

The Old Contemptibles

=The Battle of Mons, 1914=

〔1. 1〕最初に

ジ・オールド・コンテンプティブルは、1914年のドイツ軍とイギリス軍の最初の衝突を再現した作戦級ゲームである。ドイツ軍プレイヤーが攻勢を取っており、イギリス軍ユニットを除去または孤立させるとともに、地図上の重要地点を奪取することで勝利する。イギリス軍プレイヤーは防衛にあたり、遠征軍（BEF）の主力を無傷のまま地図外に撤収させつつ、ドイツ軍側の目的を妨害することを最大の目標とする。

〔1. 2〕ゲームの規模

地図上の各ヘクスの直径は1マイルに相当する。各ゲームターンは約2時間にあたる。ゲーム上のユニットの多くは、ドイツ軍は連隊規模、イギリス軍は大隊規模である。完全戦力のドイツ軍歩兵連隊は、4000人と36門の砲から成り、完全戦力のイギリス軍歩兵大隊は、2000人と18門の砲から成る。

ベテランノート：戦闘が行われたのは2日間のみで、両軍は完全な補給状態を保っていたため、補給に関するルールは存在せず、類似したルールもない。また、イギリス軍の士気は包囲下にあっても恐慌を来たさないほどに高く、一方のドイツ軍は、包囲された場合の恐怖を知らないほどに実戦経験が乏しかったため、奇襲に関するルールも存在しない。

【2. 0】ゲームの内容物

〔2. 1〕総則

ゲームには、ルールブック、34×22の地図、123個のユニットが含まれる。2.4に記載された以外のユニットは、過去のS&T付録ゲームのバリエーションユニットである。プレイヤーは、ゲームでの戦闘を解決するために使用する6面ダイス1つを、自分で用意すること。

〔2. 2〕地図

地図には、モンズ〔Mons〕の町の周辺に当時存在した、様々な地形が記載されている。地図上の六角形のヘクスは、ユニットの位置と移動を規定する。ユニットは、常にある特定の1ヘクスに位置しているとみなす。

各ヘクスには、ユニットの移動とユニット間の戦闘に影響する、天然または人工の地形が記載されている。地図上の各地形は実在したものだが、ヘクス内に収まるようわずかに調整している。各ヘクスの地形は厳密に適用しなければならず、プレイヤーはそれによって、実戦で両軍が直面したのと同じジレンマに直面することになる。

地図上のすべてのヘクスはそれぞれ独立した存在であり、4桁の識別番号が印刷されている。識別番号は、各ヘクスの正確な位置をすぐに把握できるように用意されており、ゲームを後日に継続する場合の記録に役立つ。例えば、コンデ〔Conde〕の町はヘクス1708である。

〔2. 3〕ユニット

ゲームでは、123個のユニットを使用する。1つを除くすべてのユニットは、戦闘部隊を表す。例外の1つは、現在のゲームターン（5.0参照）を示すための情報マーカーである。このルールを少なくとも1回通読した後で、慎重にユニットを切り離す。4隅を爪切りで落とすと、積み重ねる場合などに扱いやすくなる。

各戦闘ユニットには、国籍（及び所属陣営）、ドイツ軍団の所属、ユニットの識別記号と種別、規模、戦闘力、射程距離（砲兵のみ）、許容移動力、増援予定など、様々な情報が記載されている。

〔2. 4〕戦闘ユニットのサンプル

（詳細は英文ルールブック参照）

砲兵：このユニットは、ドイツ軍第3軍団所属の第2重砲兵連隊である。この連隊は、第3軍団所属のどの師団にも属していない。

数値左から、砲撃力－射程距離－移動力

騎兵：このユニットは、ドイツ軍第3軍団所属の第3騎兵大隊である。この大隊は、第3軍団所属のどの師団にも属していない。

数値左から、接近戦及び防御射撃力－移動力

歩兵：このユニットは、ドイツ軍第3軍団の第5歩兵師団所属の第8歩兵連隊である。

数値左から、接近戦及び防御射撃力－移動力

〔2. 5〕国籍とドイツ軍の軍団

国籍（またはドイツ軍の所属軍団）及びどちらの陣営に属するかは、ユニットの色で識別する。

イギリス遠征軍

全ユニット－赤に白文字

ドイツ軍第1軍

第3軍団－黒に白文字

第4軍団－灰色に黒文字

第9軍団－白に黒文字

〔2. 6〕ユニットの識別

ゲーム上の各ユニットは、史実上の称号に対応した番号または頭文字で識別する。頭文字の詳細は英文ルール参照。

〔2. 7〕ユニットの規模

ユニットの史実上の部隊規模は以下の記号で表される。

規模の大きい順に、X－旅団、III－連隊、II－大隊、I－中隊である。

〔2. 8〕ユニットの種別

ユニットの種別の違いは、移動と戦闘（9. 0から12. 0参照）に関して重要である。

（英文ルール上から順に）歩兵、騎兵、砲兵、騎馬砲兵、重砲兵

〔2. 9〕砲撃力

この数値は、射程距離内の敵ユニットを砲兵が砲撃する際の計算に用いる（10. 0参照）。

〔2. 10〕接近戦力及び防御射撃力

この数値は、これら2種類の戦闘（11. 0、12. 0参照）を解決する際に用いる。

〔2. 11〕移動力

この数値は、地図上のヘクスに沿ってユニットが移動可能な距離を表す。ユニットは各ヘクスに入るため、そのヘクスの地形やヘクスを囲む河川などのヘクスサイド、及びユニットの種別に応じて、移動力を消費する。

〔2. 12〕ドイツ軍の所属軍団

ドイツ軍側のユニットは第1軍に所属している。第1軍は、第1、第4、第9の3つの軍団で構成される。各ユニットの所属する軍団は、ユニットに記載されたローマ数字とともに、ユニットの色でも識別できる（2. 5参照）。ドイツ軍の各軍団は、2個歩兵師団と2個独立部隊（1個重砲兵連隊と1個騎兵大隊）ユニットで構成されている。ドイツ軍ユニットの所属軍団は、移動及び戦闘（6. 5、8. 2、10. 6、12. 14）の際に重要となる。

