

1918

Imperial Germany's Last Chance

【1. 0】最初に

1918は、同年春に西部戦線で実施された、帝政ドイツ最後の大攻勢を再現している。ロシアとイタリアに対しての、またバルカンでの勝利によって、ドイツ軍は強力な状態であったが、連合軍による閉鎖の継続と際限のない死傷者の増大により、ドイツの士気は崩壊に瀕していた。新たに編成された突撃兵が先鋒を務めたこの最終攻勢は、大戦での勝利を約束するはずだった。ドイツ軍司令官として、あなたはこの最後の攻勢に勝利を果たすことができるだろうか。あるいは連合軍プレイヤーとして、ドイツ軍の強襲を食い止め、逆襲に転じることができるのか。ヨーロッパの未来はその点に賭かっている。

〔1. 1〕プレイヤー

1918は2人用ゲームである。1人がドイツ軍を、もう1人が連合軍を担当する。ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍及びオーストリア・ハンガリー軍ユニットを指揮する。連合軍プレイヤーはフランス、イギリス、アメリカ、ベルギー、ポルトガル、イタリア軍ユニットを指揮する。

〔1. 11〕ゲームの規模

1918は作戦級ウォーゲームであり、実際の戦役をモデルとしている。1ターンは1週間に相当し、1ヘクスの直径は15キロに相当する。軍団規模のユニットは3万人から6万人に相当し、師団規模ユニットは1万人から2万人に相当する。

〔1. 2〕ゲームの備品

1918のゲームセットには、地図、ルール、280個のカウンターが含まれている。このほかダイス1個をプレイヤーが用意する。

〔1. 21〕地図

地図上には、この戦役の部隊となったドイツ西部、低地諸国、フランスの一部が記載されている。地図を覆う六角形のヘクスは、ユニットの移動と位置を規定するとともに、各種の地形を表している。地図上のユニットは、常にある1ヘクスの範囲内に位置する。地図上のヘクスには、各シナリオ開始時のユニットの配置先が示されている。連合軍側の頭文字はその国籍を表し（BEL＝ベルギー、BR＝イギリス、FR＝フランス）、両軍の番号または頭文字は、所属する軍または軍集団を表す。

〔1. 22〕ユニット

四角形のカウンターは、この戦役で戦った部隊を表している。カウンターには、部隊を表すユニットと、各種の情報を記録するためのマーカーの2種類がある。

ユニットの国籍別の色

ドイツ	: 緑
オーストリア・ハンガリー	: 薄緑
フランス	: 青
イギリス	: 黄褐色
ベルギー	: 濃い緑
ポルトガル	: 黄褐色（兵科記号内が紫）
アメリカ	: オリーブ色

イギリス、オーストラリア、カナダユニットは、ユニットの再編成（7. 0参照）を除いて、すべての目的において同じ国籍として扱う。

表面を上に向けたユニットは移動状態であることを表す。裏面の歩兵、騎兵ユニットは塹壕内状態にあることを表す。塹壕内状態のユニットは、防御力が上昇するが、移動はできない。裏面の砲兵ユニットは配備状態であり、移動できないが、より強力な火力で砲撃できることを表す。

ユニットの規模

xxxx = 軍司令部

xxx = 軍団※

[xxx] = 砲兵部隊（軍団規模）

- xx = 師団
- x = 旅団 (または独立ユニット)
- III = 連隊
- II = 大隊

※注意=一部のドイツ軍軍団はAユニットとBユニットを持ち(例えば第18軍団のように)、両ユニットとも地図上に配置される。これは、こうした軍団の規模が、1ユニットで表すには大きすぎることを表現している。

[1. 23] ユニット

英文ルールブック参照

[1. 24] ユニットの種類

英文ルールブック参照

[1. 25] マーカー

一部のマーカーには、裏面に別の種類のマーカーが印刷されている。必要に応じて両面を使い分けること。

荒廃：そのヘクスが砲撃によって一時的に荒廃したことを示す。

破壊要塞：要塞が破壊されたことを示す。

OOO (指揮範囲外)：第2インパルスにユニットが指揮範囲外であることを示す。

※現在のターン、セグメント、勝利ポイントを記録するためには、使用していないマーカーを使用する。追加のマーカーを自作してもよい。

[1. 3] ゲームの図表

図表はゲーム上の判定を処理するため、または手順を簡略化するために使用する。

砲撃結果表：砲撃を解決するために使用する。

戦闘結果表：敵対する陸上ユニット間の戦闘を解決するために使用する。このゲームには、偵察、強襲、浸透の3種類の戦闘結果表がある。

増援予定表：現行ターンに受け取る増援を記載している。

プレイの手順：ターンの流れを要約している。

地形効果表：各種地形の移動、戦闘などへの影響について要約している。

ターン記録表：現在のターンを記録する。

勝利得点表：両軍の現在の勝利得点を記録する。

[1. 4] 用語の定義

攻撃力：火力とリーダーシップに基づいた、ユニットの軍事上の攻撃力。

指揮範囲：ユニットから司令部へと引かれるヘクスの列。

防御力：ユニットの軍事上の防御力。

補給源：自軍の補給源シンボル、破壊されていない要塞、港湾 (イギリスとベルギーのみ使用可能)。

敵軍：非フェイズプレイヤー所属のユニット。

要塞：地図上に印刷された、固有の防御力を持った地域。

自軍：フェイズプレイヤー所属のユニット。

指揮下：司令部の指揮範囲内にいるユニット。指揮下のユニットは、両自軍インパルスに行動できる。

連絡線：司令部から線路沿いに自軍補給源まで、または軍集団司令部まで引くヘクスの経路。

マーカー：ゲーム上の情報を表すカウンター。

移動力：1ターンにユニットが移動できる基本的なヘクス数。作戦級ゲームにおけるユニットの展開能力を数値化したものである。

指揮範囲外：司令部の指揮範囲外にいるユニット、または戦闘結果によって指揮範囲外マーカーを置かれたユニット。指揮範囲外のユニットは、第1インパルスにのみ行動できる。

ユニット：実在した軍事部隊を表すカウンター。

ユニットの呼称：数字または名前で見られる、ユニットの史実上の識別名称。

[1. 5] ダイス目の修正

ゲーム上の一部の表を使う際に、ダイス目修正が必要となる場合がある。ダイスを1つ振る際に、必要な数の数字をダイス目に加える。例えば、ダイス目修正が2でダイス目が3の場合、修正後の最

終的な目は5となる。

【2. 0】プレイの手順

1918は1週間に相当するゲームターンを繰り返すことでプレイされる。各ターンは、連合軍プレイヤーターンとドイツ軍プレイヤーターンから成る。各プレイヤーターンはフェイズ、インパルス、セグメントに分かれている。各ターンを通じて、すべての行動は、以下のプレイの手順に記載された概要に従って行わなければならない。指揮下のユニットは、自軍第1及び第2インパルスに、移動と攻撃ができる。指揮範囲外のユニットは、第1インパルスにのみ移動と攻撃を行える。

【2. 1】プレイの手順

- (1) イベントフェイズ：歴史イベント表を照合し、ダイスを2個振って結果を適用する。
- (2) ドイツ軍プレイヤーターン
 - (2. 1) ドイツ軍増援フェイズ：ドイツ軍プレイヤーは、そのターンに受け取れる増援と補充を配置する。
 - (2. 2) ドイツ軍航空任務フェイズ
 - (1) すべてのドイツ軍航空ユニットを地図上から取り去り、任務完了ボックスに置く。
 - (2) 任務完了ボックス内のドイツ軍航空ユニットを、行動可能ボックスに移す。
 - (2. 3) ドイツ軍第1インパルス
 - (2. 3 a) 第1再編成セグメント：ドイツ軍プレイヤーは軍団を師団に分割、または師団を軍団に統合することができる。また塹壕内状態のユニットを非塹壕内に、またはその逆に変更でき、砲兵ユニットを配備状態に、または非配備状態に変更できる。
 - (2. 3 b) 第1移動フェイズ：ドイツ軍プレイヤーは一部またはすべての自軍ユニットを移動させる。加えて、資格のあるユニットを戦略移動させることができる。
 - (2. 3 c) 第1航空作戦フェイズ：ドイツ軍プレイヤーは、航続距離の範囲内で、航空ユニットを地図上に配置する。
 - (2. 3 d) 第1砲撃フェイズ：ドイツ軍プレイヤーは指揮下の自軍砲兵を使用して、砲撃を行う。
 - (2. 3 e) 第1戦闘フェイズ：ドイツ軍プレイヤーは地上攻撃を行う。両軍プレイヤーは砲兵支援を加えることができる。
 - (2. 4) ドイツ軍指揮判定セグメント：ドイツ軍プレイヤーは、指揮下にある自軍ユニットと指揮範囲範囲外の自軍ユニットを判別する。
 - (2. 5) ドイツ軍第2インパルス
 - (2. 5 a) 第2再編成セグメント：ドイツ軍プレイヤーは指揮下の軍団を師団に分割、または指揮下の師団を軍団に統合できる。また指揮下の塹壕内状態のユニットを非塹壕内に、またはその逆に変更でき、指揮下の砲兵ユニットを配備状態または非配備状態に変更できる。
 - (2. 5 b) 第2移動フェイズ：ドイツ軍プレイヤーは一部またはすべての指揮下の自軍ユニットを移動させることができる。戦略移動は行えない。
 - (2. 5 c) 第2航空作戦フェイズ：ドイツ軍プレイヤーは、航続距離の範囲内で、航空ユニットを地図上に配置できる。
 - (2. 5 d) 第2砲撃フェイズ：ドイツ軍プレイヤーは指揮下の自軍砲兵を使用して、砲撃を行うことができる。
 - (2. 5 e) 第2戦闘フェイズ：ドイツ軍プレイヤーは指揮下の地上ユニットで攻撃を行える。ドイツ軍プレイヤーは指揮下の砲兵による支援を加えることができる。
 - (2. 6) ドイツ軍管理フェイズ：すべてのOOCマーカーをドイツ軍ユニットから取り除く。地図上からすべての荒廃マーカーを取り除く。
- (3) 連合軍プレイヤーターン
 - (3. 1) 連合軍増援フェイズ：連合軍プレイヤーは、そのターンに受け取れる増援と補充を配置する。
 - (3. 2) 連合軍航空任務フェイズ
 - (1) すべての連合軍航空ユニットを地図上から取り去り、任務完了ボックスに置く。
 - (2) 任務完了ボックス内の連合軍航空ユニットを、行動可能ボックスに移す。

(3. 3) 連合軍第1インパルス

(3. 3 a) **第1再編成セグメント**：連合軍プレイヤーは軍団を師団に分割、または師団を軍団に再編成することができる。また塹壕内状態のユニットを非塹壕内に、またはその逆に変更でき、砲兵ユニットを配備状態に、または非配備状態に変更できる。

(3. 3 b) **第1移動フェイズ**：連合軍プレイヤーは一部またはすべての自軍ユニットを移動させる。加えて、資格のあるユニットを戦略移動させることができる。

