援砲撃は行えない。防御支援砲撃では、補給ポイントを消費する必要はない。

[9. 77] 砲兵ユニットが攻撃された場合、防御支援砲撃力ではなく防御力を使って戦闘を解決する。

[9. 78] 防御側プレイヤーは、敵の各攻撃を解決する時点で、防御支援砲撃力を割り当てる。攻撃側プレイヤーは、事前にすべての攻撃を宣言する必要はない。

#### [10. 0] 非混乱ユニット

混乱したユニットは完全戦力で回復することができる。各自軍増援フェイズに、フェイズプレイヤーは以下のすべての条件を満たす最大6個までの混乱ユニットについて、それぞれダイスを振る。

- 4ヘクス以内に敵ユニットがない。
- 直前のターンに、あらゆる戦闘（砲撃の目標となることも含む）に参加していない。
- イギリス軍の場合、イギリス軍の初期配置塹壕線から少なくとも

も2ヘクス西にいる。ドイツ軍の場合、都市または村ヘクスにいる。

5か6の目が出た場合、そのユニットは非混乱状態に回復し、表側の完全戦力面へ戻した上で自由に移動できる。その他の目が出た場合、ユニットはそのプレイヤーターンの2度の移動フェイズに移動できない。

## 【11. 0】補給

補給は近代戦にとって必要不可欠なものであり、第1次大戦では極めて重要な要素だった。1917年11月におけるドイツの工業界は資源不足に陥っており、3年間の戦争とイギリスの海上封鎖は、これをより深刻化させた。イギリス軍の補給状態はこれよりも良好だったが、同様の問題を抱えていた。イギリス工業はその潜在力を完全に移動させていたものの、Uボート戦による影響を受けていた。イギリス軍はカンブレイ戦に先立って行われた1917年の第3次イーブル戦において、備蓄していた補給物資を大量に消費しており、カンブレイ戦では機動戦を支援するための補給システムは確立されていなかった。

ユニットが補給下にあるためには、キャンペーンゲーム開始時の自軍戦線の後方にある地図端の道路ヘクスまで、補給線を引けなければならない（これはクラス1、2または4の補給についての記述である）。さらに、ユニットが攻撃または砲撃を行うためには、補給集積所に補給線を引き、その集積所から補給ポイントを供給されなければならない（これはクラス3、5の補給についての記述である）。プレイヤーは各補給集積所の補給ポイント数を、マーカーを使って記録表で記録する。非補給下による罰則を避けるために、長さ無制限の補給線を引く際の補給源となるヘクス（道路のあるヘクス）は、11. 11に記載されている。攻撃または砲撃を行うためには、ユニットから補給線を引く（この場合の補給線の長さは重要である）補給集積所自身が補給下でなければならない。

プレイヤーは、ターン中の様々な時点でユニットの補給状況を判定する。移動時の補給判定は、各移動フェイズの開始時に行う（各プレイヤーターンには2回の移動フェイズがあることに注意）。戦闘時の補給判定は、戦闘の瞬間に行う。このため、移動フェイズ開始時に非補給下のユニットは、その後の移動で補給線を引ける位置へ移ったとしても、その移動フェイズ中は非補給下として扱われる。戦闘時の補給判定は戦闘の瞬間に行われるため、別の戦闘結果によって敵ユニットの補給線を切断すれば、そのユニットは補給を受けられなくなる。

### 【11. 1】補給源

【11. 11】ユニットが補給下となって非補給下の罰則（11. 6参照）を回避するためには、以下のいずれかのヘクス（地図外に延びる道路）まで、長さ無制限の補給線を引く必要がある。

**イギリス軍**：0611、0114、0124

**ドイツ軍**：1834、3324、3315、2401

【11. 12】ユニットが攻撃または砲撃を行うためには、補給下であることに加え、補給下の自軍補給集積所まで補給線を引く必要がある。攻撃と砲撃のためには、補給集積所で蓄積している補給ポイントを消費する必要がある。

### 【11. 2】補給線

【11. 21】補給線は、隣接するヘクス列を通じて、補給を受けるユニットがいるヘクスから、地図外へ通じる道路ヘクスまたは補給供給能力を持つ補給集積所まで引かれる。

【11. 22】補給線の長さは移動力で計測する。補給線を測るための

移動力数は、地形効果表に従って正確に計算しなければならない。その際、補給を受けるユニットがいるヘクスから、補給集積所のあるヘクスまたは補給源ヘクスまで、補給集積所が移動するものと仮定して計算する。補給線の長さは、攻撃または砲撃を行うユニットについてのみ意味を持つ（例外：11. 24参照）。この場合の消費移動力は、地形効果表の補給集積所消費移動力欄を使って算出する。例えば、森林ヘクスを通して補給線を引くためには、2移動力を消費する。

例：ヘクス1915にいるイギリス軍ユニットが、2017のイギリス軍補給集積所から補給線を引いて、1914のドイツ軍ユニットを攻撃しようとする。イギリス軍プレイヤーは地形効果表の補給集積所欄を参照して、移動力による補給線の長さを調べる。補給線はヘクス1916（1移動力+塹壕による2移動力）、1917（1移動力）、2017（2移動力+塹壕による2移動力）を通るため、その長さは8移動力となる。補給ポイント消費表（11. 43）を参照した結果、攻撃を行う各イギリス軍ユニットにつき、2補給ポイントを消費する必要があることが判明した。

【11. 23】補給線は、橋が架かっていない運河ヘクスサイドを通過して引くことはできない。また、敵ユニットがいるヘクス及び自軍ユニットのいない敵ZOCを通過して引くことはできない（例外：13. 0ドイツ軍浸透ルール参照）。自軍ユニットがいる敵ZOCを通過して引くことはできる。運河に架かるすべての種類の橋は、1移動力の消費で通過して引くことができる。

【11. 24】ドイツ軍の突撃兵を除き、ユニットは進入することで補給切れになるヘクスや、移動によって補給線の長さが11ヘクス以上長くなるヘクス（移動により自身の補給線を切断してしまい、より距離の長い別の経路でのみ補給線が引けるような場合に、こうしたことが起こり得る）に、自発的に入ることはできない。こうした禁止された移動は、ユニットが自身を補給切れ状態に追いやるようなヘクスに入った場合に発生するが、そのヘクスへ入ることで新たな補給線が通じる場合には、進入が可能である。この場合でも、新たな補給線が、前にいたヘクスの補給線と比べ10ヘクスより長くなる場合には、そのヘクスへは入れない（突撃兵は除く）。

【11. 25】補給線を引く際には、ZOCによる移動力消費も計算に含める。

### 【11. 3】補給集積所

各軍団は1または2ユニットの補給集積所を保有する。補給集積所ユニットは、各軍団を支援する複雑な後方支援網を、抽象的に表現したものである。

【11. 31】地図上の各補給集積所に対応するマーカーを補給ポイント表上に配置することで、各集積所がその時点で保有する補給ポイント量を表示する。補給集積所は、保有する補給ポイントと同数の補給ポイントを、攻撃または砲撃ユニットに与えることができる。補給集積所の補給ポイントが加えられるか消費された場合、直ちに補給ポイント表上のマーカーを適正な数値の位置に移動させる。

【11. 32】各プレイヤーは自軍ターンの増援フェイズに、増援として補給ポイントを受け取る。このポイントは、プレイヤーが任意の地図上の補給集積所に振り分ける。

【11. 33】補給集積所からゲーム開始時の自軍前線より後方にある地図端道路ヘクスまで補給線が引けない場合、その補給集積所は非補給下とみなされ、追加の補給ポイントを受け取ることができない。非補給下の補給集積所は、攻撃支援に使用できない。

【11. 34】補給集積所ユニットが混乱した場合、8. 52の記載以上の不利な影響が追加されることはない。残余戦力へ減少した場合、

直ちに保有している補給ポイントが半減する。端数は切り捨てる。

[11. 35] 補給集積所は直接砲撃によって、混乱したり残余戦力に減少したりすることはない。直接砲撃は補給集積所には何の影響も与えない。補給集積所は、直前の砲撃フェイズまたは陸上戦闘フェイズにユニットに補給を供給していても、移動することができる。

#### [11. 4] 補給ポイントの消費

[11. 41] 補給ポイントは、歩兵または騎兵の攻撃時、または砲兵の砲撃時に消費される。消費される補給ポイント数は、攻撃または砲撃ユニットから補給集積所までの距離によって異なる。消費される補給ポイントは砲撃の種類によっても増加する。攻撃または砲撃で消費される補給ポイントは、補給ポイント消費表 (11. 43) に記載されている。補給は、必要な消費補給ポイントを保有している自軍補給集積所から供給される。

[11. 42] 以下の状況では、補給ポイントを消費する必要はない。

- 中隊または大隊規模のユニットが攻撃する場合。
- 基本戦闘結果表の反撃の戦闘結果で、攻撃が強制される場合。
- 砲兵ユニットが防御支援砲撃を行う場合。

攻撃または砲撃に対して防御するユニットは、補給ポイントを消費しない。

[11. 43] 補給ポイント消費表

地図を参照。

#### 補給ポイント消費表の解説：

表左側に記載の行動を実施した旅団/連隊ごとに、ユニットと補給集積所間の距離 (移動力で算出) に応じて、表記載の数値の補給ポイントを消費する。

[11. 44] 補給ポイント表

地図を参照。

#### [11. 5] 支給済み補給

第1ターンのイギリス軍の歩兵ユニットによる攻撃では、補給ポイントを消費する必要はない (これは既に支給された補給を歩兵が背負って運んだことによる)。ドイツ軍プレイヤーは、反撃を宣言したターンに特別支給済み補給を受け取る。特別支給済み補給を使用しているユニットは、補給集積所へ補給線を通す必要はない。

#### [11. 6] 非補給下の影響

非補給下のユニットは許容移動力が半減し、攻撃は行えず、3自軍プレイヤーターンの間非補給下状態が続くことで除去される恐れがある。プレイヤーはユニットの補給切れ期間を書きとめておくか、シフトマーカーを使って記録しておく必要がある。