〔2. 13〕戦力段階

ゲーム上のユニットのほとんどは、1または2段階の戦力段階（ステップ）を持つ。ステップは、ユニットが戦闘の結果、最終的にその戦闘部隊としての機能を無くすまでに、どれだけの損害に絶え得るかを表したものである。

表側にのみ印刷されているユニットは、1ステップユニットである。裏面にも印刷があるユニットは、2ステップユニットである。ドイツ軍歩兵連隊は、ゲーム開始時に4ステップを保有し、2つのユニットを使ってこれを表す。ただし、一時期に地図上に存在するのは、このうち1ユニットのみである。より数値の低いユニットは、連隊が戦闘による損失を被った場合の置き換え用である。

4ステップユニットまたは2ステップユニットが1ステップを損失した場合、ユニットを減少戦力面に裏返す（裏面は接近戦力・防御射撃力の数値がより小さい）。3ステップユニットが損失を受けたら、そのユニットを地図上から取り除き、対応する2ステップの置き換え用ユニットをそのヘクスに置く。1ステップユニット、または既に減少戦力となった2ステップユニットが損失を受けた場合は、地図から除去され、除去ユニット置き場（デッド・パイル）に置かれる。

両軍のすべてのユニットは、完全ステップ状態でゲームを開始する。ステップを他のユニットに与えたり、貸したりすることはできない。

【3. 0】プレイの準備及びヘクスの支配

〔3. 1〕総則

プレイヤーは最初にどちらの陣営を担当するかを決め、自軍ユニットを選別し、以下の指示に従って、地図上またはその周辺に配置する。

すべてのイギリス軍ユニットは、4桁の初期配置ヘクス番号がユニット左上に記載されている。各イギリス軍ユニットを、対応する番号のヘクスに正確に配置する。

ドイツ軍ユニットは、ゲーム開始時には地図上に存在しない。ドイツ軍は第1ターンから第4ターンにかけて、記号が印刷された地図最北端の6つの進入ヘクス（ヘクス2100、2700、3100、3900、4300、4700）から登場する。詳細は8. 0を参照。

〔3. 2〕ヘクスの支配

このゲームでは、ヘクスの支配（ある時点で、どのヘクスをどちらの陣営が自分のものになっているか）は、ゲームの勝利を判定する上で重要となる（4. 0参照）。ゲーム開始時には、イギリス軍が地図上の全ヘクスを支配している。あるヘクスを支配している側の敵ユニットがそのヘクスに進入す

るか、自軍ZOCと競合しない敵ZOCがそのヘクスに及んだ場合、ヘクスの支配は敵陣営に移る。その場合、ヘクスの支配は即座に相手側に移行する。ゲームを通じてあるヘクスの支配の移行は、何回でも起こり得る。

【4. 0】勝利条件

〔4. 1〕総則

ドイツ軍プレイヤーがゲームを通じて主に攻勢を執り、地図上の重要ヘクスを奪取するとともに、可能な限り多くのイギリス軍を除去することを狙う。イギリス軍プレイヤーは、ドイツ軍プレイヤーの目的達成を阻止することで勝利する。

〔4. 2〕ドイツ軍の初日の勝利

第7ターンの終了時に、ドイツ軍プレイヤーがコンデ運河〔Conde Canal〕にかかる6つの橋の南岸ヘクス（2009、2409、2708、2908、3308、4208）を支配している場合、ゲームは終了し、ドイツ軍が勝利する。ヘクス3308で道路と鉄道の2つの橋が交差しているが、このルールのためには1つの橋として数える。

〔4. 3〕2日目の勝利

ドイツ軍プレイヤーが第7ターンの勝利に失敗した場合、ゲームは第14ターンが終わるまで継続する。ゲーム終了時に、ドイツ軍が少なくとも2勝利得点（VP）を獲得している場合、ドイツ軍の勝利となる。以下の条件のうち1つを満たすごとに、ドイツ軍は1VPを獲得する。

1. ドイツ軍がバヴェ〔Bavai、ヘクス3122〕を支配している。
2. 少なくともイギリス軍20ユニットがデッド・パイルにある。
3. イギリス軍退出ヘクスから地図外に出たイギリス軍ユニットが、8ユニット以下である。

ドイツ軍が勝利条件を満たせなかった場合、イギリス軍が勝利する。

条件2では、2VP以上を獲得することができる。つまり、デッド・パイル上にいるイギリス軍20ユニットごとに、ドイツ軍は1VPを獲得できる（1から19ユニットまでのイギリス軍ユニットがデッド・パイルにあってもVPにはならない。以下の4. 5も参照）。

ヒストリカルノート：史実を勝利条件に当てはめると、ドイツ軍は条件1のみしか満たせず、敗北したことになる。

〔4. 4〕地図からの退出

イギリス軍ユニットのみが地図外に退出することができる。第8ターンより前に地図から退出することはできない。地図南端に示されている4つのイギリス軍退出ヘクス（1327、1628、1927、2228）のみから退出できる。これらのヘクスから地図外に出るためには、1移動力を必要とする。一度地図外に出たユニットは、ゲームに再登場することはできない（砲兵は地図外から砲撃を行えない）。

〔4. 5〕イギリス軍ユニットの孤立と包囲

第14ターンの終了時に地図上にあるものの、孤立しているイギリス軍ユニットは、上記4. 3の条件2のVP判定の目的では、除去されたとみなす。イギリス軍ユニットが、現在いるヘクスから退出ヘクスまで、ドイツ軍ユニットまたはZOCに妨害されない、連続したヘクス列の連絡線を引けない場合、そのユニットは孤立しているとみなされる。

ドイツ軍ZOCに別のイギリス軍ユニットがいたとしても、連絡線を引く目的においては、敵ZOCを無視することはできない。連絡線を引くイギリス軍ユニットがいるヘクスにドイツ軍ZOCが及んでいても、そのユニットは孤立しないが、現在地ヘクスの後方の連絡線に敵ZOCが及んでいる場合、連絡線は切断され、ユニットは孤立する。