(3. 3 c) **第1航空作戦フェイズ**：連合軍プレイヤーは、航続距離の範囲内で、航空ユニットを地図上に配置する。

(3. 3 d) **第1砲撃フェイズ**：連合軍プレイヤーは、指揮下の自軍砲兵を使用して、砲撃を行う。

(3. 3 e) **第1戦闘フェイズ**：連合軍プレイヤーは地上攻撃を行う。両軍プレイヤーは砲兵支援を加えることができる。

(3. 4) **連合軍指揮判定セグメント**：連合軍プレイヤーは、指揮下にある自軍ユニットと指揮範囲外の自軍ユニットを判別する。

(3. 5) 連合軍第2インパルス

(3. 5 a) **第2再編成セグメント**：連合軍プレイヤーは指揮下の軍団を師団に分割、または指揮下の師団を軍団に再編成できる。また指揮下の塹壕内状態ユニットを非塹壕内に、またはその逆に変更でき、指揮下の砲兵ユニットを配備状態または非配備状態に変更できる。

(3. 5 b) **第2移動フェイズ**：連合軍プレイヤーは一部またはすべての指揮下の自軍ユニットを移動させることができる。戦略移動は行えない。

(3. 5 c) **第2航空作戦フェイズ**：連合軍プレイヤーは、航続距離の範囲内で、航空ユニットを地図上に配置できる。

(3. 5 d) **第2砲撃フェイズ**：連合軍プレイヤーは指揮下の自軍砲兵を使用して、砲撃を行うことができる。

(3. 5 e) **第2戦闘フェイズ**：連合軍プレイヤーは指揮下の地上ユニットで攻撃を行える。連合軍プレイヤーは指揮下の砲兵による支援を加えることができる。

(3. 6) **連合軍管理フェイズ**：すべてのOOCマーカを連合軍ユニットから取り除く。地図上からすべての荒廃マーカを取り除く。

(4) **ゲームターン進行**：新たなゲームターンが始まったことを示すため、ゲームターンマーカをターン記録表の次の欄に進める。

〔2. 2〕ゲームの長さ

プレイヤーは、シナリオで指示されたターン数だけ上記のプレイの手順を繰り返し、最終ターンが完了した時点で、勝者を判定する。

【3. 0】指揮統制とインパルスの構成

〔3. 1〕指揮状態

〔3. 11〕自軍補給源へクスまで連絡線を引ける指揮下の司令部の指揮範囲内にいる場合、そのユニットは指揮下にある。

〔3. 12〕指揮下となるための条件を満たせない場合、そのユニットは指揮範囲外である。

〔3. 2〕指揮下の判定

〔3. 21〕指揮状態は、自軍指揮判定セグメントに判定する。指揮範囲外のユニットは、OOCマーカを置くか、90度横に向けることで判別する。OOCと判定されたユニットは、次の自軍管理フェイズまでOOCのままである。

〔3. 22〕戦闘結果

一部の戦闘結果は、ユニットを指揮範囲外とする。

〔3. 23〕指揮状態は自軍プレイヤーターンの第2インパルスのみに影響する。ゲームターンのその他の時点では、ユニットは自動的に指揮下とみなされ、通常通りに行動できる。

〔3. 3〕影響

〔3. 31〕指揮下のユニットはゲームターンの第2インパルスに、すべての行動を行える。

〔3. 32〕指揮範囲外のユニットは、第2インパルスにすべての行動を行えない。

〔3. 4〕 指揮範囲

指揮範囲は自軍司令部からユニットまでのヘクス数である。指揮範囲（1. 4参照）の数値は、各司令部ユニットの右上隅に記載されている。

〔3. 41〕 各司令部ユニットは、指揮範囲内にいるすべての自軍ユニットを指揮下にすることができる。

〔3. 42〕 指揮範囲線は、ユニットから司令部まで引かれる。

〔3. 43〕 指揮範囲線は、敵ユニットのいるヘクス、敵ZOC、及びそのユニットが進入できないヘクスを通して引くことができない。

〔3. 44〕 敵ZOCにいるユニットは、その他の条件を満たしていれば、自軍司令部まで指揮範囲線を引くことができる。

〔3. 45〕 指揮範囲線は敵ユニットまたはZOC内に引けないため、敵ZOCにいる司令部は、スタックしている自軍ユニットだけしか指揮下にすることはできない。つまり、敵ユニットに隣接している司令部は、指揮範囲が制限されることを意味する。

〔3. 46〕 連合軍

ユニットは同じ国籍の司令部に指揮範囲線を引かなければならない（例えば、フランス軍ユニットはフランス軍司令部にのみ指揮範囲線を引くことができ、イギリス軍司令部に引くことはできない、など）。

例外: アメリカ軍ユニットは、フランス軍及びアメリカ軍司令部に指揮範囲線を引くことができる。ポルトガル軍ユニットはイギリス軍司令部に指揮範囲線を引ける。

〔3. 5〕 連絡線

司令部がユニットに指揮範囲を及ぼすためには、そのターンに自軍補給源まで連絡線を引く必要がある。

〔3. 51〕 司令部が指揮範囲を及ぼすためには、その司令部は、①自軍補給源があるヘクス上②自軍補給源まで連続している鉄道ヘクス上③自軍補給源まで連続している鉄道ヘクスから数えて、自身の指揮範囲内にあるヘクス—のうち、いずれかの位置にいななければならない。

〔3. 52〕 鉄道沿いの連絡線の長さには制限はない。

〔3. 53〕 連絡線は、敵ユニットのいるヘクス、敵ZOC下のヘクス、進入禁止地形ヘクス、中立国ヘクス内に引くことができない。

〔3. 6〕 補給源ヘクス

〔3. 61〕 ドイツ軍補給源のシンボルが印刷されたすべてのヘクスは、ドイツ軍の補給源ヘクスとなる。

〔3. 62〕 連合軍補給源のシンボルが印刷されたすべてのヘクスは、連合軍の補給源ヘクスとなる。ただし、以下の制限がある。

（1）イギリス、ベルギー、ポルトガル軍ユニットはイギリス軍補給源にのみ連絡線を引ける。

（2）フランス、アメリカ、イタリア軍ユニットはフランス軍補給源にのみ連絡線を引ける。

〔3. 63〕 敵ユニットがいるか敵ZOCが及んでいる自軍補給源ヘクスには、連絡線を引くことができない。敵ユニットに占められていた補給源から、敵ユニットが移動または退却した場合、自軍補給源として再度利用することができる。そのヘクスを再占領する必要はない。

〔3. 7〕 司令部以外のユニットは、補給源に直接連絡線を引くことはできない。必ず最初に司令部まで指揮範囲線を引き、それから司令部が補給源まで3. 51に従って連絡線を引かなければならない。

〔3. 8〕 3. 51の条件で連絡線が引ける場合、司令部自身が指揮下にあるとみなされる。補給源に連絡線を引けない司令部は、指揮範囲外とみなす。司令部が他の司令部まで指揮範囲線を引くことはできない。

〔3. 9〕 軍集団司令部

3. 8に加えて、そのターンに指揮下の軍集団司令部（xxxxx）まで、自身の指揮範囲値以下の長さの指揮範囲線を引ける軍司令部（xxxx）は、指揮下であるとみなす。この場合、軍集団司令部は補給源まで通常の連絡線を引かなければならない。軍集団司令部はまた、軍司令部と同じように、すべての自軍ユニットを直接指揮下にすることができる。軍司令部は、必ず軍集団司令部にまで指揮範囲線を引かなければならないわけではなく、単純に指揮下になるための選択肢が増えるというだけである。軍司令部が他の軍司令部に指揮範囲線を引くことはできず、軍集団司令部が他の軍集団司令部まで指

揮範囲線を引くこともできない。

【4. 0】ランダムイベント

〔4. 1〕ランダムイベントフェイズにダイスを2個振る。1つ目のダイスを10の桁、2つ目を1の桁として11から66までの数字を求める。数字を歴史イベント表に当てはめ、結果を求める。

【5. 0】支配地域

〔5. 1〕支配地域の範囲

支配地域（ZOC）は、ユニットの周囲6ヘクスに及ぶ。自軍ZOCは、敵ユニットが存在するヘクスにも及ぶ。

〔5. 11〕ZOCは中立国へは及ばない。

〔5. 12〕ZOCは、完全海ヘクスを含め、そのユニットが進入できないヘクスには及ばない。

〔5. 13〕塹壕内のユニットや司令部を含めて、すべてのユニットはZOCを保有する。

〔5. 14〕要塞はZOCを持たない。要塞内にいるユニットはZOCを保有する。

〔5. 2〕移動への影響

〔5. 21〕ユニットは敵ZOCに入ったら移動を停止しなければならない。そのインパルスには、それ以上移動できない。ユニットは、敵ZOCに直接入るのでなければ、敵ZOCから離れて移動できる。一度敵ZOCから離れれば、同じ移動で再度敵ZOCに入ることができる。

〔5. 22〕ユニットは、敵ZOCから敵ZOCへ直接移動することはできない（例外：戦闘後前進は特殊なケースである）。

〔5. 3〕戦闘への影響

ユニットは、敵ZOCにいることを理由に、戦闘を強制されることはない。

〔5. 4〕退却への影響

ユニットは敵ZOC内に、または敵ZOCを通過して退却することはできない。もしそうした退却を強いられた場合、そのユニットはその場で除去される。

〔5. 5〕指揮範囲への影響

ZOCは指揮範囲線と連絡線を妨害する。

〔5. 6〕塹壕線への影響

印刷された塹壕線へのZOCの影響は、22. 0を参照すること。

【6. 0】スタック

スタックとは、同じヘクスに複数の自軍ユニットが存在している状態を指す。

〔6. 1〕このゲームのスタック制限は、各ヘクスに2個軍団相当ユニットまでである。以下のユニットは1個軍団相当ユニットとみなす。

①軍団記号が印刷されたユニット②軍団規模の砲兵③すべての司令部（③は過去のシリーズゲームにはなかったルールである）。

〔6. 11〕すべての師団は、スタックの目的では、3分の1個軍団とみなす。

〔6. 12〕以下のユニットはスタック制限の対象とならない。

（1）旅団またはそれ以下の規模のユニット

（2）ドイツ軍列車砲

〔6. 13〕アメリカ軍ユニット

（1）アメリカ軍の各軍団は、スタックの目的では2個軍団とみなす。

（2）アメリカ軍の各師団は、スタックの目的では2個師団とみなす。

（3）アメリカ軍の旅団は、スタック制限の対象外である。

（4）アメリカ軍司令部は、スタックの目的では1個軍団とみなす。

〔6. 2〕スタック制限の適用

〔6. 21〕スタック制限は、移動セグメントの終了時、および戦闘フェイズを通じて適用される。増援配置時も含めて、ゲーム中のその他の期間にはスタック制限は適用されず、1ヘクスに何ユニットでもスタックできる。

〔6. 22〕自軍移動セグメントの終了時に、1ヘクス内にいる自軍ユニット数がスタック制限を超過

している場合、超過ユニットは制限を満たすように1ヘクス退却しなければならない。敵プレイヤーがこの退却を実施する。退却可能な隣接ヘクスがない場合、所有プレイヤーが超過分のユニットを除去しなければならない。

〔6. 23〕ユニットは戦闘の際に、スタック制限を超過することになるヘクスに退却できない。こうした退却が起こった場合、所有プレイヤーは、退却したユニットの中から超過分のユニットを除去しなければならない。プレイヤーは超過ユニットを除去する際、軍団を分割することができる。