[11. 61] すべての非補給下ユニットは移動力が半減する。端数は切り捨てる。

[11. 62] 非補給下ユニットは、攻撃または防御支援砲撃を含む砲撃を行えない。唯一の例外は、基本戦闘結果表の反撃の戦闘結果で強制攻撃の結果が出た場合に、退却ができない時だけである。この場合、通常の半分の攻撃力 (端数は切り上げ) で攻撃することが許される。非補給下の補給集積所は、保有している補給ポイントを消費することができず、受け取ることもできない。

[11. 63] ユニットの防御力は、非補給下の影響を受けない。

#### [11. 7] 補給欠乏によるユニットの除去

実際のカンブレイの戦いでは大規模な包囲は起こらなかったが、1917年の部隊は機動戦に対する準備が不十分であり、補給線を遮断された場合、長くは持ちこたえられなかった。

プレイヤーターン開始時に、フェイズプレイヤーは自軍プレイヤーターンに3回以上続けて非補給下状態だったユニットごとに、ダイスを1つ振る。ダイス目が1か2だったら、ユニットは補給の欠

乏により降伏を強制されたとみなされ、直ちに地図上から除去される。敵プレイヤーはこのユニットについて、完全な勝利ポイントを受け取れる。

#### [11. 8] イギリス軍の補給変動

イギリス軍プレイヤーが各ターンに受け取る補給ポイント数は、印刷された受領予定から変動する可能性がある。イギリス軍の条件付き撤退が発動された3ターン後から、ゲームの残りの期間に受け取れる補給ポイント数は半減 (端数切り捨て) する。ドイツ軍プレイヤーによる反撃の宣言に続くターンに、イギリス軍は追加の15補給ポイントを受け取る。この追加は続く2ターンの間継続し、計3ターンにわたって15ポイントを受け取れる。さらにその後の2ターンの間、イギリス軍プレイヤーは10追加補給ポイントを受け取ることができる。イギリス軍が追加補給を得られるのは計5ターンである。

#### [11. 9] 補給ルール簡素化の選択

上記補給ルールは、リサーチとテストを重ねた上で、実際の戦闘における補給上の問題を再現したものである。しかし、プレイヤーがこれを煩雑だと思う場合、補給に関して以下の選択ルールを用いることもできる。

[11. 91] プレイヤーは11. 2の補給線の計測に関して、「移動力」を「ヘクス数」に置き換えることができる。

[11. 92] プレイヤーはゲームを通じて、または少なくとも各シナリオの開始時 (第1ターンは除く) に、受け取る補給ポイントを20% (端数切り捨て) 減らすことができる。

## [12. 0] 戦車

### [12. 1] 戦車の故障

1917年における戦車の信頼性の低さにより、すべての戦車ユニットは故障する可能性がある。

[12. 11] 各イギリス軍プレイヤーターンの戦車故障フェイズに、イギリス軍プレイヤーは、地図上の現在故障していない戦車ユニットごとにダイスを1個振る。第1ターンなら1か2の目が、その後のターンに1の目が出た場合、その戦車ユニットは故障する。

[12. 12] 故障した戦車ユニット上には、戦車故障マーカーを置いて区別する。故障ユニットは攻撃力、防御力とも0となり、許容移動力は4となる。故障ユニットはZOCを持たない。

[12. 13] イギリス軍プレイヤーは、修理に成功した戦車ユニットから故障マーカーを取り除くことができる。戦車は Metz または Gouzeaucourt の村 (イギリスが支配しているヘクスに限る) から2ヘクス以内でのみ修理できる。各戦車修理フェイズに、イギリス軍プレイヤーはこれら2つの村から2ヘクス以内にいる故障した戦車ごとにダイスを1個振る。6の目が出た場合、故障マーカーを取り除き、戦車は通常の機能を使用できるようになる。

### [12. 2] 戦車ユニットの捕獲

実際の戦いで、ドイツ軍は20台以上の破壊されたイギリスの戦車を修理して使用する事ができた。これらの戦車はドイツ本国に送られ修理された上で、1918年のドイツ軍の攻勢に使われた。

ドイツ軍プレイヤーが攻撃で戦車ユニットを破壊し、戦闘後前進で戦車がいたヘクスに入った場合、ドイツ軍プレイヤーは破壊した戦車を地図上に残しておくかどうかを選択する。破壊された戦車は、スタック制限や移動、戦闘に影響を与えない。破壊された戦車が影響を与えるのは勝利条件に関してのみであり、ゲーム終了時にドイツ軍戦線の後方にある場合に、ドイツ軍プレイヤーは戦車破壊による勝利ポイントの3倍のポイントを獲得できる。破壊された戦車は、

いずれかのプレイヤーが破壊戦車のあるヘクスにユニットを進入させるか、通過させることによって、完全に破壊する（ゲームの残る期間、地図上から除去される）ことができる。

### 【13. 0】ドイツ軍の浸透戦術

ドイツ軍は1917年に浸透戦術を開発し、リガとカポレットの戦いで実行に移した。カンブレイ戦は西部戦線で浸透戦術を実行した最初の戦いである。浸透戦術は、従来の画一的な部隊編成を大幅に改良した成果だった。

#### 〔13. 1〕突撃兵

〔13. 11〕浸透戦術を実施する能力を持つドイツ軍部隊は、突撃兵として知られている。表面が6-6-8、裏面が2-4-8のすべてのドイツ軍歩兵連隊と、表面が3-2-10、裏面が1-1-10のすべてのドイツ軍歩兵大隊が突撃兵である。

〔13. 12〕突撃兵は、敵ユニットのZOCから隣接する同じ敵ユニットのZOCへ直接移動することができる。これは、突撃部隊はZOCのルールによる制限を無視できることを意味する。この場合、ある敵ZOCから他のZOCへ移動するための移動力消費が必要となる（5. 7参照）。残余戦力に減少した場合、突撃兵は浸透ができなくなる。突撃兵は最初に進入した敵ZOCで移動を停止しなくてもよい。

〔13. 13〕突撃部隊が参加した攻撃では、ドイツ軍プレイヤーは一定の条件下で機動戦闘結果表を使用することができる（8. 43参照）。

〔13. 14〕突撃兵は、1ヘクスに限って、自軍ユニットがない敵ZOCを通して補給線を引くことができる。これは11. 2の補給線ルールの例外である（このルールは、突撃兵が一般歩兵よりも、補給物資の搬送能力が優れていたことを表している）。

〔13. 15〕突撃兵はその他のすべてのユニットと同じ退却制限に従う。

#### 〔13. 2〕浸透戦術の奇襲効果

11月30日に行われたドイツ軍の反撃は、浸透戦術を用いたことで最大の効果を上げた。ドイツ軍はこの奇襲効果を狙って、この新たな戦術を早期に敵の目にさらすことを制限していた。

ドイツ軍プレイヤーは、反撃の宣言（15. 0参照）の前に、（同じユニットのZOCからZOCへと移動する）浸透戦術を2回（2個ユニットにより）しか行えない。この制限は、「イギリス軍の突破」及び「ブルロンの戦い」シナリオでも適用される。ただし、この制限はドイツ軍の機動戦闘結果表の使用に関しては影響しない。

### 【14. 0】イギリス軍の第1ターンの奇襲

実際の戦闘で、最初のイギリス軍の攻撃は、多大な奇襲効果を上げた。第1ターンの両イギリス軍戦闘フェイズに、イギリス軍のすべての攻撃とオーバーラン（砲撃は含まない）では、戦闘結果表の戦闘比欄を、イギリス軍に有利なように1欄シフトする。この修正は、その他のシフトと累積する。

### 【15. 0】ドイツ軍の反撃

ドイツ軍の反撃は、最初のイギリス軍の攻撃よりも、さらに壊滅的な効果を上げた。第6ターン以降のドイツ軍プレイヤーターン開始時に、ドイツ軍プレイヤーは反撃の開始を宣言できる。ドイツ軍プレイヤーは、制限の範囲内でゲーム中に何回でも攻撃を行えるが、反撃による特典を得ることができるのは、反撃を宣言したターンに限られる。これに加えて、反撃の宣言にはその他の影響もある。

#### 〔15. 1〕反撃の特典

〔15. 11〕ドイツ軍プレイヤーが反撃を宣言したゲームターンの両自軍戦闘フェイズに、ドイツ軍のすべての攻撃とオーバーラン（砲撃は含まない）では、戦闘結果表の戦闘比欄を、ドイツ軍に有利なように2欄シフトする。この修正は、その他のシフトと累積する。

〔15. 12〕ドイツ軍プレイヤーが反撃を宣言したターンの間、ドイツ軍プレイヤーの移動では、すべてのイギリス軍砲兵のZOCを無視できる。

〔15. 13〕ドイツ軍の反撃の特典は、ドイツ軍プレイヤーが反撃を宣言した1ターンに限って有効である。宣言は第6ターンより前であってはならない。

#### 〔15. 2〕ドイツ軍の反撃による追加効果

ドイツの反撃宣言は、以下のできごとに影響を与えるか、それを引き起こすきっかけとなる。

イギリス軍の補給変動（11. 8）、フランス軍の参戦（19. 0）、ドイツ軍の浸透戦術（13. 0）、指揮統制の各種項目（17. 0）。

### 【16. 0】連続線

イギリス軍プレイヤーは、ヘクス列××01からヘクス列××34まで、自軍ユニットまたはZOCによるヘクス列を維持しなければならない。このヘクス列の両端ヘクスは、イギリス軍の塹壕線かその後方に位置していなければならない。

#### 〔16. 1〕連続線の手順

〔16. 11〕各イギリス軍プレイヤーターン終了時に、イギリス軍プレイヤーは、ヘクス0101-0701（含む）のいずれかを先端に0134-1334（含む）のいずれかを終端とする、ユニットまたはZOCによる連続線が引かれているかどうかを確認する。連続線は、確実に上記のヘクスで始まり、終わっていないなければならない。