さらに、第14ターン終了時より前に除去されたイギリス軍ユニットのうち、除去された瞬間にいたヘクスがドイツ軍ユニットまたはZOCで完全に囲まれていたユニットは、包囲下で除去されたとみなされる。包囲下で除去されたユニットは、ルール4. 3の条件2の判定目的では、それぞれを2ユニットとして数える。例えば、ドイツ軍接近戦フェイズに、ドイツ軍ユニットが3023と3222にいる状態で攻撃を受けて除去されたヘクス3122のイギリス軍ユニットは、包囲下で除去されたとみなされ、2ユニットとして計算される。包囲下で除去されたユニットを区別するために、こうしたユニットはデッドパイルとは別の場所に置いておく。包囲されたイギリス軍ユニットの隣接ヘクスに別のイギリス軍ユニットがいたとしても、包囲下であることに変わりはない。

【5. 0】ターンの手順

〔5. 1〕総則

1ゲームターンは2つのプレイヤーターンから成る。各プレイヤーターンは、順序の決まったいくつかの段階（フェイズと呼ぶ）で構成される。プレイヤーのすべての行動は、以下の記載に従って、適切なフェイズに実行しなければならない。相手プレイヤーが許可してくれない限り、プレイヤーは

あるフェイズを終了した後に、そのフェイズにやり忘れた行動を後から行うことはできない。

〔5. 2〕ゲームターン手順の概要

ゲームターン手順の概要を以下に示す。すべてのターンで、常にドイツ軍が先にプレイヤーターンを実施する。ドイツ軍プレイヤーターンのフェイズ手順は固定しているが、イギリス軍プレイヤーターンの手順は流動的である。両軍の戦闘フェイズには、砲撃フェイズの後に接近戦フェイズが続くことにも注意すること。

I. ドイツ軍プレイヤーターン

- A. ドイツ軍移動フェイズ
- B. ドイツ軍戦闘フェイズ
 - 1. 砲撃
 - 2. 接近戦

II. イギリス軍プレイヤーターン

- A. イギリス軍移動または戦闘フェイズ
- B. イギリス軍戦闘または移動フェイズ

〔5. 3〕B E Fの移動／戦闘、戦闘／移動、戦闘／戦闘または移動／移動

イギリス軍プレイヤーは、プレイヤーターンに通常の移動／戦闘の順序で手順を行うか、または戦闘フェイズを先に行い、続いて移動フェイズを行う（戦闘／移動）かを、常に自由に選択することができる。あるいは、戦闘フェイズを2度続けて実施（戦闘／戦闘）するか、移動フェイズを2度続ける（移動／移動）ことも可能である。

フェイズの順序の決定はイギリス軍プレイヤー自身が行い、各自軍プレイヤーターンの開始時に、選択した順序を宣言しなくてはならない。一度順序を宣言した後は、次のイギリス軍プレイヤーターンの開始時まで変更できない。イギリス軍がどの順序でフェイズを実行しようとも、各戦闘フェイズはドイツ軍と同様、砲撃／接近戦の順で行われる。

〔5. 4〕ゲームターン

ゲームターンの進行状況を記録するため、ターンマーカーを使用する。ゲーム開始時に、地図上に印刷されたターン記録表の最初の欄にターンマーカーを配置し、各イギリス軍プレイヤーターンの終了時に次の欄に進める。ゲームは第7ターン（4. 2参照）、または第14ターン（4. 3参照）の終了時、または一方のプレイヤーが勝利の見込みがなくなったと判断し、敗北を認めた時点で終了する。

【6. 0】スタック

〔6. 1〕総則

スタックとは、1ヘクスに複数のユニットが同時に存在することを表す用語である。

〔6. 2〕スタックと移動

スタックのルールは、両軍のゲームターンを通じて、常に適用される。プレイヤーは、地図上でユニットが混雑したエリアで移動を行う場合、特に注意すべきである。移動フェイズの序盤に注意を払わずに移動をしてしまうと、そのフェイズの後半に移動するユニットの行き先を塞いでしまうことになる。

以下に記載する制限を除いて、フェイズ及びゲームターンを通じて、あるヘクスに進入する、またはあるヘクスを通過するユニットの数には制限がない。スタック制限は、あくまでも各ヘクスごとに、その瞬間ごとに判定する。あるヘクスにスタック制限を越えるユニットが同時にいるか、ルール上不適当なスタックが発見された場合、相手側プレイヤーは即座に、スタック制限を満たすために必要な最低限の数の敵ユニットを選んで除去することができる。

〔6. 3〕スタック制限

両軍プレイヤーとも、1ヘクスに同時に5スタック値（SP）までのユニットを置くことが可能である。すべてのドイツ軍歩兵連隊は、4SPに相当する。その他の両軍のすべてのユニットは、それぞれ1SPである。

〔6. 4〕戦力段階とスタック

ユニットのスタック値は、戦力段階（ステップ）を損失しても減少しない。ドイツ軍歩兵連隊は、3ステップから2ステップ、または1ステップのみに減少しても、常に4SPである。同様に、2ステップユニットが1ステップに減少しても、スタック値は変化しない。

〔6. 5〕ドイツ軍の軍団

異なる軍団に所属するドイツ軍ユニットは、同時に同じヘクスを占めることはできず、協同で攻撃したり、一緒に移動したり、スタックすることもできない。この制限は、ユニットのスタック値にかかわらず適用される。詳細は10. 6と12. 14を参照のこと。

〔6. 6〕戦場の霧

両プレイヤーとも、戦闘解決時を除いて、敵スタックの一番上に位置するユニットだけしか見えてはならない。一度敵スタックの中身を確認した後は、その戦闘を中止することはできない。

【7. 0】支配地域

〔7. 1〕総則

すべてのユニットは、周囲の6ヘクスに支配地域（ZOC）を及ぼす。あるヘクスに1つのユニットのZOCが及んでも、複数のZOCであっても、その効果に違いはない。両軍ユニットのZOCが同時に同じヘクスに及ぶこともあり得る。

〔7. 2〕ZOCの制限

ZOCは、住居用または工業用の建造物には及ばない。建造物ヘクスから隣接する建造物以外のヘクスへは及ぶ。例えば、工業用建造物ヘクスである2707にいるユニットは、建造物以外の隣接ヘクスである2607、2706、2807にZOCを及ぼす。ヘクス3513にいるユニットは、ZOCを持たないことになる。ヘクス3506にいるユニットは、3407、3505、3606、3607にZOCを及ぼす。