〔6. 3〕自軍と敵軍の陸上ユニットが、同じヘクスでスタックすることはありえない。同じ陣営で国籍が異なるユニットもスタックできる。例えば、アメリカ軍とフランス軍はスタックすることが可能である。

〔6. 4〕ゲームマーカーはスタック制限の対象外である。

〔6. 5〕航空ユニットと海軍ユニットには、独自のスタックルールがある。これらのユニットに関するルールを参照のこと。

【7. 0】ユニットの再編成

〔7. 1〕手順

〔7. 11〕分割

軍団を分割する場合、地図上からその軍団ユニットを除去し、同じ兵種の3個師団ユニットに置き換える。分割は、以下のセグメントに行うことができる。

(1) 再編成セグメント：第2インパルスに分割する場合、対象ユニットは指揮下でなければならない。

(2) 戦闘セグメント：戦闘の結果、スタック制限違反が生じ、超過ユニットを除去する場合に起きる。戦闘フェイズにおける分割には、指揮状態は無関係である。

〔7. 12〕統合

プレイヤーは再編成セグメントに、師団を統合して軍団にすることができる。統合される師団は同じヘクスにいないなければならない。師団ユニットを地図から除去し、同じ兵種の軍団ユニットに置き換える。

(1) 第2インパルスに統合する場合、対象ユニットは指揮下でなければならない。

(2) 両インパルスとも、敵陸上ユニットに隣接している場合、統合は行えない。

〔7. 2〕再編成できるユニット

軍団は3個師団に分割でき、3個師団は軍団に統合できる。以下のユニットのみが、分割または統合の再編成を行える。

ドイツ軍：突撃兵、正規歩兵、予備歩兵

イギリス軍：歩兵

フランス軍：歩兵

アメリカ軍：歩兵（7. 5参照）

オーストラリア軍とカナダ軍は、相互のユニットで分割、統合することが常に可能だが、その他のイギリス軍ユニットと再編成することはできない。

〔7. 3〕再編成するユニットは、同じ国籍でなければならない。塹壕内状態のユニットも再編成を行える。

〔7. 4〕プレイヤーは、ゲームに登場していないユニットを、地図上での使用を望む状態に自由に再編成できる。ゲームで用意されたカウンター数を越えた分割、統合は行えない。

〔7. 5〕アメリカ軍の軍団

アメリカ軍師団は、7月第1ターンまで軍団に統合することができないが、その後は自由に統合できる。

【8. 0】移動

〔8. 1〕各ユニットは個別に、あるヘクスから別のヘクスへと移動する。一度ユニットの移動を完了し、プレイヤーがそのユニットから手を離れたら、移動をやり直すことはできない。あるプレイヤーの移動セグメントには、自軍ユニットのみが移動できる。敵ユニットが自軍セグメントに移動することはない。

〔8. 2〕移動力消費

各ヘクスに進入するためには、特定の数の移動力を消費する必要がある。河川など一部のヘクスサイドを越える場合、追加の移動力消費が必要となることがある。すべてのヘクス、ヘクスサイドの消費移動力は、地形効果表に記載されている。

〔8. 21〕1 移動力以上を持つすべてのユニットは、自軍移動セグメントに、例えそのヘクスに入る移動力が足りない場合でも、少なくとも1ヘクスは移動することができる。

〔8. 3〕ユニットは、すべての種類の敵陸上ユニットがいるヘクスに進入できず、敵ZOCからの敵ZOCに直接移動することはできない。地形効果表上で進入が禁止されている地形ヘクス、及び中立国には入れない。

〔8. 4〕第2インパルスの移動

指揮下のユニットは第2インパルスに移動できる。第2インパルスの移動は、戦略移動を行えない点を除いて、第1インパルスとまったく同じ方法で行われる。

〔8. 5〕戦略移動と鉄道

プレイヤーは各プレイヤーターンに、指定されたユニット数を、鉄道を使って戦略移動させることができる。戦略移動は第1インパルスにのみ行える。

〔8. 51〕戦略移動を行うユニットは、自軍移動セグメントを自軍鉄道ヘクスで開始しなければならない。戦略移動では、連続する鉄道ヘクスに沿って、無制限の距離を移動することができる。ユニットはその移動セグメントに、鉄道ヘクスから離れることはできない。

〔8. 52〕以下の条件を満たす鉄道ヘクスを、自軍鉄道とみなすことができる。

- (1) ドイツ軍：ドイツとルクセンブルグ、及びゲーム開始時にドイツ側が支配している（前線よりドイツ側の）ベルギー、フランスにある鉄道ヘクス。戦略移動はこれらの自軍鉄道ヘクスから開始しなければならない。
- (2) 連合軍：ゲーム開始時に連合軍が支配している（前線よりフランス側の）フランスにある鉄道ヘクス。
- (3) 移動の開始ヘクスも含め、鉄道移動中に敵ZOCに入ったり通過することはできない。

〔8. 53〕鉄道移動可能なユニット数

1 ターンに鉄道移動できるユニット数は、以下に制限されている。

- (1) ドイツ軍：6 個師団相当 (2) 連合軍：6 個師団相当 (旅団は2分の1 個師団に相当する)。

〔8. 6〕道路移動

鉄道に沿って（戦略移動を使わずに）通常移動するユニットは、すべてのヘクスに1 移動力を消費するだけで進入できる。どの国の鉄道ヘクスであっても、この移動は可能である。こうした移動では、戦略移動とは異なり、敵ZOCに入ったり敵ZOCから離れて移動することもできる。

【9. 0】戦闘

〔9. 1〕戦闘の手順

戦闘は以下の手順に従って解決する。

- (1) 攻撃側は、使用する戦闘結果表を1つ選ぶ。
- (2) すべての攻撃ユニットの戦闘力を合計する。
- (3) すべての防御ユニットの戦闘力を合計する。
- (4) 攻撃力を防御力で割り、両者の比率を計算する。端数は切り捨てる。
- (5) ダイスを1つ振り、出た目を算出した戦闘比の欄と交差させ、戦闘結果を求める。
- (6) 戦闘結果を適用する。
- (7) もしあれば、次の戦闘を解決する。

〔9. 2〕攻撃

攻撃は1つずつ個別に解決する。攻撃側はすべての戦闘を事前に宣言する必要はなく、ある戦闘の結果をみてから、次の戦闘を決定して構わない。

〔9. 21〕攻撃は、自軍攻撃セグメントにのみ行える。

〔9. 22〕攻撃を行うユニットは、攻撃を受けるユニットに隣接していなければならない。

〔9. 23〕攻撃は任意である。攻撃側プレイヤーは、攻撃可能な自軍ユニットの一部またはすべてで攻撃することができ、まったく攻撃しなくても構わない。

〔9. 24〕各ユニットは、各自軍セグメントに1回しか攻撃できない。

〔9. 25〕複数のユニットが協同して、同じヘクスの敵を同時に攻撃することができる。その場合、すべての攻撃側ユニットが、防御ヘクスに隣接していなければならない。

〔9. 26〕攻撃側ユニットは、敵ユニットがいる隣接ヘクスのうち1ヘクスのみを攻撃できる。敵がいる複数のヘクスを同時に攻撃することはできない。

〔9. 27〕ユニットは、通常の移動で進入できないヘクスを攻撃することはできない。山地または荒地への進入が禁止されたユニットは、鉄道沿いに攻撃する場合に限って、これらのヘクスに対して、またはこれらのヘクスから攻撃を行える。

〔9. 28〕攻撃力が0のユニットは、攻撃を行えない。

〔9. 3〕 防御

防御側は戦闘を拒否できない。同じヘクスにいるすべての防御ユニットは、その防御力を合計して、1つの防御ユニットとして攻撃されなければならない。攻撃ユニットが各セグメントに1回しか攻撃を行えないという条件内で、1つのヘクスが1回の戦闘セグメントに複数回の攻撃を受けることもあり得る。つまり、プレイヤーは自軍の各ユニットが1回しか攻撃しないならば、同じ戦闘セグメントに、敵がいる1つのヘクスに対し、複数回の攻撃を行うことができる。

例えば、敵がいるあるヘクスに自軍2個軍団が隣接している場合、2個軍団を使って1回の攻撃を行うことも、1個軍団ずつで2回に分けて攻撃することも、1個軍団で1回攻撃し、残りの軍団は攻撃しないこともできる。

〔9. 4〕 戦闘比

戦闘比は、攻撃側の戦闘力の合計を防御側の戦闘力の合計で割って算出する。端数は切り捨てる。算出した比率に応じて、どの戦闘比の欄を使用するかを決める。例えば、攻撃側が14戦闘力で防御側が5戦闘力の場合、戦闘比は $14 \div 5 = 2.8$ となる。端数の0.8を切り捨て、最終的な戦闘比は2:1となる。

〔9. 41〕戦闘比が1:3未満の場合は1:3として扱う。7:1を越える戦闘比は7:1として扱う。

〔9. 5〕 防御側の地形効果

防御側は一部の地形によって、防御上の特典を得ることができる。そうした地形ヘクスにいる防御側ユニットの防御力は2倍になる。例えば、戦闘力5のユニットが都市で防御している場合、その戦闘力は10となる。複数の防御地形が重複している場合もあり得る（例えば、防御側が河川越しの都市ヘクスにいる場合など）が、こうした場合も防御力は2倍のままであり、3倍や4倍にはならない。ユニットの防御力が2倍より大きくなることはない。

〔9. 6〕 戦闘結果表

ゲームには、偵察、強襲、浸透の3つの戦闘結果表が用意されている。攻撃側がどの戦闘結果表を使用するかを選択する。偵察、強襲戦闘結果表は常に選択することができるが、浸透戦闘結果表を使うには、一定の条件を満たしている必要がある。

〔9. 61〕プレイヤーは、偵察及び強襲戦闘結果表を、どの戦闘においても使用できる。

〔9. 62〕プレイヤーは以下のいずれかの条件を満たしている場合に限り、浸透戦闘結果表を使用できる。

(1) 師団相当に換算して、攻撃参加ユニットの少なくとも半数以上が突撃兵である。

(2) 旅団規模以上の少なくとも1個戦車ユニットが攻撃に参加している。

1番目の条件では、戦闘力ではなく、ユニットの規模で計算する点に注意すること。

〔9. 7〕 戦闘結果の適用

戦闘結果は即時に適用する。戦闘後の退却は、次の戦闘を解決する前に行わなければならない。

〔9. 8〕 戦闘後前進

ユニットは一定の条件を満たせば、戦闘後前進を行える。戦闘後前進は特殊な形態の移動であり、一部の戦闘結果を適用した際に発生する。戦闘後前進については、戦闘結果表上に説明がある。戦闘後前進は戦闘フェイズに行われるもので、移動インパルスには発生しない。

このシリーズの過去のゲームには、戦闘後前進のルールは存在しなかった。このルールは第1次大戦の末期における戦術的な進歩を表現している。

【10. 0】増援

〔10. 1〕増援と撤退は、増援予定表に記載されている。一部のランダムイベントでも、増援が登場したり、撤退を要求されることがある。

〔10. 2〕配置

増援は自軍増援フェイズに配置する。配置時にはスタック制限を超過していても構わない。増援予定表に特別な記載がない限り、増援は以下に従って配置する。

- (1) ドイツ軍の増援は、ドイツ軍補給源ヘクスに配置する。
- (2) フランス軍とイタリア軍の増援は、フランス軍補給源ヘクスに配置する。
- (3) ベルギー軍とイギリス軍の増援は、イギリス軍補給源ヘクスに配置する。
- (4) アメリカ軍の増援は、フランス軍またはイギリス軍補給源ヘクスに配置する。