〔16. 12〕連続線の目的では、敵がいるヘクスや敵ZOCに対し、自軍ZOCは及ぶものとみなす。

〔16. 13〕イギリス軍の連続線は、前線と同一である必要はない。

#### 〔16. 2〕連続線の効果

連続線は勝利条件にのみ影響する。各シナリオのイギリス軍が連続線を維持したことによる勝利ポイント数を、勝利ポイント表で確認すること。

### 【17. 0】指揮統制（キャンペーンゲームのみ）

多くのゲームと異なり、トゥ・ザ・グリーン・フィールズ・ビヨンドのプレイヤーは、実戦での司令官だったイギリス軍の Julian Byng、ドイツ軍の F. K. R. Von Bayern 両将軍の「手の平の上で踊る」ことになる。指揮統制ルールは将軍の愚かさを表したものではなく、両将軍の指揮の範囲外で起こる偶発的なできごとを表している。

指揮統制ルールは、ユニットの撤退（イギリス軍とドイツ軍）、騎兵の参戦（イギリス軍のみ）、疲労（イギリス軍とドイツ軍）という、それぞれ異なる要素で構成されている。ユニットの撤退には、強制撤退と条件付き撤退（イギリス軍のみ）に加えて、撤退ユニットの呼び戻しがある。

#### 〔17. 1〕イギリス軍の条件付きユニット撤退

〔17. 11〕イギリス軍の条件付き撤退は、第4ゲームターンに発生する。第4ターンまたはその後のターンにカンブレイまたはブルロンにイギリス軍ユニットが進入していない場合、イギリス軍プレイヤーは各イギリス軍指揮統制フェイズにダイスを1つ振らなければならない。1の目が出た場合、イギリス軍ユニットの撤退が発生する。イギリス軍プレイヤーは自軍ユニットが一度カンブレイまたはブルロンヘクスに入れば、そのヘクスにユニットが留まっていなく

ても、ダイスを振る必要はなくなる。イギリス軍の条件付き撤退は、イギリス軍の補給変動 (11. 8 参照) に影響を与える。歩兵、橋、空軍、大隊規模の騎兵ユニットは条件付き撤退の対象にならない。

[17. 12] イギリス軍の条件付き撤退はユニットごとに異なった方法で起こる。条件付き撤退が発生した直後の各移動フェイズの開始時に、イギリス軍プレイヤーは自軍の全戦車ユニットをドイツ軍ユニットに隣接しないよう移動させなければならない。これらの戦車ユニットはその最大速度で Metz または Gouzeaucourt に向かって移動しなければならない。Metz または Gouzeaucourt から 2 ヘクス以内に到着するまで停止してはならない。加えて、イギリス軍プレイヤーは未故障戦車ユニットを地図から撤退させなければならない。条件付き撤退が起きた瞬間に、全体の 3 分の 1 (端数切り上げ) にあたる地図上の未故障戦車ユニットを、できる限り速やかに地図西端から地図外に出す。Metz 及び Gouzeaucourt から地図西端に向かう途中に故障した戦車ユニットは、減少した移動力で「足を引きずって」盤外に出なければならない。盤外で修理されることになる。Metz / Gouzeaucourt 地域に留まるユニットは、17. 3 で指示する条件を満たすまで、そのまま同地域に留まる。

[17. 13] 条件付き撤退が発生した後の移動フェイズ開始時に、イギリス軍プレイヤーは射程距離 8 以上の砲兵ユニットいずれか 5 個を、できる限り速やかに地図西端から撤退させなければならない。

[17. 14] 条件付き撤退が発生した後の移動フェイズ開始時に、イギリス軍プレイヤーは、3 個騎兵師団 (師団所属の砲兵旅団及び王立騎馬砲兵旅団を含む) を撤退させなければならない。このうち 2 個騎兵師団はできる限り速やかに地図西端から撤退する。3 つ目の騎兵師団はイギリス前線の塹壕の 4 ヘクス西に移動しなければならない。この師団は 17. 3 の呼び戻しが起こるまで、イギリス前線塹壕の 3 ヘクス以内に近づくことはできない。

#### [17. 2] ユニットの強制撤退

特定のゲームターンに、両プレイヤーは歩兵師団を地図から撤退させる必要がある。師団を構成する一部のユニットが除去されるか、混乱または残余戦力へ減少していても構わない。撤退する師団のすべての残存ユニットが指定されたターン終了時に地図から去れば、撤退条件は満たされる。第 1 ターンに地図上に配置されていた師団のみが、この撤退条件の対象となる。

イギリス軍プレイヤーは第 6 ターンと第 8 ターンに 1 個歩兵師団を撤退させなければならない。ドイツ軍プレイヤーは第 5 ターンと第 6 ターンに 1 個歩兵師団を撤退させなければならない。

#### [17. 3] 撤退ユニットの呼び戻し

イギリス軍プレイヤーのみが、撤退ユニットの呼び戻しを試みることができる。

[17. 31] イギリス軍プレイヤーは以下のうち 2 つの条件が満たされた場合、撤退ユニットの呼び戻しを試みることができる。

- ドイツ軍プレイヤーが反撃を宣言している。
- イギリス軍の 4 個旅団以上が残余戦力へ減少または除去されている。
- 2 個以上のドイツ軍ユニットが、イギリス軍前線塹壕ヘクス (同ヘクスを含む) の西側に存在する。

[17. 32] 呼び戻しを試みる以前に、イギリス軍の条件付き撤退は発生していなくてもよい。

#### [17. 33] 撤退ユニット呼び戻しの手順

イギリス軍プレイヤーは、4 ゲームターンの間、撤退ユニットの呼び戻しを行える。これら 4 ゲームターンの間の各イギリス軍増援フェイズに、イギリス軍プレイヤーは撤退した戦車ユニット、射程

距離 8 以上の砲兵ユニット、歩兵、騎兵師団 (師団所属の砲兵ユニットを含む) 1 つにつきダイスを 1 つ振る。騎兵師団と長射程砲兵ユニットの呼び戻しは、出た目が 1 か 2 の場合に成功する。歩兵師団または戦車ユニットの場合、出た目が 1 の場合に成功する。呼び戻しに成功した場合、呼び戻される師団はヘクス 0 1 2 4 から直ちに地図に再進入する。

[17. 34] 撤退するユニットは、ゲームから除去されるわけではなく、自軍の地図端から盤外に移動したとみなす。

#### [17. 4] 騎兵の参戦

実際の戦闘では、騎兵師団を使用する際には多大な混乱が伴った。機械化部隊が存在しなかった 3 年間、攻勢初期の進軍は、イギリス軍の指揮系統に大きな負担をかけた。騎兵の参戦のためにダイスを振るのは移動フェイズであり、指揮統制フェイズではないことに注意すること。

[17. 41] 第 1 ターンの 2 回の自軍移動フェイズ開始時に、イギリス軍プレイヤーは自軍騎兵師団ごとにダイスを 1 個振る。第 1 移動フェイズには、各ダイス目につき以下の影響を受ける。

#### ダイス目 影響

- 1-2 その師団は第 1 移動フェイズに移動できない。
- 3-4 その師団は第 1 移動フェイズに移動できるが、ドイツ軍の塹壕ヘクスに入れない。
- 5-6 その師団は第 1 移動フェイズに自由に移動できる。第 2 移動フェイズには、各ダイス目につき以下の影響を受ける。

#### ダイス目 影響

- 1-2 その師団はドイツ軍ユニットを攻撃できず、現在いるヘクスよりに東に移動できない。
- 3-6 その師団は通常通り移動できる。

[17. 42] 騎兵の参戦ルールは、第 1 ターンには 0-1-1-2 騎兵大隊及びカナダ軍旅団には適用されない (これらの部隊は、現在行っている行動についてよく理解していた)。

[17. 43] 第 2 ターンの第 1 イギリス軍移動フェイズ開始時に、イギリス軍プレイヤーはダイスを 1 個振り、騎兵師団の移動が強制されるかどうかを決める。

#### ダイス目 影響

- 1-2 すべての騎兵師団は自由に移動できる。
- 3-4 1 個騎兵師団をイギリス軍塹壕線から 9 ヘクス以上西に、できる限り速やかに移動させ、そのヘクスに留まらせる。
- 5-6 上記と同じ行動を、2 個師団に適用する。

**注意:** カナダ軍騎兵旅団は、この結果の適用対象となる。

[17. 44] 騎兵師団がイギリス軍塹壕線から 9 ヘクス以上西への撤退を要求された場合、できる限り速やかに、直接それらのヘクスへ向かって前進しなければならない。到着した後は、以下の条件のうち 1 つまたは両方を満たすまで、騎兵師団はそれらのヘクスに留まらなければならない。

- イギリス軍プレイヤーが撤退ユニットを呼び戻す (17. 3)。
- 条件付きユニット撤退 (17. 1) が発生していない場合、イギリス軍プレイヤーは各移動フェイズに騎兵師団ごとにダイスを 1 個振る。1 から 3 の目が出た師団は、その後は通常通り移動ができる。

[17. 45] 騎兵師団所属の砲兵旅団には、このルールは適用されない。

#### [17. 5] 疲労

第 1 次大戦の戦闘では、1 回の攻勢による部隊の損害は極めて大きく、歩兵の損害は部隊を激しく疲労させ、再補給を与えることは

困難だった。1月30日のドイツ軍による反撃の効果が大きかったのは、対するイギリス軍部隊が疲れ果てていたことが大きな原因だった。

#### 【17. 51】ユニットの疲労の条件

歩兵師団は以下の条件を満たした場合に疲労する。

- a. 第1ターン開始時に地図上に初期配置されていた。
- b. イギリス軍の場合、ドイツ軍塹壕線上またはその東側のヘクスに、少なくとも1個旅団以上がいる。

#### 【17. 52】疲労の決定

第8ターンの開始後、各プレイヤーは自軍指揮統制フェイズに、疲労を判定するためにダイスを1つ振る。ダイスの目が5または6の場合、17. 51の条件に適合するフェイズプレイヤーの1個歩兵師団ユニットが、そのフェイズに疲労状態となる。師団規模の歩兵ユニットのみが、疲労の対象となる。騎兵師団や砲兵、戦車、航空ユニットは疲労の対象とならない。所有プレイヤーが、条件に適合するどのユニットが疲労するかを決定する。