上記の制限を除いて、ZOCは地形（建造物を除く）にかかわらずすべてのヘクスに及び、河川、運河の存在にかかわらず、すべてのヘクスサイドを越えて及ぶ。

〔7. 3〕移動へのZOCの影響

すべてのユニットは、敵ZOCが及んでいるヘクスに進入した場合、そのフェイズの移動を停止しなければならない。自軍移動フェイズの開始時に既に敵ZOCにいるユニットは、そのヘクスから離れて移動できるが、移動先の最初のヘクスが敵ZOCであってはならない。こうした移動の場合、最初のヘクスが敵ZOCでさえなければ、その後別の敵ZOCヘクスに入ることもできるが、その場合も進入した時点でそのフェイズの移動は終了する。敵ZOCから敵ZOCに直接移動することはできない（例外：12. 13戦闘後前進）。

〔7. 4〕ZOC無視の不可

敵ZOCが及ぶヘクスに自軍ユニットが存在していても、いかなる目的に関しても敵ZOCは無視できない。

【8. 0】ドイツ軍の地図への進入

〔8. 1〕総則

3. 1に記載があるように、ドイツ軍ユニットはゲーム開始時に地図上に配置されず、開始後に地図に進入する。

〔8. 2〕ドイツ軍の軍団及び師団の進入

第17師団（第9軍団所属）に属するすべてのユニットは、第1ターンのドイツ軍移動フェイズにヘクス4700から進入する。第18師団（第9軍団所属）に属するすべてのユニットは、第1ターンのドイツ軍移動フェイズにヘクス4300から進入する。第9軍団所属の2つの独立ユニット（2. 12参照）も、第1ターンにこれら両ヘクスから進入する（ドイツ軍プレイヤーが選択する）。

第6師団（第3軍団所属）に属するすべてのユニットは、第1ターンのドイツ軍移動フェイズにヘクス3900から進入する。第5師団（第3軍団所属）に属するすべてのユニットは、第1ターンのドイツ軍移動フェイズにヘクス3100から進入する。第3軍団所属の2つの独立ユニット（2. 12参照）も、第1ターンにこれら両ヘクスから進入する（ドイツ軍プレイヤーが選択する）。

第7師団（第4軍団所属）に属するすべてのユニットは、第4ターンのドイツ軍移動フェイズにヘクス3900から進入する。第8師団（第4軍団所属）に属するすべてのユニットは、第4ターンのドイツ軍移動フェイズにヘクス2100から進入する。第4軍団所属の2つの独立ユニット（2. 12参照）も、第4ターンにこれら両ヘクスから進入する（ドイツ軍プレイヤーが選択する）。

〔8. 3〕任意の登場遅延の禁止

ドイツ軍ユニットの進入は、任意で遅らせたり、登場ヘクスを変更することはできない。何らかの理由で1つまたは複数のユニットが登場予定のフェイズに進入できない場合（例えば、進入ヘクスにイギリス軍ユニットがいる、またはスタック制限を超過するなど）、指示されたヘクスから進入できるようになった最初のドイツ軍移動フェイズまで、そのユニットは地図外で待機することになる。

〔8. 4〕縦列及び行軍状態での進入

ドイツ軍ユニットは、スタック制限の範囲内で、地図外で縦列を作って進入する。縦列の最初のユニットまたはスタックは、1移動力を消費して地図に入る。以下、2番目のユニットは2移動力、3番目は3移動力…という順序で移動力消費する。ドイツ軍ユニットは進入するターンに、通常の移動ルール（9. 20参照）の制限を満たしているなら、行軍状態になることができる。行軍状態にならずに進入した場合、ドイツ軍ユニットは進入したターンに通常通り戦闘を行える。

【9. 0】移動

〔9. 1〕総則

すべてのユニットは、ユニット右下に記載された移動力を保有する。ユニットの移動力は、自軍移動フェイズにヘクス沿いに移動するために使用できる数値である。ユニットは、ユニットの種別や進入先の地形、河川や運河ヘクスサイドなどに応じて変化する移動コストを消費して、あるヘクスから隣接するヘクスへと移動する。ヘクスを飛び越えて移動することはできない。自軍移動フェイズに、敵ユニットは移動を行えない。

〔9. 2〕制限

移動力はあるターンからその後のターンへ蓄積することはできず、あるユニットから別のユニットに与えたり貸したりすることもできない。プレイヤーはゲームの各移動フェイズに、移動力のすべてまたは一部を使用してユニットを移動させることができ、ユニットをまったく移動させなくても構わない。ユニットは、移動を停止する前に、全移動力を消費する必要はない。あるユニット（またはスタック）の移動は、別のユニットの移動を開始する前に完了しなければならない。既に移動したユニットの移動先を変更するためには、相手プレイヤーの許可が必要である。

〔9. 3〕最低限移動の不可

このゲームには、最低限の移動を保証するルールはない。あるヘクスに進入するために必要な移動力を持たないユニットは、そのヘクスには入れない。

〔9. 4〕敵ユニット

敵ユニットがいるヘクスには、自軍ユニットは進入できない。

〔9. 5〕スタックの移動

自軍移動フェイズ開始時に同じヘクスでスタックしていたユニットのみが、スタックした状態のまま移動できる。ただし、同じヘクスでスタックしていても、同時に移動しなければならないわけではなく、それぞれが別々に移動することも、より小さいスタックで移動することもできる。

〔9. 6〕スタックの分離

スタックが移動する場合、そのスタックは一時的に移動を停止し、個別のユニットまたはより小さいスタックを分離した上で、それぞれ別の方向へ移動することができる。ただし、分離した他のユニットが移動を開始した後では、先に移動を終えた別の分離ユニットの移動をやり直すことは、相手側が了承しない限りできない。

〔9. 7〕移動力の異なるユニットのスタック

移動力が異なるユニットがスタックして移動する場合、移動力が最も小さいユニットの移動力を使用する。ただし当然ながら、スタック内の移動力のより小さいユニットが移動力を使い切っても、移動力が大きい方のユニットをその場で切り離し、移動を継続させることはできる。

〔9. 8〕地形と移動

地図上のすべての地形は、天然地形と人工地形の2種類に分類される。両地形は、さらに細かい種別に分かれる（以下を参照）。1ヘクスに複数の種類の天然地形が存在することはないが、天然地形とともに複数種類の人工地形が存在することはありえる。