増援は、配置されたターンから通常通りに行動できる。

〔10. 3〕敵ユニットがいるヘクス、または敵ZOC下のヘクスに増援を配置することはできない。ある国籍の増援ユニットが登場できるヘクスがない場合、そのユニットは1ターン後に、以下に従って配置する。

- (1) ドイツ軍：ドイツ国内のいずれかの地図東端ヘクス
- (2) フランス軍とイタリア軍：フランス国内のいずれかの地図西端または南端ヘクス
- (3) ベルギー軍とイギリス軍：フランス国内のいずれかの地図西端ヘクス
- (4) アメリカ軍：フランス国内のいずれかの地図西端または南端ヘクス

〔10. 4〕復帰

除去されたユニットは、各プレイヤーの増援置き場に置かれる。これらの除去ユニットは、対応する種類のユニットが増援として指定されている場合に、プレイに戻ることができる。プレイヤーが各ターンに受け取る師団規模の増援は、新たに編成された部隊ではなく、前線への部隊の復帰と物資の補充を主に表現したものである。

〔10. 5〕制限

ゲームで用意されているユニット数が増援の上限である。増援として使用できるユニットがない場合、その増援は受け取ることができない。増援の受け取りを後のターンに遅らせることはできない。自軍増援置き場に他に使用できるユニットがない場合、3個師団ユニットの代わりに1個軍団ユニットを受け取ることが可能で、その逆もまた可能である。ユニット数の制限によって受け取れなかった師団規模ユニットを蓄えておき、3個師団になった時点で1個軍団を受け取ることもできる。師団の蓄積を記録するために、筆記用具を用意しておく。

〔10. 6〕ゲームにはいくつかの追加ユニットが用意されており、プレイヤーはその使用を選択することができる。

【11. 0】要塞

〔11. 1〕要塞には、未破壊の要塞と破壊された要塞の2種類がある。破壊されていない要塞は、通常通り機能する。破壊された要塞は、その機能をすべて失う。

〔11. 2〕防御

要塞は、地図上に印刷された防御力を持ち、敵の攻撃に対して通常通りに防御する。他の自軍ユニットが要塞ヘクスで防御する場合、要塞の防御力を防御ユニットの防御力に加える。

〔11. 3〕要塞は移動も攻撃もできない。要塞はZOCを持たない。

〔11. 4〕ユニットは、破壊されていない敵要塞ヘクスに入れない。

〔11. 5〕陸上ユニットは自軍要塞に入ることができる。自軍要塞で防御するユニットは、その防御力が2倍となる。要塞はスタック制限の対象外である。

〔11. 6〕要塞の攻撃

要塞は、通常の陸上戦闘と砲兵による砲撃の2つの方法で攻撃できる。

〔11. 61〕陸上戦闘

プレイヤーは、使用可能であれば、どの戦闘結果表を使ってでも要塞を攻撃できる。

〔11. 611〕要塞内に自軍ユニットがいる場合（例えば、フランス軍要塞に連合軍ユニットがいる場合など）、その要塞はDZの戦闘結果によってのみ除去される。その他の戦闘結果は、要塞に対して影響を与えない。要塞内にいるユニットに対しては、通常通りにすべての戦闘結果が影響する。

〔11. 612〕要塞内に自軍ユニットがない場合、その要塞はDA、DX、DZの戦闘結果によって除去される。その他の戦闘結果は、要塞に対して影響を与えない。

〔11. 613〕要塞への攻撃で、攻撃側に対する戦闘結果はすべて通常通り適用される。例えば、BBの戦闘結果となった場合、攻撃側は師団相当で半数のユニットが除去される。

〔11. 614〕要塞自身の防御力は、地形や他のユニットの存在によって2倍になることはない。

〔11. 62〕砲兵攻撃

プレイヤーは自軍砲兵ユニットを使って敵要塞を攻撃できる。以下の砲兵ルールを参照のこと。

〔11. 63〕要塞が破壊された際には、要塞破壊マーカーをそのヘクスに置く。破壊された要塞は、残るゲーム期間を通じて何の機能も持たず、補給源としての機能も失う。破壊された要塞を再建することはできない。

〔11. 631〕破壊された要塞ヘクスにある都市は、その後も勝利得点の対象として残る。都市自体は破壊されることはない。

〔11. 7〕要塞は、そのヘクスにいるユニットに損失を適用する際の、師団相当計算の対象とはならない。

〔11. 8〕所有プレイヤーのみが要塞を利用できる。要塞ヘクスが敵に占領されたら、その要塞は破壊されたとみなす。

〔11. 9〕要塞の放棄

プレイヤーは自軍移動インパルスに、要塞を放棄することができる。ある要塞を放棄する場合、そのヘクスに要塞破壊マーカーを置き、さらに歩兵師団（可能な限り同じ国籍の）を配置する。一度放棄された要塞は、機能を取り戻すことはない。要塞と置き換えた歩兵ユニットは、勝利得点の計算上は、除去ユニットとして数えない。同じ国籍で数値の異なる複数の歩兵師団がある場合、そのうち最も弱いユニットを要塞と置き換える。

【12. 0】砲兵

ゲームには、軍団規模の砲兵ユニットが登場する。砲兵ユニットは、工兵などに支援された大口径の砲を集めた部隊を表す。砲兵ユニットは砲撃と戦闘支援を行える。すべての砲撃と戦闘支援では、ユニットの砲撃力（かっこで括られている）を使用する。

〔12. 1〕射程距離

砲兵による砲撃と戦闘支援は、あらゆる地形やユニットを通過して、2ヘクスの距離まで行える。目標ヘクスと隣接していても、2ヘクス離れていても可能である。

〔12. 2〕砲撃

砲撃は、自軍の非砲兵ユニットが参加しない、砲兵だけによる攻撃である。砲撃は自軍ゲームターンの砲撃フェイズに行う。地図上の砲撃結果表を参照のこと。

〔12. 21〕砲撃の手順

砲兵ユニットは、射程距離内のヘクスのみを砲撃できる。

- (1) 目標ヘクスを指定する。
- (2) 砲撃力を合計する。
- (2) 合計した砲撃力を、砲撃結果表上の該当する数字の範囲に当てはめる。
- (3) 目標ヘクスの地形を調べ、砲撃結果表上のどの地形列を使うかを調べ、使用する欄を決定する。
- (5) ダイスを1つ振り、使用欄と交差させ、砲撃結果を求める。
- (6) 砲撃結果を適用する。
- (7) もしあれば、次の砲撃を解決する。

砲撃では、防御側の防御力などは使用しない。

〔12. 22〕砲撃結果は、砲撃結果表の解説を参照のこと。

〔12. 23〕各砲撃セグメントに、1つのヘクスは1回しか砲撃を受けない。砲撃を受けたヘクスが、続く戦闘セグメントに別の攻撃を受けることはあり得る。

〔12. 24〕1回の砲撃に参加できる砲兵ユニットの数に制限はない。

〔12. 3〕戦闘支援

戦闘支援は、他の自軍非砲兵陸上ユニットの攻撃または防御に、砲兵が参加することを表す。攻撃

支援は、自軍戦闘フェイズに攻撃ユニットを支援する形で行い、防御支援は、敵戦闘フェイズに防御ユニットを支援する形で行う。

〔12. 31〕 攻撃側が先に攻撃支援を指定し、その後に防御側が防御支援を指定する。

〔12. 32〕 攻撃支援の手順

攻撃支援は、自軍攻撃ユニットの支援である。攻撃支援する砲兵ユニットは、自軍非砲兵ユニットが攻撃する対象ヘクスを、射程距離内に収めていなければならない。砲兵の砲撃力を、攻撃を行う非砲兵ユニットの攻撃力に加える。その上で、偵察、強襲、浸透のいずれかの戦闘結果表を使用して、通常の方法で戦闘を解決する。攻撃支援する砲兵は、浸透戦闘結果表を使用する条件の、攻撃側の師団相当計算の対象に含めない。

〔12. 33〕 防御支援の手順

防御支援は、自軍防御ユニットの支援である。防御支援する砲兵ユニットは、敵の非砲兵ユニットから攻撃を受けるヘクスを、射程距離内に収めていなければならない。砲兵の砲撃力を、防御する非砲兵ユニットの防御力に加える。

〔12. 4〕 支援の制限

〔12. 41〕 攻撃支援

1回の攻撃を支援する支援砲撃力数に制限はない。

〔12. 42〕 防御支援

- (1) 攻撃を受ける防御ユニットに印刷された防御力を超える支援砲撃力を、防御支援にあてることはできない。この場合の防御力とは、2倍となった防御力ではなく、ユニットに印刷された数値そのものを指す。
- (2) 防御力に加える支援砲撃力が、支援を受けるユニットの印刷された防御力を上回る場合、超過分は無視される。例えば、2防御力のユニットを3砲撃力で支援した場合、防御力の合計は4となる。

〔12. 43〕 砲兵ユニットは、砲撃力を複数の砲撃や支援に分割して使用することはできない。

〔12. 44〕 支援砲撃力は、地形によって2倍になることはない。防御ユニットの防御力を2倍にした後に、支援砲撃力を加える。例えば、防御力が2倍となる地形にいる4防御力の歩兵が、6砲撃力の砲兵の支援を受けた場合、最終的な防御力は、8（歩兵の防御力の4を2倍）+4（4防御力ユニットに加えられる最大砲撃力）=12となる。

〔12. 45〕 砲兵は、自身がいるヘクスへの防御支援は行えない。他のヘクスにいる他の砲兵ユニットへの支援は行える。

〔12. 46〕 砲兵ユニットは、各インパルスごとに1回だけ、砲撃か支援かのいずれかを行うことができ、その両方は行えない。指揮下の砲兵ユニットは、両インパルスに砲撃または支援を行うことができ、また自軍プレイヤーターンに砲撃、支援を行った砲兵が、敵プレイヤーターンに支援を行うこともできる。

〔12. 47〕 砲兵は、敵戦闘フェイズに砲撃を行えない（防御ユニットの防御支援は行える）。砲兵ユニットのみによる砲撃では、偵察、強襲、浸透戦闘結果表を使うことはできない。砲兵は戦闘後前進を行えない。

〔12. 48〕 砲兵ユニットは他のユニットと同様に防御を行う。ただし、一部の戦闘結果では、砲兵にのみ追加の結果が適用される場合がある。戦闘結果表の解説を参照のこと。

〔12. 5〕 指揮統制

〔12. 51〕 砲兵は、すべての通常の指揮統制ルールに従う（3. 0参照）。加えて、砲兵が砲撃または支援を行う前に、その砲兵が指揮下にあるかどうかを判定する必要がある。もし指揮下になかった場合、その砲兵は砲撃または支援を行えない。この判定によって、指揮状態へのその他の影響が生じることはない（つまり、OOCマーカーを置いたり取り除いたりする必要はない）。OOCマーカーが置かれた砲兵ユニットが、その時点で指揮下となる位置に移動していたとしても、OOCマーカーは取り除かれず。このルールは、砲兵集団の砲撃には、大量の弾薬が必要となることを表現している。