#### 【17. 53】疲労の影響

疲労した師団に所属するすべての歩兵連隊および旅団（砲兵を除く）は、直ちに混乱する。すでに混乱しているユニットは、何の影響も受けない。すでに除去されている師団所属ユニットは、当然ながら何の影響も受けない。疲労ユニットは混乱ユニットと同様に扱われ、混乱ユニットと同様の方法で非混乱状態に回復することができる。

### 【18. 0】橋と架橋

運河ヘクスサイドは、橋を通過のみ渡ることができる。地図上の橋は地形効果表上、渡ることが可能なユニットに応じて、AからDまで4種類に分類されている。Aの橋はすべての種類のユニットが、Bの橋は戦車を除くすべての種類のユニットが、Cの橋は歩兵と騎兵のみが、Dの橋は歩兵のみが渡ることができる。

水路または小川ヘクスサイドと交差する道路に沿って移動するユニットは、そのヘクスサイドを越えるための消費移動力を無視して、道路移動力の消費だけで通過できる。

#### 【18. 1】イギリス軍の移動橋

イギリス軍プレイヤーは2個の0-0-8移動橋ユニットを保有している。うち1ユニットは戦車に牽引されており、戦車ユニットと同様に移動する（ただし、故障と撤退ルールに従う必要はない）。もう1つは、砲兵ユニットと同様に移動する。両方の橋の種別はAである。

移動橋ユニットで架橋する場合、イギリス軍プレイヤーは、橋ユニットが任意の運河ヘクスサイドに隣接し、移動していないことを記録しておく。その移動フェイズの終了時、移動橋ユニットを配置面へ裏返し、ヘクスサイドをまたぐ状態で配置することで、その橋ユニットは通常の種別Aの橋として機能する。橋によってつながる2ヘクスのいずれかに敵ユニットがいるか、いずれかのヘクスが敵ユニットと隣接している場合、橋ユニットは配置できない。

イギリス軍移動フェイズ開始時に、これら2ヘクスと隣接ヘクスにドイツ軍ユニットがない場合、運河をまたぐ位置から対岸ヘクスにユニットを動かした上で、移動力が記載された表面に戻し、移動橋ユニットを移動可能な状態にすることができる。ただし、移動橋ユニットは、表側に戻された移動フェイズには移動できない。

プレイヤーは、連続した水路ヘクスサイド（干上がった運河を表す）上に橋を架けることができる。小川への架橋は、水による障害ではなく、沼地と化した場合の移動力消費のため行えない。

#### 【18. 2】橋の建設

両陣営は橋を建設することができる。各プレイヤーは、地図上に同時に最大で2カ所まで、橋を建設できる。ゲーム中に建設されたすべての橋は、種別Cにあたる。

橋を建設するためには、橋によってつなぐ両側のヘクスに、1ゲームターンを通じて移動も戦闘も行わない自軍歩兵ユニットがいる必要がある。このターンを通じて、これら2ヘクスに隣接するヘクスに敵ユニットが存在してはならない。この条件を満たしたプレイヤーターンの終了時に、2ヘクスをつなぐ位置に橋マーカーを配置する。

橋は破壊（18. 3参照）または解体することができる。解体した橋に限って、再度使用することができる。橋を解体するには、建設するのと同じ条件を満たす必要があり、手順の終わりに橋マーカーを配置する代わりに取り除く。ここで取り除いた橋は、それ以降に別の場所で建設できる。

#### 【18. 3】橋の破壊

プレイヤーは、各プレイヤーターンの第2戦闘フェイズ終了時に、爆破による橋の破壊を試みることができる。このプレイヤーターンに移動も戦闘も行っていないユニットのみが、橋の破壊を行える。ユニットは、敵戦闘ユニットがその橋に隣接していない限り、隣接する一部またはすべての橋の破壊を試みることができる。種別Aの橋に限って、ダイスを振って1の目が出た場合にのみ破壊に成功する。その他の種別の橋については、1か2の目で破壊に成功する。

### 【19. 0】フランス軍の参戦

注意：フランス軍ユニットは以下に記載の場合を除き、ゲーム上はイギリス軍ユニットとして扱う。

フランス軍がカンブレイの戦いへの参戦を申し入れたのに対し、イギリス軍はドイツ軍の反撃を受けるまで、フランス軍を利用する計画を立案しなかったため、フランス軍は地図に記載された地域に進入しなかった。フランス軍ユニットのゲームへの参加は、一定の条件（19. 1参照）を満たした上で、イギリス軍プレイヤーがダイスを振り、必要な目を出す必要がある（19. 2参照）。

#### 【19. 1】フランス軍の参加条件

フランス軍ユニットは、以下の両方の条件を満たした場合に限って、ゲームへ参加できる。

- a. ドイツ軍プレイヤーが反撃を宣言している。
- b. イギリス軍の塹壕線ヘクス上、または塹壕線より西側のヘクスに、少なくとも2個以上のドイツ軍ユニットが存在する。

#### 【19. 2】フランス軍参加の手順

【19. 21】イギリス軍プレイヤーは、19. 1の条件を満たしているイギリス軍増援フェイズに、フランス軍の参入を試みることができる。ダイスを1個振って1の目が出たら、ダイスを振ってから2度目のイギリスの増援フェイズに、すべてのフランス軍ユニットが登場する。フランス軍の師団規模以外の2個砲兵ユニットについては、ダイス振りに成功した直後のイギリス軍増援フェイズに登場する。ダイス目が2の場合、師団規模以外の2個砲兵ユニットのみが、この方法により登場する。

【19. 22】すべてのフランス軍ユニットは、ヘクス0134から3ヘクス以内の地図端から、20. 0の増援ルールに従って地図上へ進入する。

【19. 23】2のダイス目が出た場合、イギリス軍プレイヤーは、その後の自軍増援フェイズに、1が出るまでダイス振り続けることができる。

### 〔19. 3〕 フランス軍の補給

〔19. 31〕 フランス軍ユニットはイギリス軍ユニットと同じ方法で補給線を引く。

〔19. 32〕 フランス軍の補給集積所は、登場時に16補給ポイントを保有しており、さらにこれにイギリス軍の補給ポイントを加えることができる。

〔19. 33〕 フランス軍の師団規模以外の砲兵ユニットのみが、イギリス軍補給集積所の補給ポイントを使用することができる。イギリス軍ユニットはフランス軍補給集積所の補給ポイントを使用できない。

### 【20. 0】 増援

両プレイヤーは増援を受け取る。増援は所有プレイヤーの増援フェイズに、増援予定表に従って地図上に登場する。増援予定表には、登場ターン、ユニット数、ユニットの種類、進入ヘクスが記載されている。所有プレイヤーは増援フェイズに、指定された増援ユニットを地図端の進入予定ヘクスに配置する。

#### 〔20. 1〕 増援の移動

〔20. 11〕 増援ユニットは、地図上に隣接したエリアにいるとみなされる。地図上に進入する際、増援ユニットは地形効果表に従い、進入ヘクスに入るために必要な移動力を消費する。増援ユニットが地図外につながる道路ヘクス沿いに進入する場合、道路移動コストを使用できる。

〔20. 12〕 複数のユニットが同じターンに同一ヘクスから登場する予定になっている場合、まず1つのユニットが地図上に隣接するマップ外のエリアに到着し、別のユニットがこれに続くものとみなす。進入ヘクスの（地図外に続く）道路及び地形は、進入ヘクスに隣接するエリアに続いているものとみなす。

〔20. 13〕 増援ユニットが地図外に入る際、地図外に続く仮定の道路ヘクス、または進入ヘクスに入るために横切るヘクスサイドに応じて、消費移動力は増減する。

〔20. 14〕 地図上に登場した後は、増援ユニットは続く移動フェイズに通常通りに移動できる。

#### 〔20. 2〕 制限

〔20. 21〕 増援ユニットは、敵がいるヘクス及び敵ZOCからは進入できない。

〔20. 22〕 進入予定ヘクスに敵ユニットがいるか敵ZOCが及んでいる場合、増援ユニットは最も近くにいる自軍ユニットの方向にある、最も近い敵に妨害されていない地図端の進入予定ヘクスから進入できる。ただし、敵によって進入が妨害された増援は、到着が1ターン遅れる（次の自軍増援フェイズに登場する）。

〔20. 23〕 プレイヤーは増援の登場を、予定ターンからその後のターンに遅らせることができる。

〔20. 24〕 増援ユニットが予定ターンにゲームに登場してもしなくても、そのユニットは進入予定ヘクスか代替ヘクス（20. 22 参照）から登場しなければならない。

〔20. 25〕 増援は地図上に隣接している状態にあるとみなされる。地図上に進入するまで、増援はプレイに何の影響も与えず、敵ユニットを攻撃したり、後方で移動したりすることはできない。

〔20. 26〕 ドイツ軍には、「いずれかのカンブレイヘクスに」と増援予定表に記載された複数の増援ユニットが用意されている。これらの増援ユニットは、鉄道を使ってカンブレイまで輸送されるとみなされ、増援フェイズに敵ユニットがいないカンブレイの市街地ヘクスに配置され、続く移動フェイズに通常通り移動できる。これらの