〔9. 9〕天然地形

地図上には、平地と森林の2種類の天然地形が存在する。これらの地形の移動への影響は、以下に詳述されているほか、地図上に印刷された地形効果表（13. 1）に要約されている。

〔9. 10〕平地

平地はゲーム上の基本地形となる。平地は、この作戦の規模から見て、防御に効果的な、または移動を妨害する何らかの天然地形が存在しないヘクスを指す。まったく森林が存在せず完全に平地しか描かれていないヘクスのみを、平地ヘクスとみなす。重砲兵を除いて、各ユニットは平地ヘクスへ進入するのに1移動力を消費する。重砲兵は進入に2移動力を消費する。

〔9. 11〕森林

森林ヘクスは木で覆われた地形を表す。歩兵が森林ヘクスに進入するには2移動力を消費し、騎兵は3移動力を消費する。すべての種類の砲兵ユニットは、道路沿いに移動する場合（9. 17参照）を除いて、森林ヘクスに進入できない。ヘクス内に一部でも森林の様子が描かれている場合、そのヘクスはすべての目的において完全な森林ヘクスとみなす。

〔9. 12〕河川ヘクスサイド

上記で説明したヘクス内に存在する各種の地形とは異なり、河川はヘクス間のヘクスサイドに沿って流れている。すべての種類の砲兵ユニットは、橋が架かったヘクスサイド（9. 16参照）でのみ河川を渡ることができる。歩兵ユニットは、橋のない河川ヘクスサイドを越えるのに、追加の1移動力を消費し、騎兵ユニットは追加2移動力を消費する。「追加」とは、河川を越えた先の進入ヘクスの地形による消費移動力に、さらに加えることを意味する。橋を越えて渡る場合、両軍の歩兵及び騎兵は、河川が存在を無視できる。

[9. 13] 運河ヘクスサイド

すべてのユニットは、橋のない運河ヘクスサイドを越えて、移動及び接近戦を行えない。

[9. 14] 人工地形

人工地形には、橋、道路、住居用建造物、工業用建造物の4種類が存在する。

[9. 15] 建造物

地図上には、住居用と工業用の2種類の建造物が存在する。ゲーム上のこの2種類の建造物の効果は、工業用建造物は砲兵の視認線を妨害せず、住居用建造物は妨害する点を唯一の例外として、まったく同じである(10. 3参照)。

重砲兵ユニットは、道路沿いに進入する場合にのみ、建造物ヘクスに入ることが出来る。その他のすべてのユニットは、建造物ヘクスに入るのに2移動力を消費する。

デザインノート：工業用建造物ヘクスには、工場、倉庫、駐車場、岸壁、貨物の山、廃棄物集積所などを表す。これらはいずれも、居住用地域にはほとんど存在しないものである。

[9. 16] 橋

道路橋は、道路が河川または運河ヘクスサイドを横切る地点に架かっている。鉄道橋は、道路ヘクスと区別するため、独特の様子が描かれている。例えば、鉄道橋はヘクス1523と1624の間のヘクスサイドに架かっている。ゲームの上、道路橋と鉄道橋の機能はまったく同じである。河川及び運河ヘクスサイドを横切って橋が架かっている場合、そのヘクスサイドを越えるための追加移動力消費は必要ない。

デザインノート：この地域に縦横に走っていた鉄道線路はゲームに何の影響も与えないため、地図上には鉄道橋を除いて描かれていない。また、この時点のドイツ軍には橋を破壊する意図がなく、一方のイギリス軍には破壊するための爆薬と起爆剤が不足していたため、ゲームには橋梁破壊のルールは存在しない。ジェマップ [Jamappes] 付近に架かっていた橋は、既に爆破されていたことを反映して、地図上に記載されていない。

[9. 17] 道路

ヘクス内に道路があっても、それだけでは移動上の利点はないが、道路に沿って移動する場合、通常では進入が禁止されている地形のヘクスに入ることが可能で、さらに、あらゆる種類の地形ヘクスに1移動力を消費するだけで進入できる。例えば、重砲兵ユニットは通常、平地に進入するのに2移動力消費が必要だが、道路沿いで移動する場合、1移動力消費のみで入ることができる。

道路沿いの移動とは、ある道路ヘクスから隣接する道路ヘクスへ、道路でつながったヘクスサイドを越えて進入することを意味する。移動力の制限の範囲内で、同じ移動フェイズに、道路移動とその他の移動を自由に組み合わせることができる。

[9. 18] 消費移動力の累積

あるヘクスに入るための移動力消費は、すべての地形による消費移動力を合計して算出する。例えば、騎兵ユニットが橋のない河川ヘクスサイドを越えて森林ヘクスに入る場合、森林ヘクスへの進入で3移動力、河川を渡るのに2移動力で、計5移動力の消費が必要となる。

[9. 19] 地図外の移動

4. 4に規定された場合を除いて、一度地図上に登場したユニットは、地図外にでることはできない。

[9. 20] ドイツ軍行軍状態移動

イギリス軍ユニットに隣接していない状態で自軍移動フェイズを開始した一部またはすべてのドイツ軍ユニットは、行軍状態で移動することができる。行軍状態のユニットは、使用可能な移動力が2倍となる。ただし、イギリス軍ユニットに隣接してその移動を終えることはできない。

そのフェイズに通常移動を行うユニットが移動を開始する前に、すべての行軍状態移動を終わらせる必要はない。上記の制限の範囲内で、ドイツ軍ユニットは自軍移動フェイズ中、いつでも行軍状態移動を行うことができる。ただし、あるユニットが同じフェイズに、通常移動と行軍状態移動を組み合わせることはできない。また、例え隣接するイギリス軍ユニットがZOCを持っていないとしても、行軍状態になることはできない。

ドイツ軍砲兵ユニットが行軍状態となる場合、そのプレイヤーターンには砲撃を行えない。

デザインノート：イギリス軍は行軍状態になれない。もしイギリス軍を通常より迅速に移動させた場合、自軍プレイヤーターンに移動/移動のフェイズ手順を選択するしかない。

【10. 0】 砲撃

[10. 1] 総則

砲撃は、砲兵ユニットの火力による敵への攻撃である。砲撃戦闘は、各ゲームターンの両プレイヤーの戦闘フェイズの最初に行う。各砲兵ユニットは、自軍砲撃フェイズにそれぞれ1回ずつ砲撃を与える。