〔12. 52〕 砲兵は、敵戦闘フェイズに防御支援を行うことができるが、そのためには12. 51に記載の通り、指揮下にななければならない。

〔12. 53〕 砲兵は各シナリオの開始時には、常に指揮下にある。

〔12. 6〕 指揮下の砲兵は、自軍再編成フェイズに、裏面を向けて配備状態にすることができ、その

逆も可能である。配備状態の場合、その砲撃力は2倍となるが、移動することはできない。配備状態は塹壕内状態とは異なることに注意すること。

【13. 0】塹壕内状態

ユニットの表面は移動状態を表す。大半のユニットには、裏面に塹壕内状態が記載されている。塹壕内状態となったユニットは、防御力が増加する。裏返った状態のユニットは塹壕内状態である。塹壕内状態を解消することで、ユニットは再度移動状態となる。

【13. 1】塹壕内状態への転換とその解消は、自軍再編成セグメントに行う。転換は、単にユニットを移動状態から塹壕内状態に、またはその逆に裏返すだけである。第2インパルスに塹壕内状態または移動状態に転換するためには、そのユニットは指揮下でなければならない。

【13. 2】塹壕内状態

塹壕内状態のユニットは攻撃と移動ができないが、防御力はユニット記載値の2倍となる。塹壕内状態のユニットが退却の戦闘結果を被った場合、自動的に移動状態となってから退却する。

【13. 3】裏面に塹壕内状態面が印刷されていない一部のユニットは、塹壕内状態になれない。

【13. 4】移動状態と塹壕内状態のユニットが同じヘクスでスタックしても構わない。この場合、移動状態のユニットが何らかの防御上の特典を得ることはない。

【13. 5】ユニットは、すべての地形の敵ZOC内ヘクスで、塹壕内または移動状態になることができる。

【13. 6】ユニットはゲームを通じた全ターンで塹壕内状態になれる。

【14. 0】特殊ユニット

戦車、装甲車、列車砲は、以下に記載された特殊な能力を除いて、その機能は通常のユニットと同じである。

【14. 1】戦車

戦車はあらゆる地形ヘクスに、1移動力を消費するだけで進入できる。山地ヘクスには、戦略移動または鉄道沿いの移動によってのみ進入できる。河川を渡る際の追加移動力消費は、戦車ユニットにも適用される。

【14. 2】装甲車

装甲車は、荒地、森林、湿地ヘクスに進入するのに3移動力を消費する。山地ヘクスには、戦略移動または鉄道沿いの移動によってのみ進入できる。

【14. 3】列車砲

【14. 31】ドイツ軍列車砲ユニットは、鉄道線沿いにしか移動できない（退却も含む）。ゲーム開始時に連合軍前線の後方にあった鉄道ヘクスであっても、既にドイツ軍が占領しており、連合軍が再占領していなければ（さらにその他の戦略移動の条件を満たしていれば）、そのヘクスに沿って移動できる。列車砲は、戦略移動できるユニット数の制限の対象外である。

【14. 32】列車砲は攻撃能力を持たない。ただし、各ドイツ軍管理フェイズの終了時に、パリから6ヘクス以内にいる場合、ドイツ軍は勝利得点を得ることができる。勝利得点表を参照のこと。

【15. 0】戦場の霧

【15. 1】戦闘

プレイヤーは戦闘の場合を除いて、敵スタックの内容を確認することができない。敵スタックに対して戦闘を宣言した時点で、初めてそのスタックの内容を確認できる。防御側もその時点で、攻撃側の全ユニットの内容を確認できる。一度敵ユニットへの攻撃を宣言した後では、その攻撃を取り消すことはできない。

【15. 2】航空偵察

選択の空軍ルールを使用する場合に適用される。21. 35を参照のこと。

【16. 0】中立国

【16. 1】中立国に進入することはできず、中立国ヘクスへの攻撃もできない。

【16. 2】すべてのシナリオで、オランダとスイスは中立国である。地図上のその他のすべての国は

交戦国である。

【17. 0】勝利条件

〔17. 1〕ゲーム終了時に、各プレイヤーは獲得した勝利得点を合計する。得点が多い方のプレイヤーが勝利する。

〔17. 2〕勝利段階

得点が多かったプレイヤーの勝利得点から、少ないプレイヤーの勝利得点を引いて、勝利段階を決める。

0 - 5 0 = 膠着状態 (引き分け)

5 1 - 1 0 0 = 限定的勝利

1 0 1 - 1 5 0 = 戦略的勝利

1 5 1 以上 = 決定的勝利

〔17. 21〕勝利段階の解説

膠着状態 = すべてを破壊し尽くすまで、戦争は継続される。

限定的勝利 = 勝利を主張できるが、20年以内に次の世界大戦が発生するはず。

戦略的勝利 = この戦闘に勝利し、ヨーロッパには安息が訪れる。

決定的勝利 = 敵国の首都で戦勝パレードを行い、落ち葉の前に我が家に帰る。

〔17. 3〕勝利得点の詳細は勝利得点表に記載されている。プレイヤーは以下によって勝利得点を獲得できる。

敵ユニットの除去：指定された種類の敵ユニットを除去するごとに、勝利得点を獲得する。この得点は、敵を除去した時点で即時に獲得できる。

重要地点の占領：ゲーム終了時に重要地点ヘクスを占領していることで、勝利得点を獲得する。この得点は、ゲーム終了時に1回だけ計算する。

特定ヘクスへの進入：一部のヘクスに最初に進入した陣営が、勝利得点を獲得する。この得点は、そのヘクスへの進入が何回起こったとしても、またそのヘクスをその後失ったとしても、ゲームを通じて最初の1回のみを計算する。

《選択ルール》

プレイヤーは任意で以下のルールの一部またはすべてを採用することができる。選択ルールの採用で、ゲームよりリアルなものとなり、さらに様々な仮想状況も体験できる。

【18. 0】離脱

敵ZOCで移動セグメントを開始したユニットは、例えその最初の移動先が敵ZOC以外であっても、その移動セグメントに別の敵ZOCに進入できない。これらのユニットは、敵ZOC以外のヘクスにのみ移動できる。第2インパルスには、指揮下であれば通常と同様に行動できる。このルールにより、予備の配置が極めて重要となる。

【19. 0】艦砲射撃

〔19. 1〕艦砲射撃マーカーを連合軍砲撃フェイズに使用する。マーカーをドイツ軍ユニットがいるいずれかの沿岸ヘクスに置き、通常と同様に砲撃を解決する。マーカーに記載された砲撃力を、他の砲兵による砲撃力に加えることもできる。

〔19. 2〕艦砲射撃マーカーは、使用後に地図上から取り除く。マーカーは毎ターンの連合軍砲撃フェイズに使用できる。

〔19. 3〕艦砲射撃マーカーは陸上戦闘に影響を与えない。マーカーはZOCを持たず、ドイツ軍ユニットの退却を妨害しない。

【20. 0】パルチザン

プレイヤーは、そのヘクスに自軍陸上ユニットがない限り、交戦中の敵国内にある都市ヘクスを通じて、指揮範囲線と連絡線を引くことができない。

【21. 0】空軍

空軍は航空機マーカーで表されている。各航空機マーカーは、約30個の飛行中隊を表す。地図上に配置された航空機マーカーは、航空ゾーンを形成する。自軍航空ゾーンは自軍の戦闘を有利にし、敵軍の移動を妨害する。自軍航空機を敵軍航空機の妨害に使うこともできる。

[21. 1] 使用前の航空機は地図上の使用可能空軍ボックスに置かれ、航空作戦フェイズに地図上に配置される。航空機マーカーを使用可能空軍ボックスから取り出し、以下に記載の航続距離の範囲内で地図上に配置する。各航空作戦フェイズの開始時に、地図上に配置されたすべての自軍航空機を取り除き、任務完了空軍ボックスに置く。任務完了空軍ボックスの航空機は次ターンに使用可能となる。

ゲームターンの構成上、ドイツ軍の航空任務は配置されたゲームターンを通じて行われるのに対して、連合軍の航空任務は、任務を割り当てられた連合軍プレイヤーターンと、それに続く次ターンのドイツ軍プレイヤーターンにかけて行われることになる。プレイヤーは、敵の航空任務を妨害するためには、それが可能となる自軍プレイヤーターンまで待たなければならない。このルールは、初歩的だった航空警戒システムが進歩したことと、航空戦がこの作戦の期間より長期間にわたって行われていた事実を反映したものである。あるヘクスを防御したい場合には、敵航空機による攻撃が予測されるヘクスに、あらかじめ自軍航空機を配置しておくべきである。

[21. 2] 航空ゾーン

航空機マーカーは航空ゾーンを形成する。航空ゾーンは、地形や敵ユニット、敵航空機マーカーの存在にかかわらず、自軍航空機マーカーが置かれたヘクス及び隣接する6ヘクスに及ぶ。

[21. 21] あるヘクスに自軍航空ゾーンが及んでおり、敵軍航空ゾーンは及んでいない場合、そのヘクスは自軍の絶対優勢航空ゾーンとなる。両軍プレイヤーの航空ゾーンが及んでいるヘクスは、競合航空ゾーンとなる。この場合、ゾーンを及ぼしている航空機マーカーの数は無関係である。例えば、あるヘクスに自軍の2個航空機マーカーがゾーンを及ぼしており、敵軍は1個マーカーのみであっても、そのヘクスは競合航空ゾーンである。

[21. 3] 航空ゾーンの影響

[21. 31] 陸上戦闘

航空ゾーンは、陸上戦闘と砲撃の両方に、以下の影響を与える。

- (1) あるヘクスが攻撃側の絶対優勢航空ゾーンである場合、そのヘクスでの陸上戦闘（または砲撃）では、戦闘結果表（または砲撃結果表）の使用欄を、攻撃側に有利なように1列右にずらして適用する。
- (2) 防御側ユニットがいるヘクスが防御側の絶対優勢航空ゾーンである場合、そのヘクスでの陸上戦闘（または砲撃）では、戦闘結果表（または砲撃結果表）の使用欄を、防御側に有利に1列左にずらして適用する。
- (3) 競合航空ゾーンで戦闘が行われる場合、戦闘結果表の使用欄は、左右どちらにもずらさない。
- (4) 使用欄をずらすのは、最大で1列のみである。複数の航空機がゾーンを及ぼしていても、ずらす列の数が追加されることはない。戦闘比が戦闘結果表上の最高比より高く、または最低比より低くなることはない。

[21. 32] 移動

移動フェイズに敵の絶対優勢航空ゾーンに最初に進入する場合、陸上ユニットは追加の1移動力を消費する。進入する絶対優勢航空ゾーンのヘクス数にかかわらず、この追加消費は、1フェイズに1回のみ発生する。

[21. 33] 戦略移動

戦略移動中のユニットが敵の絶対優勢航空ゾーンに進入する場合、進入する各ヘクスごとにダイスを1つ振る。1のダイス目が出た場合、そのユニットのそのフェイズの戦略移動は終了する。

[21. 34] 指揮統制

敵の絶対優勢航空ゾーンにいる司令部の指揮範囲は1減少する（ただし0未満にはならない）。その航空ゾーンの範囲外のヘクスにいる司令部が及ぼしている指揮範囲が減少することはない。