ユニットを地図上に配置するために、移動力を消費する必要はない。

〔20. 27〕 ドイツ軍プレイヤーは以下の場合、カンブレイに配置する増援を受け取れない。

- カンブレイの1ヘクスに、1ユニット以上のイギリス軍ユニットがいる。
- カンブレイに配置する増援ユニットが登場する地図端ヘクスとカンブレイを結ぶ鉄道線上の、少なくとも1ヘクスにイギリス軍ユニットがいるか、または隣接している。例えば、3325から始まる鉄道からカンブレイに登場する予定のユニットは、イギリス軍ユニットが2621にいる場合、カンブレイヘクスに配置できない。

上記20. 27bに記載されたように鉄道線が分断された場合、ドイツ軍プレイヤーは、カンブレイに登場予定の増援を、以下のいずれかに配置することを選択できる。

- 増援フェイズに、地図端とイギリス軍ユニットが鉄道線を遮断したヘクスとの間の鉄道線上で、イギリス軍ユニットから3ヘクス以上離れた鉄道ヘクスに配置する。
- 通常増援と同じ方法で、進入を指定された地図端ヘクスから進入する。

ドイツ軍プレイヤーは、カンブレイに配置予定の増援を、地図端の代替ヘクスに登場させることを常に選択できる。

### 【21. 0】 航空作戦（選択）

「空を支配する者は、眼下の戦場も支配する」＝アメリカ空軍

「レッドバロンは今日もカンブレイの上空に現れた。彼を撃墜するのが私の使命である」＝C. Schulz

近代戦で初めて大規模な航空機部隊が有効に使用されたのは、カンブレイ戦においてであった。カンブレイ戦は、最初の空陸協同作戦だったと言える。

航空作戦ルールの使用は、プレイヤーの選択に任されている。使用する場合、各プレイヤーは自軍プレイヤーターンに、2回の航空作戦フェイズを実行できる。

#### 〔21. 1〕 航空ユニットの移動

〔21. 11〕 航空ユニットは自軍航空フェイズに移動する（例外：哨戒任務中の航空機は、敵航空フェイズに対応移動が可能である。21. 46 参照）。航空ユニットの許容移動力は無制限である。21. 3の使用判定または戦闘結果を除いて、航空ユニットは地図上からの撤退を強制されない。地上ユニットとは異なり、航空ユニットは、地図への進入や地図からの撤退を自由に行える。

〔21. 12〕 航空ユニットは、ある特定規模の航空部隊を表しているわけではなく、ユニットが置かれた地域での一般的な航空機の機能と継続的な哨戒行動を表現しているため、ゲームターンのすべてのフェイズを通じて地図上に残ることができる。

〔21. 13〕 通常陸上ユニットと異なり、航空ユニットは敵ユニットがいるヘクスやそのZOCに進入し、通過することができる。航空ユニットは敵航空ユニットがいるヘクスに進入できるが、通過することはできない。航空戦闘は、同じヘクスにいる敵航空ユニットとの間に発生する。

〔21. 14〕 航空ユニットは、補給制限の影響を受けない。

〔21. 15〕 すべての航空ユニットには、アルファベット文字の左右に、2種類の機能を表す数字が印刷されている。左側が航空戦闘力（fighter）、bは爆撃機（bomber）、rは偵察機（observation）、gは陸上攻撃機（ground attack）を表す。

[21. 16] すべてのイギリス軍航空ユニットは、第1ターンからゲームに登場する。ドイツ軍航空ユニットは以下に従って登場する。  
**ゲーム開始時**：第5戦闘機中隊、第25偵察機中隊、第9偵察機中隊、第24偵察機中隊

**第3ターン**：第15戦闘機中隊、第1SS陸上攻撃機中隊

**第4ターン**：第4戦闘機中隊、第6戦闘機中隊、第10戦闘機中隊、第11戦闘機中隊、第32偵察機中隊、第3SS陸上攻撃機中隊、第5SS陸上攻撃機中隊

#### [21. 2] 航空作戦の手順

[21. 21] 航空ユニットは各種の任務を実行する(21. 4参照)。それぞれの任務は、航空フェイズに航空ユニットが行える行動として、明確に規定されている。哨戒任務にあたる戦闘機ユニットを除き、プレイヤーは、その任務の結果として戦闘を行う必要が生じるまで、どの任務を行うかを宣言する必要はない。例：地上攻撃任務にあたる航空機ユニットは、そのユニットが実際に地上攻撃を行う時点まで、それを宣言する必要はない。同様に、護衛任務にあたる航空ユニットは、実際にその任務を行う時点まで、任務を宣言しなくて構わない。ただし、哨戒任務にあたるユニットは、自軍航空フェイズの開始時に、その旨を宣言してユニットの下に記憶補助マーカを置かなければならない。

[21. 22] 上記21. 21に記載された手順に従って、航空ユニットは各航空フェイズに異なる任務を行うことができる(21. 4参照)。

[21. 23] 航空ユニットを使用するために、補給ポイントを消費することはない。

[21. 24] 航空ユニットは、陸上ユニットのための補給供給任務を行うことはできない。

[21. 25] プレイヤーは任意で、自軍航空ユニットを地図上から撤退させたり、除去することができる。

[21. 26] ドイツ軍航空ユニットは、第1ターン開始時に地図上に初期配置されない。

[21. 27] 1ヘクスにスタックできる自軍航空ユニットは、3ユニットまでに制限される。ただし、航空ユニットは陸上ユニットのスタック制限の対象外である。逆に、自軍(または敵軍)陸上ユニットは、航空ユニットのスタック制限に影響を与えない。

#### [21. 3] 航空ユニットの使用判定

[21. 31] フェイズプレイヤーは、各ゲームターンの自軍第1航空フェイズの開始時に、その時点でゲームに登場している、地図上または地図外のすべての自軍航空ユニットごとに、ダイスを1つ振る。1と2の目が出たユニットは、そのターンに航空任務に使用できない。混乱している航空ユニットは1から3の目が出た場合、残余戦力の航空ユニットは1から5の目が出た場合、そのターンに使用できない。

[21. 32] 使用判定のダイス振りにより使用不可能となった地図上の航空ユニットは、地図から撤退しなければならない。撤退したユニットは、そのターンに地図上に再配置することはできない。続くゲームターンに、使用判定に従って再進入できる。除去された航空ユニットは、再進入することはできない。

#### [21. 4] 航空任務

各航空フェイズに、地図上の自軍航空ユニットは、以下の任務のうち1つのみを実行できる。

#### 任務の種類 実行可能な航空機種

砲撃観測	偵察機
地上攻撃	陸上攻撃機、戦闘機、爆撃機
爆撃	爆撃機

航空妨害	戦闘機
護衛	戦闘機、陸上攻撃機
哨戒	戦闘機

#### [21. 41] 砲撃観測

砲撃観測は、航空機による砲撃誘導である。砲撃の目標ヘクスかその隣接ヘクスに観測任務を行う自軍航空ユニットがいる場合、直接砲撃を行う砲兵ユニットの砲撃力は、そのヘクスへの砲撃に限って1増加する。この砲撃力修正は、直接砲撃にのみ適用され、集中直接砲撃には適用されない。自軍観測航空機ユニットがいる目標ヘクスについては、9. 2の視認できない場合の砲撃力減少は発生しない。1個偵察機中隊が砲撃観測を行える砲兵の数に制限はない。1砲撃力の増加は、砲撃を行う各砲兵ユニットに適用される。

#### [21. 42] 地上攻撃

地上攻撃任務を行う航空ユニットは、敵陸上ユニットと同じヘクスに配置する。こうした航空ユニットは、砲兵ユニットによる攻撃支援砲撃や直接砲撃と同じ方法で敵ユニットを攻撃できる。航空ユニットは、弾幕砲撃や防衛支援砲撃を行えない。これらを除いて、航空ユニットは砲兵と同じ方法で戦闘に参加し、砲兵が砲撃力を使用するのと同じ方法で対地攻撃力を使用する。地上攻撃任務にあたるユニットは、(集中直接砲撃以外の)直接砲撃や陸上戦闘にその対地戦闘力を加えることができる。地上攻撃任務にあたる航空機は、対空砲撃によって損害を被る(24. 6)。

#### [21. 43] 爆撃

爆撃は砲撃フェイズに行う。爆撃を行う航空ユニットは、爆撃対象ユニットと同じヘクスに配置しなければならない。爆撃を行う航空ユニットの対地攻撃力は2倍となる。爆撃は、完全に直接砲撃と同様である(砲兵ユニットの砲撃に加えることもできる)。爆撃任務にあたるユニットは、対空砲撃の影響を受けない。

#### [21. 44] 航空妨害

航空妨害とは、航空戦闘を行うため、戦闘機ユニットを敵航空ユニットと同じヘクスに移動させることを指す。敵航空ユニットは従事している任務(哨戒任務も含む)にかかわらず、そのヘクスを離れることができず、その航空フェイズの移動がすべて終了した時点で、航空戦闘を解決する。

#### [21. 45] 護衛任務

護衛とは、哨戒または航空妨害任務の敵航空ユニットによって自軍航空ユニットが航空戦闘を強いられる際に、別の自軍航空機を航空戦ヘクスにスタックさせ、その航空戦闘力を加えることである。

#### [21. 46] 哨戒任務

哨戒任務にあたる航空機は、敵航空フェイズに、フェイズプレイヤー(敵プレイヤー)がすべての航空ユニットの移動を終えた後に、3ヘクスまで移動することができる。この移動を対応移動と呼ぶ。航空ユニットが対応移動するためには哨戒任務にあたっていなければならない。このため、航空機は通常、自軍第2航空フェイズにのみ哨戒任務にあたることになる。航空戦闘は、すべての対応移動を終えた後に解決する。哨戒任務にあたる戦闘機ユニットが対応移動を行って航空戦闘に参加した後に、所有プレイヤーが望むなら、対応移動を開始したヘクスにその戦闘機ユニットを戻すことができる。どの戦闘機ユニットが哨戒任務にあっているかを、記憶補助マーカを使って記録しておくといよい。哨戒任務にあたる戦闘機ユニットは、敵プレイヤーターンの2回の敵航空フェイズとも戦闘に参加することができる。