〔10. 2〕 射程距離

砲兵ユニットはそれぞれの射程距離を持つ。射程距離はヘクス数を表し、各砲兵ユニットの砲撃力の右隣に印刷されている。射程距離を数える場合、砲撃する砲兵と目標との間の、最短の連続したヘクス列を数える。この場合、砲撃ユニットがいるヘクスは数えず、砲撃を受ける敵ユニットがいるヘクスは数える。例えば、ヘクス2524にいる砲兵ユニットがヘクス2823にいる敵ユニットを砲撃する場合の砲撃距離は3ヘクスである。

砲兵ユニットは、記載された射程距離を越えた位置にいる敵ユニットを砲撃できないが、敵ユニットが射程距離と同じ数だけ離れていなくても構わない。つまり、最大射程距離以下であれば、砲兵ユニットは隣接している敵ユニットを砲撃することも、2ヘクス以上離れている敵を砲撃することもできる。

〔10. 3〕 視認線

砲兵ユニットが目標ユニットを目視して照準を合わせることができる場合を、視認線が引けると表現する。砲撃を行うためには、敵ユニットまで視認線を引く必要がある。視認線は射程距離と同じ方法で敵ユニットまで引くが、射程距離とは異なり、一部の妨害地形によって遮断される。目標ユニットまでの視認線が遮断された場合、その砲撃は実行できない。砲撃する砲兵ユニットがいるヘクス、及び目標ユニットがいるヘクスの地形は、視認線を遮断しない。両ユニットがいる中間のヘクスのみが、視認線判定の対象となる。

森林と住居用建造物ヘクスが、視認線を遮断する。砲兵ユニットがいるヘクスの中心と目標ヘクスの中心を直線で結んで、視認線を引けるかどうかを確認する。この直線が、ごく一部であっても上記の妨害地形に掛かっている場合、または直線が2ヘクス間のヘクスサイドと重なっており、その両側のヘクスの一方だけでも妨害地形である場合には、視認線は遮断される。

デザインノート：自軍及び敵軍ユニットの存在は、視認線を遮断しない。

〔10. 4〕 視認線の例

ヘクス3514にいる砲兵ユニットは、ヘクス3714にいる敵ユニットを砲撃できない。この場合、工業用建造物ヘクスは視認線を妨害しないが、視認線が3614、3615間のヘクスサイドに沿っており、このうち3615が妨害地形の森林ヘクスであるため、視認線は遮断される。

ヘクス3714にいる砲兵ユニットは、3911にいる敵ユニットを砲撃できない。この場合、ヘクス3813の住居用建造物ヘクスが視認線を遮断する。

ヘクス4308にいる砲兵ユニットは、4208または4209にいる敵ユニットを砲撃できる。砲撃するユニットがいるヘクスと目標ヘクスの地形は、視認線に影響しない。

〔10. 5〕 複数砲兵ユニットの砲撃

複数の砲兵ユニットが、火力を集めて同時に同じ目標ヘクスを協同砲撃することは可能である。ただし、こうした砲撃の場合、参加砲兵ユニットがそれぞれ目標ヘクスを射程距離内に収めていなければならず、また各砲兵ユニットが目標ヘクスまでそれぞれ視認線を引けなければならない。各目標ユニットは各砲撃フェイズに1回しか砲撃を受けることはなく、各砲兵ユニットは各砲撃フェイズに1回しか砲撃を行えないことに注意すること。

〔10. 6〕 ドイツ軍の組織上の制限

ドイツ軍の複数砲兵ユニットによる砲撃には、組織上の制限が加えられる。第11ターンの開始時より前には、異なる師団に属するドイツ軍砲兵ユニットは、例え同じ軍団に所属していたとしても、協同砲撃を行うことができない。第11ターンの開始後には、同じ軍団に所属する異なる師団のドイツ軍砲兵ユニットは、協同砲撃を行えるようになる。異なる軍団に属するドイツ軍砲兵ユニットは、ゲームを通じて協同砲撃を行えない。

ドイツ軍の3個軍団それぞれに所属する独立砲兵ユニットは、ゲームを通じて、単独で、または自身と同じ軍団に所属するいずれか1個師団の砲兵ユニットと協同して、砲撃を行える。

〔10. 7〕 砲撃の解決

視認線を引いた後、その砲撃に参加するすべての砲兵ユニットの砲撃力を合計する。その数字を地図上の砲撃結果表(13. 2)の左側に記載された数字の範囲に当てはめる。ダイスを1つ振り、使用する欄と出た目を交差させ、効果なし(NE)、または1から3ステップ損失の、いずれかの砲撃結果を求める。例えば、4砲撃力で砲撃して3の目が出た場合、目標ユニットは1ステップを失う。

〔10. 8〕 砲撃時の地形効果

森林または両種類の建造物ヘクスにいる敵ユニットを砲撃する場合、砲撃結果のダイス目から2を引く。砲撃時のすべての地形効果は、地図上の戦闘時地形効果表(13. 2)に要約されている。修正の結果、ダイス目が0より小さくなった場合、0として扱う。

10. 7の例で、目標ヘクスが森林だったと仮定した場合、3のダイス目から2を引いて1となり、目標ユニットは砲撃による損失を被らないことになる。

〔10. 9〕 スタックへの砲撃

複数の敵ユニットがいるヘクスを砲撃する場合、砲撃側のプレイヤーが、砲撃結果のステップ損失を完全に満たすように、敵ユニットに損失を割り当てる。その際、砲撃されたスタックの全ユニットの戦力段階が1ステップとなるまで、ユニットを除去することはできない。

〔10. 10〕 移動と砲撃

両軍の砲兵ユニットは、移動してから砲撃することができる。またはイギリス軍の場合、同じプレイヤーターンに、砲撃してから移動することもでき、砲撃した後にさらに砲撃することもできる。同様に、砲兵ユニットは既に砲撃したからといって、同じゲームターンに防御射撃（11. 0）を行えなくなるわけではない。