[21. 35] 航空偵察

プレイヤーは、自軍絶対優勢航空ゾーンにいる敵スタックの内容を確認できる。

[21. 36] 地図上の航空任務表に、航空任務の概要が記載されている。

[21. 4] 航空任務に当たる際、航空機は目標ヘクスに配置される。配置された航空機は、次の自軍航空任務フェイズまでそのヘクスに留まり、同フェイズに地図上から取り除かれ、任務完了ボックス

に移される。任務を完了した航空機は、別のターンに再使用できる。

〔21. 41〕 航空機は敵ユニットがいるヘクスに配置できる。また敵航空機がいるユニットにも配置できる。

〔21. 42〕 航空機は常に指揮下である。

〔21. 43〕 航空機は戦闘結果に影響を与えず、地上ユニットの代わりに航空機に損失を適用することはできない。BBまたはその他の戦闘結果で損失を計算する際に、航空機は師団相当計算の対象とはならない。

〔21. 5〕 航続距離及びその他の制限

航空機は5ヘクスの航続距離を持つ。航空機は、指揮下の司令部から5ヘクス以内のヘクスに置くことができるが、その司令部は航空機と同じ国籍でなければならない。ただし、アメリカ軍航空機の配置の際には、フランス軍の司令部を使用できる。

〔21. 51〕 ドイツ軍は1ヘクスに1個航空機マーカーを配置できる。

〔21. 52〕 連合軍は1ヘクスに1個航空機マーカーを配置できるが、別の連合軍航空機マーカーと隣接したヘクスには配置できない。

〔21. 53〕 各司令部は、最大1個の航空機マーカーのみを指揮できる。

【22. 0】 塹壕システム

地図上に印刷された塹壕線により、プレイヤーは追加の防御特典を得ることができる。

〔22. 1〕 退却の無視

印刷された自軍塹壕ヘクス上にいる塹壕内状態のユニットは、所有プレイヤーの選択で、すべての退却の戦闘結果を無視できる。この退却無視は、攻撃時、防御時のいずれにも適用される。その他のすべての戦闘結果は、通常通りに適用される。例えば、こうしたスタックがDAの戦闘結果を被った場合、師団相当で半数を損失するが、退却はしなくて構わない。

〔22. 11〕 退却無視の特典を得られるのは、ドイツ軍の塹壕線ではドイツ軍ユニットのみであり、連合軍の塹壕線では連合軍ユニットのみである。自軍塹壕線ヘクスにいることによって、防御力が増加することはない。塹壕線にいても防御力は3倍にはならない。

〔22. 12〕 浸透戦闘結果表

塹壕内状態ユニットを強制的に非塹壕状態とさせる浸透戦闘結果表上の一部の戦闘結果は、退却無視の特典を打ち消す。浸透戦闘結果表のDP、DXの戦闘結果を参照のこと。

〔22. 2〕 反撃

自軍塹壕線ヘクス上にいる敵ユニットを攻撃するユニットの攻撃力は2倍となる。

〔22. 3〕 敵軍不在の塹壕

(1) 敵の塹壕線ヘクスに侵入するためには、追加の1移動力消費を必要とする。

(2) 指揮範囲線を引く目的では、敵の塹壕線ヘクスは2ヘクスとして数える。

〔22. 4〕 柔軟な防御

ドイツ軍塹壕線ヘクスでドイツ軍ユニットが防御する場合、ドイツ軍プレイヤーは柔軟防御の宣言を選択できる。この宣言は、戦闘が宣言された後、ダイスを振る前の時点に行う。柔軟防御を宣言した場合、BBの戦闘結果をDRに変更することができる。

〔22. 5〕 支配地域

自軍塹壕線ヘクスに自軍ユニットがいる場合、敵ZOCは以下の目的に限って無視できる。

(1) 指揮範囲線を引く場合

(2) 戦闘後の退却

(3) 以下の場合の通常移動：ユニットは、例え両ヘクスがともに敵ZOC内であっても、自軍塹壕線ヘクスから別の自軍塹壕線ヘクスへ直接移動できる。こうした移動をした場合、ユニットのそのインパルスの移動は終了する。この場合、両ヘクスには別々の自軍ユニットが存在し、かつ両ヘクスとも自軍塹壕線ヘクスでなければならない（つまり、このルールによって敵塹壕線に浸透することはできない）。

【23. 0】 士気

〔23. 1〕 連合軍の士気崩壊

「連合軍の士気判定」のランダムイベントが発生した際に、ドイツ軍が連合軍より101点以上多い勝利得点を獲得している場合、連合軍の士気は崩壊する。

【23. 2】ドイツ軍の士気崩壊

「ドイツ軍の士気判定」のランダムイベントが発生した際に、下記のいずれかに該当する場合、ドイツ軍の士気は崩壊する。

- (1) 連合軍がドイツ軍より101点以上多い勝利得点を獲得している。
- (2) ドイツ軍プレイヤーがイベント発生時点で、下記に示す数字より低い勝利得点しか獲得していない。
 - 1-4ターン : 発生しない
 - 5-13ターン : 51
 - 14ターン以降 : 101

【23. 3】連合軍とドイツ軍の双方のイベントが発生することによって、両軍がともに士気崩壊することもあり得る。

【23. 4】士気崩壊の影響

- (1) 突撃力の喪失
自軍ユニットは浸透戦闘結果表を使用できなくなる。例外：戦車ユニットはその後も浸透攻撃を行える。
- (2) 再編成
自軍師団ユニットを軍団に統合することができなくなる。ただし、敵陸上ユニットから4ヘクス以上離れていれば、従来通り統合が行える。軍団の分割には影響しない。
- (3) 指揮
指揮下のユニットは第2インパルスに、再編成、移動、攻撃のうち1つの行動しか行えなくなる。上記のうち1つの行動をしたユニット上に、OOCマーカーを置く。

【23. 5】持続

一度士気崩壊が起こったら、その効果は以下のいずれかが発生するまで持続する。

- (1) 勝利得点の差が100点以下に減る。
- (2) ドイツ軍が上記で要求された数字より高い勝利得点を獲得する。

【23. 6】このルールを選択した場合、プレイヤーは士気の回復を試みることができる。士気回復は、そのプレイヤー側が士気崩壊を起こしている場合にのみ行える。そのプレイヤーが1ターンの間、あらゆる種類の陸上攻撃を行わなかった場合、その自軍プレイヤーターンの終了時に勝利得点が10点上昇する。勝利得点差が100点以下になった時点で、プレイヤーは士気回復を試みることができなくなる。

【23. 61】23. 2の(2)で示された勝利得点数を達成できずに士気崩壊した場合には、ドイツ軍は士気回復を試みることができない。

【24. 0】シナリオ

1918には、短期シナリオ、通常シナリオ、拡張シナリオの3つのシナリオが用意されている。3シナリオとも開始時期は同じである。短期シナリオは、ドイツ軍による最初の2つの攻勢を再現している。通常シナリオは、ベローの森の戦闘に至るまでの、ドイツ軍攻勢の全期間を再現する。拡張シナリオは、「ドイツ軍暗黒の日」が最高潮を迎えるアミアン攻勢までを再現している。3つのシナリオの初期配置は同じである。

【1. 0】ゲームの長さ

- 【1. 1】短期シナリオ：3月第3週ターンから4月第2週ターンまで（4ゲームターン）
- 【1. 2】通常シナリオ：3月第3週ターンから6月第3週ターンまで（13ゲームターン）
- 【1. 3】拡張シナリオ：3月第3週ターンから8月第2週ターンまで（20ゲームターン）

【2. 0】交戦国

- 【2. 1】ドイツ（一部オーストリア＝ハンガリー軍を含む）
- 【2. 2】連合軍：フランス、イギリス、アメリカ、ベルギー、イタリア、ポルトガル

[2. 3] 中立国：オランダ、スイス

[3. 0] 配置順

- (1) 連合軍が先に配置する（移動は後）
- (2) ドイツ軍が後に配置する（移動は先）

[4. 0] 連合軍の初期配置

“B e l” 配置ゾーンの範囲内：ベルギー軍司令部、2 個ベルギー軍歩兵軍団、2 個フランス軍歩兵師団

“B r 1 A” 配置ゾーンの範囲内：イギリス第 1 軍司令部、3 個イギリス軍歩兵軍団、1 個カナダ軍歩兵軍団、1 個イギリス軍砲兵軍団、1 個ポルトガル軍歩兵軍団

“B r 2 A” 配置ゾーンの範囲内：イギリス第 2 軍司令部、3 個イギリス軍歩兵軍団、1 個オーストラリア軍歩兵軍団、1 個イギリス軍砲兵軍団

“B r 3 A” 配置ゾーンの範囲内：イギリス第 3 軍司令部、4 個イギリス軍歩兵軍団、1 個イギリス軍砲兵軍団、1 個イギリス軍戦車旅団

“B r 5 A” 配置ゾーンの範囲内：イギリス第 5 軍司令部、3 個イギリス軍歩兵軍団、1 個イギリス軍砲兵軍団、3 個イギリス軍騎兵師団、1 個イギリス軍戦車旅団

連合軍配置ゾーン以外のパリ北方の任意ヘクス：イギリス軍 B E F 軍集団司令部、1 個イギリス軍歩兵軍団、1 個イギリス軍砲兵軍団、1 個イギリス軍戦車旅団、1 個イギリス軍装甲車旅団

“F r 6 A” 配置ゾーンの範囲内：フランス第 6 軍司令部、3 個フランス軍歩兵軍団、1 個アメリカ軍歩兵師団

“F r 5 A” 配置ゾーンの範囲内：フランス第 5 軍司令部、3 個フランス軍歩兵軍団

“F r 4 A” 配置ゾーンの範囲内：フランス第 4 軍司令部、4 個フランス軍歩兵軍団

“F r 2 A” 配置ゾーンの範囲内：フランス第 2 軍司令部、3 個フランス軍歩兵軍団、1 個アメリカ軍歩兵師団

“F r 1 A” 配置ゾーンの範囲内：フランス第 1 軍司令部、3 個フランス軍歩兵軍団、1 個アメリカ軍歩兵師団

“F r 8 A” 配置ゾーンの範囲内：フランス第 8 軍司令部、3 個フランス軍歩兵軍団、1 個アメリカ軍歩兵師団

“F r 7 A” 配置ゾーンの範囲内：フランス第 7 軍司令部、2 個フランス軍歩兵軍団

“F r North” 配置ゾーンの範囲内：フランス北方軍集団司令部、1 個フランス軍歩兵軍団、1 個フランス軍砲兵軍団、1 個フランス軍戦車旅団、2 個イギリス軍歩兵軍団

“F r East” 配置ゾーンの範囲内：フランス東方軍集団司令部、2 個フランス軍歩兵軍団、1 個フランス軍砲兵軍団、1 個フランス軍戦車旅団

連合軍配置ゾーン以外のパリ南方の任意ヘクス：フランス軍予備軍集団司令部、フランス第 3 軍司令部、3 個フランス軍歩兵軍団、2 個フランス軍砲兵軍団、1 個フランス軍戦車旅団