#### [21. 5] 航空戦闘

## [21. 51] 航空戦闘の条件

航空戦闘は、航空フェイズのすべての移動（対応移動を含む）が終了した時点で、敵航空ユニットと自軍航空ユニットが同じヘクスにいる場合に発生する。すべての航空戦闘は同時に発生するとみなし、すべての航空戦闘が解決されるまで、損害は適用されない。

## [21. 52] 戦闘の解決

各プレイヤーは、航空戦闘ヘクス内の自軍航空戦闘力ごとにダイスを1つ振る。出た6の目の数が、敵に与えた命中数である。両プレイヤーがダイス振りを終えた後に、命中数に応じてダイスを振り、航空戦闘結果表（21. 54）を参照する。航空ユニットは、陸上ユニットと同じ方法で混乱し、または残余戦力に減少する。混乱及び残余戦力への減少の影響は、陸上ユニットと同じである。ただし航空ユニットは未混乱状態に回復することはない。航空ユニットの残余戦力は、砲撃観測任務を行えない。混乱状態及び残余戦力の航空ユニットは、完全戦力航空ユニットと同様に、任意で地図から撤退することができる。

[21. 53] 航空戦力がかつこでくられている航空ユニットは、自身または同じヘクスの別の自軍航空ユニットを攻撃する敵航空ユニットのみを攻撃できる。

## [21. 54] 航空戦闘結果表

### ダイス目 結果

- |     |  |
|-----|--|
| 1   | 効果なし。  |
| 2、3 | 1個敵航空ユニットが任務に失敗し、地図から取り除かれる（所有プレイヤーの次の第1航空フェイズに、使用判定に従って再使用できる）。 |
| 4   | ダイス目2、3の結果に加え、任務に失敗した航空ユニットは混乱する。                                |
| 5   | 1個敵航空ユニットが混乱する（任務の失敗は強いられない）。                                    |
| 6   | ダイス目2、3の結果に加え、任務に失敗した航空ユニットは残余戦力に減少する。                           |

## [21. 6] 対空砲撃

[21. 61] 地上攻撃任務にあたっている航空機（21. 42）のみが、対空砲撃を受ける。

[21. 62] 自軍航空ユニットが参加する砲撃または地上攻撃を解決する前に、参加している航空ユニットごとに、敵プレイヤーがダイスを1つ振る。ダイス目が1か2の場合、その航空ユニットは（対空砲撃により）混乱し、陸上攻撃（または砲撃）を行えなくなる。その他の目の場合、効果はない。

[21. 63] 対空砲撃で混乱した航空ユニットは、その時点で任務に失敗する。戦闘に参加する前に、地図上から取り除く。こうしたユニットは、次のゲームターンに、使用判定に従って再登場できる。

## [22. 0] 勝利条件

勝利条件の設定はゲーム的な措置である。ゲームとは異なり、実戦での勝敗は、はっきりと白黒がつけられるような性格のものではない。誰が勝利したかに疑問の余地のない戦闘（例えばワーテルローの戦い）も確かにあるが、戦争における多くの場合、勝者と敗者はその場でできごとだけで判断することはできない。このように、勝利条件とは非常に不自然に疑問の多いものであり、プレイヤーがそれを知りたい場合、または両者の間でそれを決められない場合に、「誰がゲームに勝ったか」を判断するためだけのものである。

ゲームの勝利は、各シナリオの勝利ポイント表に従って判定する。通常、勝利ポイントはシナリオ終了時に集計されるが、一部（例え

ばイギリスの連続線形成の失敗など）は、プレイ中に計算しておく必要がある。シナリオ終了時、両プレイヤーは獲得した勝利ポイントを計算し、その合計を比較する。各シナリオには、独自の勝利ポイント表が設定されている。勝利ポイントが多い側が、ゲームに勝利する。勝利プレイヤーのポイントが敗れたプレイヤーのポイントの2倍未満である場合、勝利レベルは1である。ポイントが2倍以上で3倍未満の場合、勝利レベルは2となる。ポイントが3倍以上の場合、勝利レベルは3となる。レベル2の勝利は戦争の期間を短縮させ、レベル3の場合、戦争は終結する。

**注意：**すべてのシナリオとキャンペーンゲームにおいて、ゲーム終了時に敵に包囲されているユニットおよび補給切れのユニットは、勝利ポイントの計算上は、壊滅したか捕虜になったとみなされる。

## [23. 0] 増援予定表

3つのシナリオでは増援予定表の一部を、キャンペーンゲームではすべてを使用する。増援の配置手順は20. 0を参照のこと。増援表の見方は以下の通り。

### 登場ターン（月日）

戦力（名称）：進入ヘクス

#### [23. 1] イギリス軍の増援

##### 第2ターン（11月21日）

4-4-8歩兵×3（40/119、120、121）：ヘクス0114

##### 第3ターン（11月22日）

6-5-8歩兵×3（G/1G、2G、3G）、4-2-7/2-10砲兵×1（G）：ヘクス0114

##### 第5ターン（11月24日）

4-4-8歩兵×3（2/5、6、99）、4-2-7/2-10砲兵×1（2）：ヘクス0114

##### 第8ターン（11月27日）

4-4-8歩兵×3（59/176、177、188）、4-2-7/2-10砲兵×1（59）：ヘクス0114

3-3-8歩兵×3（47/140、141、142）、3-1-7/2-10砲兵×1（47）：ヘクス0114

##### 第10ターン（11月29日）

1-3-12騎兵×3（4/Sia、Mho、Luc）：ヘクス0124

##### 第12ターン（12月1日）

4-4-8歩兵×3（21/64、62、110）、4-2-7/2-10砲兵×1（21）：ヘクス0124（23. 12進入の条件参照）

4-4-8歩兵×3（61/183、184、185）、4-2-7/2-10砲兵×1（61）：ヘクス0124

##### 第14ターン（12月3日）

5-5-8歩兵×2（9/26、27）、6-5-8歩兵×1（9/SA）、4-2-7/2-10砲兵×1（9）：ヘクス0124

5-5-8歩兵×3（25/7、74、75）、4-2-7/2-10砲兵×1（25）：ヘクス0124

4-1-13/10砲兵×1（150）：ヘクス0114

#### [23. 11] 第21師団の登場

イギリス軍の第21師団はいったんイタリアへ向かった後、途中でカンブレイ戦区へ方向転換した。

イギリス軍第21師団は第12ターンにのみゲームへ登場できる。

以下の2つのうち、いずれかの条件を満たした場合に登場する。

a. ドイツ軍プレイヤーが既に反撃を宣言している。

b. イギリス軍の塹壕線ヘクス上、または塹壕線より西側のヘクスに、2個以上のドイツ軍ユニットが存在する。

### [23. 12] 第3騎兵師団の登場

イギリス軍の第3騎兵師団は騎兵軍団の最後尾にいた師団で、実際の戦闘には参加できなかった。

第3騎兵師団は、イギリス軍ユニットがカンブレイまたはブルロンの町に進入した場合、または運河の東側でかつ小川の北側のヘクスに、8個以上のイギリス軍騎兵ユニットが存在する場合に、その次のターンの増援フェイズに限って登場できる。