〔10. 11〕 砲撃の観測

上記のルールの制限内で敵ユニットがいるヘクスを砲撃する際に、目標ヘクスに自軍ユニット（1つでも複数でも、種類を問わず）が隣接（1ヘクスでも複数ヘクスでも）している場合、その砲撃は観測下にあるとみなされる。観測ユニットがいる砲撃は、上記で説明した通常の砲撃解決を行う。観測ユニットのいない砲撃の場合、砲撃結果判定のダイス目から1を引く。観測を行ったユニットは、その後もまったく制限されることなく、通常通りその他の行動を行うことができる。ドイツ軍ユニットは、別の軍団に所属する砲兵ユニットの砲撃観測を行えない。

砲兵ユニットが目標ヘクスを射程距離内に収めているものの、視認線を引くことができない場合でも、その目標ヘクスが観測下にある場合、砲兵ユニットはそのヘクスを砲撃できる。この場合、上記の砲撃観測ルールと同じ制限に従うこと。このように、自身で視認線が引けず、観測ユニットに指揮された砲撃を行う場合、上記のケースと同じく砲撃結果判定のダイス目から1を引く。

【11. 0】 防御射撃

〔11. 1〕 総則

あるヘクスへの接近戦攻撃（12. 0参照）が宣言された場合、そのヘクスにいるすべてのユニットは、接近戦を解決する前に、攻撃側に対して防御射撃を加える機会を得る。歩兵と騎兵は、その接近戦力を、防御射撃力として使用する。すべての砲兵ユニットは、1防御射撃力を持つ。単に自軍ユニットが敵の接近戦攻撃ユニットに隣接しているだけでは、防御射撃を行うことはできない。防御射撃を行えるのは、敵がこれから接近戦攻撃をすると宣言した対象ヘクスにいる自軍ユニットまたはスタックのみである。

〔11. 2〕 防御射撃と複数ユニット

同じヘクスにいる防御ユニットは、ある1ヘクスから接近戦攻撃してくる敵ユニットに対しては、その防御射撃力を合計して防御射撃しなければならない。接近戦攻撃側が複数ヘクスから攻撃してくる場合、防御側プレイヤーは、どのヘクスにいる敵部隊に防御射撃を加えるかを指定しなければならない。こうした場合には、防御側プレイヤーは自軍ユニットの防御射撃力を、複数のヘクスに好きなように割り当てることができる。単独でいる防御側ユニットが複数ヘクスからの接近戦攻撃を受けた場合、その防御ユニットは防御射撃を複数回行うことはできず、防御射撃力を複数ヘクスの攻撃ユニットに分割して使用することもできない。複数ヘクスから接近戦攻撃を受ける場合、すべての攻撃側ヘクスに防御射撃を行うことが強制されるわけではない。

〔11. 3〕 地形と防御射撃

2種類の建造物ヘクスから接近戦攻撃を行うユニットが防御射撃を受ける場合、その防御射撃解決のダイス目から1を引く。河川及び運河ヘクスサイド越しに（橋の有無とは無関係に）接近戦攻撃を行うユニットが防御射撃を受ける場合、防御射撃解決のダイス目に1を足す。これら両方の条件が重複する場合、ダイス目修正は差し引き0となる。

防御射撃のすべての地形効果は、地図上の戦闘時地形効果表（13. 2）に要約されている。修正後のダイス目が0未満となった場合は0とみなし、6より大きくなった場合は6とみなす。

〔11. 4〕 防御射撃の解決

接近戦攻撃を行う敵ユニットがいる1ヘクスに対する防御射撃力を合計する。その数字を、地図上の防御射撃結果表（13. 4）の左側に記載された数字の範囲に当てはめる。ダイスを1つ振り、上記11. 3記載の地形によるダイス目修正を加えた上で、使用する欄とダイス目を交差させ、効果なしまたは1から3ステップ損失の、いずれかの防御射撃結果を求める。例えば、4防御射撃力でダイス目が3の場合、目標ヘクスの接近戦攻撃ユニットは、1ステップを失う。

〔11. 5〕 スタックへの防御射撃

複数の敵ユニットがいるヘクスに防御射撃を行う場合、防御射撃を行ったプレイヤーが、防御射撃結果のステップ損失を完全に満たすように、目標ヘクスの敵ユニットに損失を割り当てる。その際、防御射撃を受けた敵スタックのうち、接近戦攻撃に参加するすべてのユニットの戦力段階が1ステップとなるまで、敵ユニットを除去することはできない。防御射撃を受けたヘクスにいるが、その原因となった接近戦攻撃に参加しないユニットは、防御射撃による損害を被らない（こうしたケースは主

に、接近戦攻撃を行うヘクスに砲兵ユニットがいる場合に起こる)。

【12. 0】接近戦

〔12. 1〕総則

接近戦は自軍戦闘フェイズに、自軍歩兵または騎兵ユニットを攻撃側、隣接する全種類の敵ユニットを防御側として、両者の間で発生する。接近戦攻撃は強制されず、隣接ヘクスに敵ユニットがいたり、自軍ユニットが敵ZOC下にいるからといって、攻撃する義務はない。接近戦攻撃は常に任意だが、防御側がこれを拒否することはできない。砲兵ユニットは接近戦攻撃を行えないが、接近戦攻撃に対する防御には参加する。

各自軍戦闘フェイズに、攻撃側の各ユニットが複数の接近戦攻撃に参加することはできず、防御側の各ユニットが複数回の接近戦攻撃を受けることもない。地図上の全体状況とは無関係に、戦闘フェイズを実施しているプレイヤーを攻撃側、これに対するプレイヤーを防御側と呼ぶ。

〔12. 2〕1ヘクス内の複数防御ユニット

自軍ユニットによる接近戦攻撃先の1ヘクスに複数の敵ユニットがいる場合、そのスタックを1個の防御ユニットとみなして攻撃する。

〔12. 3〕複数ヘクスの接近戦

敵ユニットがいるヘクスに接近戦攻撃を行う場合、そのヘクスに隣接する複数のヘクスにいる自軍歩兵または騎兵ユニットを集結させ、1つの戦闘として解決することができるが、複数ヘクスを目標にして1つの戦闘として解決することはできない。例えば、ヘクス1824にいるユニットは、1923と1924の両ヘクスに対して、同じ戦闘フェイズに接近戦攻撃を行えない。これに加え、以下の12. 5を参照すること。