いずれかの完全海上ヘクス：連合軍海軍マーカー

連合軍使用可能空軍ボックス：2 個イギリス軍 T A C 航空機マーカー、4 個フランス軍 T A C 航空機マーカー

[5. 0] ドイツ軍の初期配置

“4 A” 配置ゾーンの範囲内：第 4 軍司令部、2 個歩兵軍団、1 個予備軍団

“6 A” 配置ゾーンの範囲内：第 6 軍司令部、4 個歩兵軍団

“17A” 配置ゾーンの範囲内：第 17 軍司令部、4 個突撃兵軍団、3 個歩兵軍団、2 個予備軍団、3 個砲兵軍団

“2 A” 配置ゾーンの範囲内：第 2 軍司令部、5 個突撃兵軍団、1 個歩兵軍団、1 個予備軍団、2 個砲兵軍団

“18A” 配置ゾーンの範囲内：第 18 軍司令部、5 個突撃兵軍団、2 個歩兵軍団、1 個予備軍団、3 個砲兵軍団

“7 A” 配置ゾーンの範囲内：第 7 軍司令部、3 個歩兵軍団

“1 A” 配置ゾーンの範囲内：第1軍司令部、2個歩兵軍団、2個予備軍団
“3 A” 配置ゾーンの範囲内：第3軍司令部、2個歩兵軍団、1個予備軍団
“5 A” 配置ゾーンの範囲内：第5軍司令部、2個予備軍団
“C” 配置ゾーンの範囲内：C軍司令部、1個歩兵軍団、2個予備軍団
“19A” 配置ゾーンの範囲内：第19軍司令部、2個歩兵軍団、1個予備軍団
“A” 配置ゾーンの範囲内：A軍司令部、1個歩兵軍団、2個予備軍団
“B” 配置ゾーンの範囲内：B軍司令部、2個予備軍団
“Rupprecht” 配置ゾーンの範囲内：Rupprecht 軍集団司令部、3個騎兵師団、2個歩兵軍団
“Crown Prince” 配置ゾーンの範囲内：Crown Prince 軍集団司令部、1個歩兵軍団
“Gallwitz” 配置ゾーンの範囲内：Gallwitz 軍集団司令部
“Albrecht” 配置ゾーンの範囲内：Albrecht 軍集団司令部、2個歩兵師団
ドイツ軍前線後方のいずれかの鉄道線上：1個列車砲
ドイツ軍使用可能空軍ボックス：5個ドイツ軍航空機マーカー

〔6. 0〕 開始時の勝利得点

3シナリオとも、両軍は0勝利得点からゲームを開始する。

〔7. 0〕 特別ルール

〔7. 1〕 ユニッツは塹壕内状態か非塹壕内状態、または配備状態か非配備状態の、いずれでゲームを開始してもよい。初期配置時に、軍団を師団に分割して配置してもよい。

〔7. 2〕 すべてのユニッツはゲーム開始時には指揮下にあるとみなされる。それ以降は、プレイの手順に従って、通常通りに指揮状態を判定する。

〔7. 3〕 奇襲

3月第3週（第1ターン）には、以下の奇襲ルールが適用される。

- （1）ドイツ軍と連合軍の両航空作戦フェイズに、プレイヤーは使用可能空軍ボックス内にある航空機数の半数（端数切り捨て）しか配置できない。既に地図上に置かれた航空機には影響しない。
- （2）ドイツ軍の浸透戦闘結果表を使用した攻撃は、攻撃側に有利なように2列右にずらした欄を使用する（その他の使用欄修正と累積する）。
- （3）ドイツ軍の強襲戦闘結果表及び偵察戦闘結果表を使用した攻撃は、攻撃側に有利なように1列右にずらした欄を使用する（その他の使用欄修正と累積する）。
- （4）ドイツ軍は、DPまたはDXの戦闘結果を敵に与えるごとに、連合軍のパニックによる1勝利ポイントを獲得できる。連合軍は自軍プレイヤーターンまで航空機を配置できないため、第1ターンにはドイツ軍の航空機は敵と競合しないことに注意すること。

〔7. 4〕 イベント

3月第3週（第1ターン）には、ランダムイベントのダイス振りを行わない。史実では、攻勢開始時には霧が発生していたが、この要素は奇襲ルールに盛り込まれている。

《勝利得点=VP》

1. ゲーム開始時に獲得

- a. シナリオの長さに応じて：シナリオ参照

2. 発生後即時に獲得

a. ドイツ軍による連合軍ユニットの除去

アメリカ軍1個師団の除去につき	: 6VP
イギリス軍1個師団の除去につき	: 4VP
その他の連合軍1個師団の除去につき	: 3VP
各連合軍砲兵ユニットの除去につき	: 5VP
各連合軍司令部の除去につき	: 10VP
各連合軍戦車ユニットの除去につき	: 3VP
その他の連合軍陸上ユニットの除去につき	: 1VP
連合軍12戦力要塞の破壊につき	: 3VP
連合軍9戦力要塞の破壊につき	: 3VP
連合軍6戦力要塞の破壊につき	: 2VP
連合軍3戦力要塞の破壊につき	: 1VP

※軍団は師団相当で換算する。一方のプレイヤーが要塞を任意で破壊した場合、敵プレイヤーがVPを受け取ることはない。これはすべてのシナリオに共通する。

b. 連合軍によるドイツ軍ユニットの除去

ドイツ軍1個突撃兵師団の除去につき	: 4VP
ドイツ軍1個歩兵師団の除去につき	: 3VP
その他のドイツ軍1個師団の除去につき	: 2VP
各ドイツ軍砲兵ユニットの除去につき	: 5VP
各ドイツ軍司令部の除去につき	: 10VP
各ドイツ軍戦車ユニットの除去につき	: 2VP
その他のドイツ軍陸上ユニットの除去につき	: 1VP
ドイツ軍12戦力要塞の破壊につき	: 4VP
ドイツ軍9戦力要塞の除去につき	: 3VP
ドイツ軍6戦力要塞の除去につき	: 2VP
ドイツ軍3戦力要塞の除去につき	: 1VP

※軍団は師団相当で換算する。

c. ドイツ軍ユニットが初めて進入した際に

パリのいずれか1ヘクス	: 5VP
ダンケルク、カレー、ブローニュのうち、 いずれか1ヘクス	: 5VP
連合軍前線ヘクスのうち少なくとも2ヘクス	: 5VP
連合軍前線ヘクスのうち少なくとも4ヘクス	: 10VP

d. 各ドイツ軍管理フェイズの終了時に列車砲がパリから6ヘクス以内にいる場合に

ダイスを1つ振り、出た目に応じて以下のVPを獲得できる。

1	= 0VP
2-3	= 1VP
4-5	= 2VP
6	= 連合軍が1VPを獲得

e. 連合軍ユニットが初めて進入した際に

ドイツ軍前線ヘクスのうち少なくとも2ヘクス	: 5VP
ドイツ軍前線ヘクスのうち少なくとも4ヘクス	: 10VP

f. アメリカ軍ユニットが増援として地図上に配置されるごとに

師団、旅団、司令部	: 1VP
軍団	: 3VP

g. ランダムイベントにより

イベントの内容による

3. ゲーム終了時に獲得

a. ドイツ軍が以下のヘクスを占領している場合

パリ (各ヘクスごとに)	: 10VP
ダンケルク	: 5VP
カレー	: 5VP
ブローニュ	: 5VP
ヴェルダン	: 5VP
オルレアン	: 5VP

シナリオ開始時に連合軍前線の後方に

あったその他のフランスの都市ごとに : 3VP

b. 連合軍が以下のヘクスを占領している場合

メッツ	: 10VP
ストラスブルグ	: 10VP
その他のすべてのドイツの都市	: 5VP
リリー	: 5VP
アントワープ (各ヘクスごとに)	: 5VP
ブリュッセル	: 5VP

シナリオ開始時にドイツ軍前線の後方

にあったその他のフランスまたはベル

ギーの都市ごとに : 3VP

《ユニット識別用の略語》

ドイツ

A-H	: オーストリア・ハンガリー軍
B	: バヴァリア軍
HGR	: 予備軍集団
Ma r	: 海兵隊
R	: 予備
SPKA	: 突撃装甲戦車隊

フランス

Co l	: 植民地軍
Re s	: 予備
T	: 国防義勇軍

イギリス

BEF	: イギリス派遣軍
GHQ	: 総司令部予備

《増援予定表》

ゲームターン	フランス	イギリス	アメリカ	ドイツ
1. 3月3週	1個歩兵師団	1個歩兵師団	—	3個歩兵師団 1個予備師団
2. 3月4週	1個歩兵師団	1個歩兵師団	—	3個歩兵師団 1個予備師団
3. 4月1週	第10軍司令部 1個歩兵師団	2個歩兵師団	—	3個歩兵師団 1個予備師団
4. 4月2週	1個歩兵師団	3個歩兵師団	—	3個歩兵師団 1個予備師団
5. 4月3週	1個歩兵師団	3個歩兵師団	—	3個歩兵師団 1個予備師団
6. 4月4週	1個歩兵師団	2個歩兵師団	—	3個歩兵師団 1個予備師団
7. 5月1週	1個歩兵師団	2個歩兵師団	—	2個歩兵師団 1個予備師団
8. 5月2週	1個歩兵師団	2個歩兵師団 1個戦車旅団	—	2個歩兵師団 1個予備師団
9. 5月3週	1個歩兵師団	2個歩兵師団	—	2個歩兵師団 1個予備師団
10. 5月4週	1個歩兵師団	2個歩兵師団	—	2個歩兵師団 1個予備師団
11. 6月1週	2個歩兵師団	2個歩兵師団	1個歩兵師団	1個歩兵師団 1個予備師団
12. 6月2週	2個歩兵師団	2個歩兵師団	1個歩兵師団	1個歩兵師団 1個予備師団
13. 6月3週	2個歩兵師団	2個歩兵師団	1個歩兵師団	1個歩兵師団 1個予備師団
14. 6月4週	2個歩兵師団	2個歩兵師団	1個歩兵師団	1個歩兵師団 1個予備師団
15. 7月1週	2個歩兵師団 1個イタリア軍団	2個歩兵師団	1個歩兵師団※	1個歩兵師団 1個予備師団
16. 7月2週	第9軍司令部 2個歩兵師団 1個戦車旅団 1個航空機	2個歩兵師団 1個戦車旅団 1個航空機 1個ベルギー軍団	1個歩兵軍団 1個航空機	第9軍司令部 1個歩兵師団 1個予備師団 1個AH軍団
17. 7月3週	2個歩兵師団	2個歩兵師団	1個歩兵師団	1個歩兵師団 1個予備師団
18. 7月4週	2個歩兵師団	2個歩兵師団	1個歩兵師団	1個歩兵師団 1個予備師団
19. 8月1週	2個歩兵師団	2個歩兵師団	1個歩兵師団	1個予備師団
20. 8月2週	2個歩兵師団	2個歩兵師団	1個歩兵師団	1個歩兵師団

※注意：アメリカ軍はこのターンから師団を軍団に統合できるようになる。

イギリス：オーストラリア、カナダ軍ユニットを選ぶことはできない。

司令部の復帰：各自軍増援フェイズの開始時、プレイヤーは除去された自軍司令部ごとにダイスを振る。ダイス目が1の場合、その司令部を増援として受け取れる。その他の目の場合、司令部は除去ユニットとして残り、その後のターンに再度ダイス判定の対象となる。