### [23. 2] ドイツ軍の増援

#### 第2ターン (11月21日)

3-5-8歩兵×1 (SQKG) :ヘクス3325またはいずれかのカンブレイヘクス

2-2-8歩兵×1 (6AKG) :ヘクス2701またはいずれかのカンブレイヘクス

6-6-8突撃兵×3 (119/46、46R、58)、3-2-6/2-10砲兵×1 (119/237) :ヘクス2401

#### 第3ターン (11月22日)

3-6-8歩兵×3 (214/50、58、363)、3-2-6/2-10砲兵×1 (214/44) :ヘクス3315またはいずれかのカンブレイヘクス

6-6-8突撃兵×3 (3G/GF、Lhr、9Gr)、4-2-7/2-10砲兵×1 (3G/5G) :ヘクス3325またはいずれかのカンブレイヘクス

4-6-8歩兵×3 (30/99、105Sx、143)、3-2-6/2-10砲兵×1 (30/70) :ヘクス3324

4-1-8/2-10砲兵×2 (2、20R) :ヘクス2401

#### 第4ターン (11月23日)

4-6-8歩兵×3 (34/30、67、145)、3-2-6/2-10砲兵×1 (34/70) :ヘクス2701

3-6-8歩兵×3 (21R/80R、87R、88R)、3-2-6/2-10砲兵×1 (21R/21R) :ヘクス3315またはいずれかのカンブレイヘクス

3-1-11/1-10砲兵×2 (9、10) :ヘクス3325またはいずれかのカンブレイヘクス

#### 第5ターン (11月24日)

6-6-8突撃兵×3 (221/41、60R、1ER)、3-2-6/2-10砲兵×1 (221/273) :ヘクス3325またはいずれかのカンブレイヘクス

4-1-8/1-10砲兵×2 (11B、20) :ヘクス3325またはいずれかのカンブレイヘクス

3-0-11/1-10砲兵×1 (13M) :ヘクス3324

#### 第6ターン (11月25日)

4-6-8歩兵×3 (49R/225R、226R、228R)、3-2-6/2-10砲兵×1 (49R/49R) :ヘクス2701またはいずれかのカンブレイヘクス

4-1-8/1-10砲兵×1 (34LW) :ヘクス2701またはいずれかのカンブレイヘクス

3-0-11/1-10砲兵×1 (26) :ヘクス1834

0-4-6軍団補給集積所と15補給ポイント (Lewarde) :いずれかの地区北端ヘクス

#### 第7ターン (11月26日)

6-6-8突撃兵×3 (28/40F、109LGr、11Gr)、4-2-7/1-10砲兵×1 (28/14) :ヘクス3325または

いずれかのカンブレイヘクス

3-2-10突撃兵×1 (3Jg) :ヘクス3325またはいずれかのカンブレイヘクス

3-2-10突撃兵×1 (4) :ヘクス1833

4-1-8/1-10砲兵×1 (7R) :ヘクス3325またはいずれかのカンブレイヘクス

3-0-11/1-10砲兵×1 (8B) :ヘクス3325またはいずれかのカンブレイヘクス

0-4-6軍団補給集積所と15補給ポイント (Busigny) :ヘクス3325

#### 第8ターン (11月27日)

6-6-8突撃兵×3 (208/25、185、65R)、3-2-6/2-10砲兵×1 (208/267) :ヘクス3325またはいずれかのカンブレイヘクス

4-6-8歩兵×3 (5G/3G、3GGr、99)、3-2-6/2-10砲兵×1 (5G/4G) :ヘクス1833

4-1-8/1-10砲兵×1 (7) :ヘクス2701またはいずれかのカンブレイヘクス

#### 第9ターン (11月28日)

2-3-8歩兵×3 (9BR/11BR、14BR、3BE)、2-1-6/1-10砲兵×1 (9BR/9BR) :ヘクス2534

4-6-8歩兵×3 (220/190、55R、99R)、3-2-6/2-10砲兵×1 (220/51) :ヘクス3324

3-0-11/1-10砲兵×1 (101) :ヘクス3324またはいずれかのカンブレイヘクス

#### 第10ターン (11月29日)

4-1-8/1-10砲兵×1 (63) :ヘクス3315またはいずれかのカンブレイヘクス

#### 第11ターン (11月30日)

2-4-8歩兵×3 (185/186、420、442R)、2-1-6/1-10砲兵×1 (185/185) :ヘクス3324

#### 第12ターン (12月1日)

2-3-8歩兵×3 (24R/104R、106R、133R)、2-1-6/1-10砲兵×1 (24R/24R) :ヘクス3325またはいずれかのカンブレイヘクス

#### 第13ターン (12月2日)

4-6-8歩兵×3 (16R/29R、65R、28R)、3-2-6/2-10砲兵×1 (16R/16R) :ヘクス3328

### [24. 0] 補給ポイント予定表

以下の表は、第1ターンに各補給集積所が保有している補給ポイントと、各ターンに両陣営が受け取ることができる補給ポイント数を表している。各シナリオの開始時の補給ポイント数は、シナリオルールに記載されている。

#### [24. 1] 第1ターンの補給ポイント配分

##### イギリス軍の軍団補給集積所 保有補給ポイント

IV-1	60
IV-2	60
III-1	60
III-2	60
VI	40
VII	40

##### ドイツ軍の軍団補給集積所 保有補給ポイント

Caudry	18
--------	----

## [24. 2] イギリス軍の補給ポイント予定

## ターン 受領補給ポイント

2	8
3	16
4	15
5	15
6	15
7	10
8	10
9	10
10	10
11	10
12	10
13	10
14	10
15	10
16	10
17	10

## [24. 3] ドイツ軍の補給ポイント予定

## ターン 受領補給ポイント

2	8
3	10
4	12
5	14
6	16 (Lewarde 補給集積所に+15)
7	20 (Busigny 補給集積所に+15)
8	25
9	30
10	25
11	20
12	18
13	12
14	10
15	12
16	12
17	10

## 【25. 0】シナリオ

トゥ・ザ・グリーン・フィールドズ・ビヨンドには、「イギリス軍の突破」、「ブルロンの戦い」、「ドイツ軍の反撃」の3シナリオが用意されている。各シナリオはそれぞれ決まったターン数で終了し、独自の勝利条件で勝者を判定する。

## [25. 1] イギリス軍の突破

このシナリオは、イギリス軍が突破の可能性を一瞬間間見ただけで、決定的な戦果を上げるまでには至らなかった、カンブレイ戦の最初の決定的な72時間を再現している。

[25. 11] 「イギリス軍の突破」シナリオは第1ターン（11月20日）に始まり、第3ターン（11月22日）で終了する。

[25. 12] このシナリオの初期配置はキャンペーンゲームと同じであり、ユニット上の印刷に従う。

[25. 13] シナリオ開始時のイギリス軍とドイツ軍の補給ポイント配分は、24. 1に従う。

[25. 14] このシナリオでは、騎兵の参戦ルール（17. 4）が有効

である。

## [25. 15] イギリス軍勝利ポイント表

イギリス軍プレイヤーは以下の各条件を満たした場合、指定された勝利ポイントを獲得できる。

条件	VP
イギリス軍ユニットが最後に以下に進入または通過している場合	
ブルロン市街地	10
ブルロンの森（各ヘクスにつき）	3
その他の各都市ヘクスにつき	5
8ヘクス以上のカンブレイヘクス	40
ゲーム開始時にドイツ軍塹壕線の後方にあり、ゲーム終了時にイギリスの連続線の後方にあるか、最後に通過したのがイギリス軍ユニットである丘ヘクスサイドにつき	1
除去されたドイツ軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	1
残余戦力へ減少したドイツ軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	0.5
シナリオ終了時に運河の東で、かつ小川の北にいるイギリス軍旅団ごとに	1
18××ヘクス列の東で、かつ××16列の北にいるイギリス軍騎兵ユニットについて、1ターンにつき1ユニットごとに	1
21××ヘクス列の西で、かつ××10ヘクス列の北にいるイギリス軍ユニットごとに	2

## [25. 16] ドイツ軍勝利ポイント表

ドイツ軍プレイヤーは以下の各条件を満たした場合、指定された勝利ポイントを獲得できる。

条件	VP
除去されたイギリス軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	4
残余戦力へ減少したイギリス軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	3
イギリス軍ユニットが最後に以下のヘクスに進入または通過することを阻止した場合	
1219	20
1419	18
1714、1820（両ヘクスとも）	12
2022、2122（両ヘクスとも）	7
2121	10
1715、1815、1716（3ヘクスとも）	7
シナリオ終了時に運河の西にイギリス軍ユニットがいない場合	30
イギリス軍が連絡線の維持に失敗したターンごとに	15
シナリオ終了時に、イギリス軍プレイヤーが10補給ポイント未満しか保有していない場合	5

## [25. 2] ブルロンの戦い

最初の突破の勢いが衰えた後、イギリス軍は11月23日の朝、新たな攻勢に着手した。この攻勢は、ブルロン、フォンテーヌ、カティグニー周辺にいたドイツ軍を目標とした。しかし、ドイツ軍の防御は強固であり、両軍の損害は甚大なものとなった。ブルロンでは5日間にわたり激戦が繰り返された結果、イギリス軍は精鋭である近衛師団の敢闘により、27日にはブルロンの森の大半を確保した。しかし、ブルロン市街地は未だにドイツ軍の手中にあった。

[25. 21] 「ブルロンの戦い」シナリオは第4ターンのイギリス軍プレイヤーターン（11月23日）に始まり、第8ターン（11月27日）で終了する。シナリオの長さは計5ターンである。

[25. 22] イギリス軍の初期配置

以下に記載の戦力欄に「d」と記されているユニットは、混乱状態でシナリオを開始する。「b」と記されたユニットは、故障状態でシナリオを開始する。

配置ヘクス、ユニットの名称、戦力は、英文ルールブック参照。

[25. 23] ドイツ軍の初期配置

以下に記載の戦力欄に「d」と記されているユニットは、混乱状態でシナリオを開始する。

配置ヘクス、ユニットの名称、戦力は、英文ルールブック参照。

[25. 24] イギリス軍の補給ポイント配分

シナリオ開始時の1917年11月23日に、イギリス軍プレイヤーは以下の補給ポイントを保有する。

**イギリス軍の軍団補給集積所 保有補給ポイント**

IV-1	25
IV-2	20
III-1	20
III-2	15
VI	12
VII	10

[25. 25] ドイツ軍の補給ポイント

シナリオ開始時の1917年11月23日に、ドイツ軍プレイヤーは以下の補給ポイントを保有する。

**ドイツ軍の軍団補給集積所 保有補給ポイント**

Caudry	15
Arras	17

[25. 26] イギリス軍勝利ポイント表

イギリス軍プレイヤーは以下の各条件を満たした場合、指定された勝利ポイントを獲得できる。

条件	VP
イギリス軍ユニットが最後に以下に進軍または通過している場合	
1714	20
1715、1815、1716、2017（それぞれ）	8
2016	6
3ヘクス以上のカンブレイヘクス	30
シナリオ開始時にドイツ軍前線の後方にあつた村ヘクスにつき	2
18×ヘクス列の西で、かつ××16ヘクス列の北にいるイギリス軍騎兵ユニットについて、1ターンにつき1ユニットごとに	2
21×ヘクス列の西で、かつ××10ヘクス列の北にイギリス軍騎兵ユニットがいるターンごとに	4
除去されたドイツ軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	3
残余戦力へ減少したドイツ軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	1.5

[25. 27] ドイツ軍勝利ポイント表

ドイツ軍プレイヤーは以下の各条件を満たした場合、指定された勝利ポイントを獲得できる。

条件	VP
除去されたイギリス軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）	

ごとに	4
残余戦力へ減少したイギリス軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	2
ドイツ軍ユニットが最後に以下のヘクスに進軍または通過している場合	
1715、1815、1716（それぞれ）	12
2017、2016（それぞれ）	6
1714	10
イギリス軍が連絡線の維持に失敗したターンごとに	10

[25. 3] **ドイツ軍の反撃**

ドイツ軍11月30日の朝、反撃に転じた。反撃により、イギリス軍戦線の北側側面の突破に成功したが、イギリス軍は間もなく持ち直し、5日間にわたる激戦が繰り返された。イギリス軍は獲得した土地の大半を失い、両軍ともに甚大な損害を受けた結果、戦線は安定した。

「ドイツ軍の反撃」シナリオは、第1ターンのドイツ軍プレイヤーターン（11月30日）に始まる。イギリス軍プレイヤーは、このターンの自軍プレイヤーターンをシナリオ開始前に終えたのみならず。シナリオは第15ターン（12月4日）で終了する。シナリオの長さは計4.5ターンである。

ドイツ軍は第1ターンの自軍プレイヤーターン開始時に、反撃を宣言したとみなす（15.0参照）。

[25. 31] イギリス軍の初期配置

以下に記載の戦力欄に「d」と記されているユニットは、混乱状態でシナリオを開始する。

配置ヘクス、ユニットの名称、戦力は、英文ルールブック参照。

[25. 32] ドイツ軍の初期配置

以下に記載の戦力欄に「d」と記されているユニットは、混乱状態でシナリオを開始する。

ドイツ軍プレイヤーは2個の種別Cの橋を、地図上の任意の場所に配置できる。

配置ヘクス、ユニットの名称、戦力は、英文ルールブック参照。

[25. 33] イギリス軍の補給ポイント配分

**イギリス軍の軍団補給集積所 保有補給ポイント**

VI	10
III-1	10
III-2	8
IV-1	8
IV-2	12
VII	10

[25. 34] ドイツ軍の補給ポイント配分

**ドイツ軍の軍団補給集積所 保有補給ポイント**

Arras	35
Caudry	40
Lewarde	20
Busigny	15

ドイツ軍プレイヤーは第1ターンの受け取る補給ポイントも分配する必要があることに注意すること。

[25. 35] イギリス軍の航空機初期配置（選択）

ヘクス	ユニット	戦力
1715	3	2-1
1815	56	2-1
1916	64	2-1
1814	41	2-1

[25. 36] イギリス軍の追加増援  
「ドイツ軍の反撃」シナリオでは、イギリス軍プレイヤーは地図上から除去されたユニットの中から追加増援を受け取る。この増援は、増援予定表で指定された増援に追加される。すべてヘクス0124から進入する

**第12ターン**

3-5-8歩兵×3 (51/152、153、154)、4-2-5/2-10砲兵×1 (51)、戦車ユニット×1、4-1-13/1-10砲兵ユニット×1、1-3-12騎兵×9 (1/1、3、9、4/Sia、Mho、Luc、5/Sec、Amb、Can)、2-2-5/2-12砲兵×3 (1Cav、4Cav、5Cav)

**第13ターン**

3-2-8/1-8砲兵ユニット×1、4-1-13/1-10砲兵ユニット×1

**第14ターン**

戦車ユニット×1、3-1-8/1-8×砲兵ユニット×1

**第15ターン**

4-1-13/1-10砲兵ユニット×1

[25. 37] イギリス軍勝利ポイント表

イギリス軍プレイヤーは以下の各条件を満たした場合、指定された勝利ポイントを獲得できる。

<b>条件</b>	<b>VP</b>
除去されたドイツ軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	2
残余戦力へ減少したドイツ軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	1
イギリス軍ユニットが最後に進入または通過した各都市につき	10
イギリス軍ユニットが最後に以下のヘクスに進入または通過した場合	
1716	8
1715、1815、2017、1819、1824（それぞれ）	12
2個以上の補給下のイギリス軍旅団が運河の東で、かつ小川の北にいる場合	10

[25. 38] ドイツ軍勝利ポイント表

ドイツ軍プレイヤーは以下の各条件を満たした場合、指定された勝利ポイントを獲得できる。

<b>条件</b>	<b>VP</b>
除去されたイギリス軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	1
残余戦力へ減少したイギリス軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	0.5
ドイツ軍ユニットが最後に進入または通過した各イギリス軍塹壕ヘクスにつき	5
ドイツ軍ユニットが最後に以下のヘクスに進入または通過した場合	
1425、1327、0918、0619、1029、0832、1419、1219（それぞれ）	7
1125、1525（それぞれ）	7
0822	14
1715、1726、1820、2022、2122（それぞれ）	2
シナリオ開始時にイギリス軍連絡線の後方にあった村ヘク	

スにつき 2  
イギリス軍が連絡線の維持に失敗したターンごとに 10

[25. 4] **キャンペーンゲーム**

キャンペーンゲームは、カンブレイの戦いのすべてを網羅しており、長く複雑である。

[25. 41] キャンペーンゲームは、第1ターン（11月20日）に始まり、第17ターン（12月6日）で終了する。

[25. 42] ユニットの初期配置と登場ゲームターンは、ユニット上に印刷されている。

[25. 43] キャンペーンゲーム開始時のイギリス軍とドイツ軍の補給ポイント配分は、24. 1に従う。

[25. 44] イギリス軍勝利ポイント表

イギリス軍プレイヤーは以下の各条件を満たした場合、指定された勝利ポイントを獲得できる。

<b>条件</b>	<b>VP</b>
除去されたドイツ軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	1
残余戦力へ減少したドイツ軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	0.5
イギリス軍ユニットが最後に進入または通過した各都市ヘクスにつき	5
ゲーム開始時にドイツ軍塹壕線の後方にあり、最後に進入または通過したのがイギリス軍ユニットである村ヘクスにつき	0.5
ゲーム開始時にドイツ軍塹壕線の後方にあり、最後に通過したのがイギリス軍ユニットであるか、ゲーム終了時にイギリスの連続線の西側にある丘ヘクスサイドにつき	0.25
21××ヘクス列の東で、かつ××10ヘクス列の北にイギリス軍騎兵ユニットいるゲームターンごとに	2

[25. 45] ドイツ軍勝利ポイント表

ドイツ軍プレイヤーは以下の各条件を満たした場合、指定された勝利ポイントを獲得できる。

<b>条件</b>	<b>VP</b>
除去されたイギリス軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	1
残余戦力へ減少したイギリス軍ユニットの各攻撃力（または砲撃力）ごとに	0.5
ゲーム開始時にイギリス軍塹壕線の後方にあり、最後に進入または通過したのがドイツ軍ユニットである村ヘクスにつき	3
ゲーム開始時にイギリス軍塹壕線の後方にあり、最後に進入または通過したのがドイツ軍ユニットである塹壕を含む村ヘクスにつき	3
ドイツ軍ユニットが最後に進入または通過したイギリス軍塹壕ヘクスにつき	1

[25. 5] **その他のシナリオ**

これらのシナリオは、実際の史実のバリエーションを表している。

[25. 51] 自由初期配置

このシナリオでは、プレイヤーは第1ターン開始時に、ユニット上に記載されている初期配置ヘクスに自軍ユニットを配置する必要はない。その代わりに、地図上で第1ターンを開始する自軍ユニットを、以下の制限に従ってドイツ軍プレイヤーが先に配置する。

a. 第107師団に所属するすべてのユニットは、史実通りのヘクスでゲームを開始しなければならぬ。

- b.  $\times \times 28$ ヘクス列より北のすべてのドイツ軍塹壕線は、ドイツ軍ユニットかドイツ軍ZOCで占められていなければならない。
- c. ドイツ軍ユニットは、イギリス軍塹壕線上またはその西に配置することはできない。

イギリス軍プレイヤーはその後、ドイツ軍塹壕線上またはその東に配置できない点を除いて、自由に自軍ユニットを配置できる。イギリス軍プレイヤーが配置を終えた後、ドイツ軍プレイヤーはすべての自軍ユニットを2ヘクスまで移動させることができる。ただしその場合も、上記a、b、cのすべての制限を満たしている必要がある。プレイヤーは師団及び大隊を、可能な限り一緒に配置しなければならない。異なる師団や大隊に所属するユニットをスタックさせてはならない。

#### [25. 52] イギリス軍の全力攻撃の実施

イギリス軍がより賢明であれば、ドイツ軍が頑強に抵抗し、雨によって決着した8月の第3次イーブル戦を中止し、カンブレイでの突破に全力を傾注していたはずである。もちろん、第3次イーブル戦はイギリス軍だけでなく、ドイツ軍も崩壊寸前に追い込んでおり、このことはドイツ軍もカンブレイでより多くの師団を戦闘に参加させることができたことを意味している。

イギリス軍はゲーム開始時、以下のイギリス軍師団を追加できる。

第61師団、第31師団、第3近衛騎兵師団、第25師団、第2師団、第47師団。

ドイツ軍は、突撃兵を除く任意の2個師団を選んで追加できる。

すべての補給ポイントの合計は3分の1上昇する。端数は切り上げる。指揮統制ルールは適用されない。第4ターンから第6ターンまでに登場予定のすべての増援は、1ターン早く登場する。第7ターン以降の増援は、2ターン早く登場する。

#### [25. 53] フランス軍の参加

フランス軍が参加した場合にどうなったかをプレイヤーが確認したい場合、すべてのフランス軍ユニットを地図上でゲームを開始させることができる。フランス軍補給集積所はゲーム開始時、25補給ポイントを保有する。すべてのフランス軍ユニットは $\times \times 25$ ヘクス列の南側に配置する。

### 【26. 0】ユニットの称号

両陣営の一部の師団は出身地域による称号を冠されていたが、重大な損害によってその性格は大きく変化した。例えば、第51ハイランド師団の人員の10%から20%はイングランド人またはアイerland人だった。

#### [26. 1] 略号

##### [26. 11] イギリス軍

英文ルールブック参照。

##### [26. 12] ドイツ軍

英文ルールブック参照。

##### [26. 13] フランス軍

英文ルールブック参照。

#### [26. 2] 師団名

##### [26. 21] イギリス軍師団

第4騎兵師団=インド、第5騎兵師団=インド、第9師団=スコットランド、第16師団=アイルランド、第56師団=第1ロンドン、第36師団=アルスター、第62師団=第2ウエスト・リディング(ヨークシャー)、第51師団=ハイランド、第12師団=イースタン、第55師団=ウエスト・ランカシャー、第47師団=第2ロンドン、第59師団=第2ノース・ミッドランド、第61師団=

#### 第2サウス・ミッドランド

##### [26. 22] ドイツ軍師団

第111師団=ハノーバー、第20師団=ブルンスウィク、第107師団=ブランデンブルク