砲兵の復帰：各自軍増援フェイズの開始時、プレイヤーは除去された自軍砲兵ごとにダイスを2個振り、出た目を合計する。目の合計が2か3の場合、その砲兵を増援として受け取れる。その他の場合、砲兵は除去ユニットとして残り、その後のターンに再度ダイス判定の対象となる。

《歴史イベント表》

1 1 - 1 2 : 霧

このターンの残りの期間中、(1) 航空作戦フェイズに、使用可能空軍ボックスに置かれた航空機数のうち、半数だけしか地図上に配置できない(端数切り捨て)。既に地図上に配置された航空機には影響しない。(2) すべての砲撃を解決する際に、1 列左にずらした欄を使用する。(3) すべての浸透戦闘結果表を使用した攻撃は、1 列右にずらした欄を使用する(その他の使用欄修正と累積する)。

1 3 - 1 4 : 悪天候

このターンの残りの期間中、(1) 航空作戦フェイズに、使用可能空軍ボックスに置かれた航空機数のうち、半数だけしか地図上に配置できない(端数切り捨て)。既に地図上に配置された航空機には影響しない。(2) すべての司令部の指揮範囲が1 減少する(最低でも1 は残る)。(3) すべてのユニットの許容移動力が1 減少する(最低でも1 は残る)。

1 5 : ドイツ軍の諜報

このターンの間、ドイツ軍は連合軍スタックの内容を自由に確認できる。

1 6 : オーストリア・ハンガリー軍の増援

ドイツ軍プレイヤーはダイスを1 つ振り、1 から3 の目が出たら、オーストリア・ハンガリー軍1 個歩兵師団を受け取る。4 から6 の目が出たら、オーストリア・ハンガリー軍砲兵軍団を受け取る。オーストリア・ハンガリー軍砲兵軍団はゲーム中1 回しか受け取れず、除去されたら復帰できない。

2 1 - 2 3 : ドイツ軍のパニック

このイベントは、連合軍がドイツ軍より5 1 点以上の勝利得点を獲得している場合にのみ発生する。ドイツ軍ユニットは指揮状態にかかわらず、第2 インパルスに再編成、移動、攻撃を行えない。このイベントは、3 月または4 月ターンに発生した場合、「イベントなし」として扱う。

2 4 - 2 5 : ドイツ軍の窮地脱出

このイベントは、連合軍がドイツ軍より5 1 点以上の勝利得点を獲得している場合にのみ発生する。ドイツ軍は即時に2 5 勝利得点を獲得する。

2 6 : ドイツ本国の空襲

ドイツ軍はこのターンに、突撃兵、歩兵、予備歩兵の増援を受け取れず、砲兵及び司令部の復帰のためのダイス振りを行えない。

3 1 - 3 6 : ドイツ軍の士気判定

選択の士気ルールを使用している場合、ドイツ軍の士気崩壊が発生するかどうかの条件を判定する。

4 1 : 連合軍の諜報

このターンの間、連合軍はドイツ軍スタックの内容を自由に確認できる。

4 2 - 4 3 : 連合軍のパニック

このイベントは、ドイツ軍が連合軍より5 1 点以上の勝利得点を獲得している場合にのみ発生する。連合軍ユニットは指揮状態にかかわらず、第2 インパルスに再編成、移動、攻撃を行えない。

4 4 - 4 6 : 連合軍の窮地脱出

このイベントは、連合軍がドイツ軍より5 1 点以上の勝利得点を獲得している場合にのみ発生する。連合軍は即時に2 5 勝利得点を獲得する。

5 1 - 5 3 : 連合軍の指揮統一

このターンと残るすべてのターンを通じて、すべての連合軍陸上ユニットは、すべての国籍の司令部に指揮連絡線を引けるようになる。航空機はこれ以降も、航続距離を決めるための指揮を、自国の司令部からしか受けられない。

5 4 : 連合軍本国の空襲

連合軍はこのターンに、イギリス軍歩兵及びフランス軍歩兵の増援を受け取れず、砲兵及び司令部の復帰のためのダイス振りを行えない。

5 5 : イタリア軍の増援

連合軍はイタリア軍1 個師団を増援として受け取る。イタリア軍師団を、ドイツ軍がおらずそのZ O C も及んでいない、地図南端または西端のフランス国内の鉄道ヘクスに配置する。

5 6 : アメリカ軍の増援

連合軍プレイヤーはダイスを1 つ振り、1 から3 の目が出たら、このターンに受け取るアメリカ軍増援に、1 個師団を追加する。4 から6 の目が出たら、このターンに受け取るアメリカ軍増援(も

しあれば) から、1 個師団を差し引く。

61-66：連合軍の士気判定

選択の士気ルールを使用している場合、連合軍の士気崩壊が発生するかどうかの条件を判定する。

《戦闘結果の解説》

AA：攻撃側消耗

師団相当で半数の攻撃側ユニットを除去する。残った攻撃側は退却する。

AR：攻撃側退却

すべての攻撃側ユニットは1ヘクス退却する。

AX：攻撃側疲労

すべての攻撃側ユニットはOOCとなる。攻撃側から任意の1ユニットを除去する(軍団を分割してもよい)。防御側にDRの結果を適用する。

AZ：攻撃側全滅

すべての攻撃側ユニットを除去する。

BB：消耗戦

両軍から師団相当で半数のユニットを除去する。

DA：防御側消耗

師団相当で半数の防御側ユニットと、防御に参加した配備状態の砲兵を除去する。残った防御側は1ヘクス退却する。

DP：防御側混乱

すべての配備状態の防御側砲兵ユニットを除去する。その他のすべての防御側はOOCとなる。塹壕内状態の防御側ユニットは移動状態となる。すべての防御側ユニットは2ヘクス退却する。攻撃側から任意の1ユニットを除去する(軍団を分割してもよい)。

DR：防御側退却

すべての配備状態の防御側砲兵ユニットを除去する。その他のすべての防御側は1ヘクス退却する。

DX：防御側敗走

すべての配備状態の防御側砲兵ユニットを除去する。残った防御側から師団相当で半数のユニットを除去する。すべての防御側ユニットはOOCとなる。塹壕内状態の防御側ユニットは移動状態となる。防御に参加したユニットは2ヘクス退却する。

DZ：防御側全滅

すべての防御側ユニットを除去する。

NE：効果なし

何も発生しない。

《1918独自の戦闘ルール》

ユニットの除去：ユニットを除去する際、常に所有プレイヤーがどのユニットを除去するか選択する。ただし、浸透戦闘結果表を使用している場合、攻撃側はその他のユニットを除去する前に、浸透能力を持つユニット(+記号が印刷されている)を少なくとも1ユニットは除去しなければならない。一部の戦闘結果では、師団相当で半数の除去を求められる。その場合、師団相当数を算出した上で、その数字を3で割る。算出された数字が、除去しなければならない師団相当数である。端数は切り上げる。損失を適用するために、(可能ならば)軍団を師団に分割することができる。師団相当数は以下の方法で計算する。軍団、砲兵、司令部は3個師団に相当する。師団、旅団は1個師団に相当する。

退却：ユニットが退却を強いられた場合、所有プレイヤーが1ヘクスまたは2ヘクス移動させる(移動力消費の必要はない)。敵ユニットがいるヘクス、敵ZOCが及ぶヘクス、スタック制限を超過するヘクス、通常移動で進入が禁じられたヘクスには退却できない。こうしたヘクス以外に退却可能なヘクスがない場合、そのユニットは除去される。

戦闘後前進：攻撃に参加したすべてのユニットは、すべての防御側ユニットが退却または除去の戦闘結果によって防御ヘクスからいなくなった場合、戦闘後前進を行える。前進は即時に行う必要がある。前進ユニットは、防御側ユニットがいたヘクスに入ることができる。戦闘後前進は敵ZOCを通過して行うことができる。通常移動で進入が禁じられたヘクスや敵ユニットがいるヘクスには入れない。

ドイツ軍突撃兵とすべてのアメリカ軍歩兵ユニットは、2ヘクスの戦闘後前進を行える。その場合、1ヘクス目は防御側がいたヘクスでなければならず、2番目のヘクスは防御側がいたヘクスに隣接した進入可能ヘクスであれば、どのヘクスでも構わない。**選択ルール**：2ヘクスの戦闘後前進が可能な攻撃参加ユニット1つにつき、ダイスを1つ振る。1か2の目が出た場合、戦闘後前進は1ヘクスのみで、2ヘクス目への前進はできない。3か4の目が出た場合、可能な限り2ヘクス前進しなければならず、2ヘクス目に元いたヘクスに戻ることはできない。5か6が出た場合、所有プレイヤーの任意で、前進してもしなくても構わない。

砲兵：攻撃または防御支援を行った砲兵ユニットは、あらゆる戦闘結果の影響を被らず、戦闘結果による損失の対象とすることもできない。防御ヘクスで防御に参加した砲兵は、戦闘結果の影響を受ける。

《砲撃結果の解説》

D：崩壊

- (1) 目標ヘクスが要塞の場合、その要塞は破壊される（要塞破壊マーカーをそのヘクスに置く）。
- (2) 目標ヘクスが要塞以外の場合、防御側から1ユニットを除去する（防御側プレイヤーが選択する）。損失を適用するために、軍団を分割してもよい。

S：制圧

〇〇Cマーカーを目標ヘクスのユニット上に置く。〇〇C状態の司令部は他のユニットに指揮を及ぼせず、〇〇C状態の砲兵は砲撃や戦闘支援を行えないことに注意。

*：荒廃

戦闘結果に加えて、砲撃されたヘクスに荒廃マーカーを置く。荒廃マーカーが置かれたヘクスは、移動、戦闘後前進、指揮範囲線を引く際に、地図上に印刷された荒廃ヘクスと同様に扱う。続く管理フェイズに、すべての荒廃マーカーは取り除かれる。**例外**：荒廃ヘクスには荒廃マーカーを置かない。

《航空任務表》

絶対優勢航空ゾーンの効果

敵軍の移動	陸上ユニットが最初に進入する場合、消費移動力に+1
敵軍の戦略移動	ダイスを1つ振り、1が出ると移動は終了する
自軍の攻撃	使用欄を右に1欄ずらす
敵軍の攻撃	使用欄を左に1欄ずらす
指揮範囲	航空ゾーン内にいる敵司令部の指揮範囲線から-1
戦場の霧	航空ゾーン内にいる敵スタックの内容を確認できる

《地形効果表の解説》

- (1) 種類：地形の種類
- (2) 移動コスト：そのヘクスに進入するために、またはそのヘクスサイドを越えるために消費する移動力。+1は、そのヘクスのその他の地形の消費移動力に加え、1移動力の追加消費が必要なことを意味する。
- (3) 戦闘への影響：-は防御側が印刷された防御力を使用することを意味する。×2は、防御側がその地形ヘクスにいる場合、防御力が2倍となることを意味する。
- (4) 「その他の地形」とは、移動または防御の際に、そのヘクスのその他の地形の効果を適用することを意味する。
- (5) ユニットの各移動フェイズに、敵ZOCを通過したり、進入禁止地形でない限り、常に最低でも1ヘクスは移動することができる。敵ZOCを通過する移動は禁止されている。
- (6) ユニットの防御力が2倍より大きくなることはない。
- (7) 荒廃ヘクスと敵塹壕線が重複している場合、指揮範囲線を数える場合、(3ヘクスではなく)2ヘクスとして数える。