〔12. 4〕攻撃の手順

ゲームを通じて、各自軍戦闘フェイズに行える接近戦攻撃の回数に制限はない。攻撃側は事前にすべての接近戦攻撃を宣言する必要はない。攻撃側は望む順序で接近戦を解決することができるが、1つの戦闘は次の戦闘が始まる前に完了させなければならない。

〔12. 5〕スタックの攻撃

あるヘクスでスタックしている歩兵または騎兵ユニットすべてが、同じ接近戦攻撃に参加する必要はない。スタック内の一部のユニットがあるヘクスを攻撃し、残るユニットが別のヘクスを攻撃することも可能である。この場合、残るユニットはまったく攻撃を行わなくても構わない(砲兵ユニットは接近戦攻撃を行えないため、常にこのケースに該当する)。

〔12. 6〕接近戦の地形効果

接近戦攻撃を受ける防御側ユニットが、両種類の建造物ヘクスにいる場合、戦闘解決時のダイス目から2を引く。

接近戦攻撃を受ける防御側ユニットが、森林ヘクスにいる場合、戦闘解決時のダイス目から1を引く。

すべての攻撃側ユニットが、運河または河川越しに(橋の有無とは無関係に)接近戦攻撃を行う場合、戦闘解決時のダイス目から1を引く。このダイス目修正は、上記の防御側の地形による修正と重複する。

接近戦におけるすべての地形効果は、地図上の戦闘時地形効果表(13. 2)に要約されている。修正後のダイス目が0未満となった場合は0とみなし、6より大きくなった場合は6とみなす。

〔12. 7〕接近戦解決の手順

攻撃側プレイヤーはそれぞれの接近戦で、防御側より大きい接近戦闘力を集めるよう努力するべきである。攻撃側が防御側より戦闘力が大きい戦闘を、高比率接近戦と呼び、攻撃側が戦闘比を計算する。攻撃側はすべての攻撃参加ユニットの接近戦闘力を合計し、次いで攻撃を受けるヘクスにいる防御側ユニットの接近戦闘力を合計する。防御側のすべての砲兵ユニットの接近戦闘力は1である。攻撃側の合計を防御側の合計で割り、余りを切り捨てる。

高比率接近戦の例：接近戦闘力が26の攻撃側が、接近戦闘力7の防御側と戦闘する場合、 $26 \div 7 = 3.71$ となり、切捨ての結果3となる。この計算の結果が3となった場合、比率の右側は1となり、戦闘比は3:1(3対1)となる。地図上の接近戦闘結果表(13. 5)で、この比率に相当する欄を使用して戦闘を解決する。

〔12. 8〕低比率接近戦

防御側の接近戦闘力が攻撃側の接近戦闘力が大きい接近戦では、戦闘比は算出せず、ダイスによる戦闘解決も行わない。このような接近戦を低比率接近戦と呼び、戦闘結果は自動的に4/0(下記12. 12の戦闘結果の説明を参照)となる。

〔12. 9〕戦闘比の上限

接近戦闘結果表上には、1:1から6:1までの戦闘比の欄しか用意されていない。6:1を超え

る戦闘比の場合、戦闘結果は自動的に1／4となり、1：1未満では自動的に4／0となる。

〔12. 10〕 戦闘前の防御射撃

攻撃側プレイヤーはそれぞれの接近戦攻撃を実施する直前に、その旨を宣言する。宣言の時点で、どの自軍ユニットがどのヘクスを攻撃するかを完全に明らかにする必要がある。各接近戦攻撃の宣言後、攻撃側は戦闘をいったん中止し、その接近戦による敵プレイヤーの防御射撃を受けなければならない(11. 0参照)。防御射撃の結果、その接近戦の戦闘比が低下した場合、低下した後の比率で解決しなければならない。

〔12. 11〕 最終的な接近戦の解決

すべての修正及び上記の手続きを完了した後、最終的に使用する接近戦闘結果表の戦闘比欄を決定し、攻撃側がダイスを1つ振り、戦闘結果表に当てはめて結果を求める。例えば、戦闘比3：1でダイス目が3の場合、戦闘結果は1／2となる。

〔12. 12〕 接近戦闘結果

戦闘結果表のスラッシュ(/)の左側の数字は攻撃側に適用され、右側の数字は防御側に適用される。この数字は、両軍それぞれが損失するステップ数である。両プレイヤーは、接近戦闘結果で要求されたステップ損失数を完全に満たすように、参加した自軍ユニットに自由に割り当てることができる。その際、常に防御側が先に損失を適用する。

超過したステップ損失を、ある戦闘から別の戦闘に振り分けることはあり得ない。各戦闘は別個に解決される。戦闘結果によって一方の参加ユニットが完全に除去され、さらに超過したステップ損失が残った場合、その損失は単純に無視されるだけである。

〔12. 13〕 戦闘後前進

接近戦の結果、防御側がいたヘクスが完全に空になった場合、勝利した攻撃側プレイヤーのうち、少なくとも戦闘に参加した1ユニットは、そのヘクスに前進しなければならない。攻撃側は、通常のスタック制限の範囲内でそれ以上のユニットを前進させることも可能だが、最低でも1ユニットの前進は強制される。砲兵ユニットは接近戦に参加できないため、戦闘後前進も行えない。

敵が空にしたヘクスに戦闘後前進した後、勝利した攻撃側は、そのヘクスに前進したユニットの一部またはすべてを、隣接する別の空ヘクスまで、さらに1ヘクス前進させることができる。この2ヘクス目の前進は強制されない。

この1ヘクス目または2ヘクス目への戦闘後前進の際には、ユニットは敵ZOCを無視して前進できる。加えて、戦闘後前進では移動力を消費する必要はなく、続く自軍移動フェイズに通常通り移動できる。ただし、通常の移動で進入が禁止されている地形には、戦闘後前進でも進入することはできない。例えば、橋のない運河ヘクスサイドを越えて戦闘後前進することはできない。

防御側が接近戦に勝利した場合には、戦闘後前進は行えず、戦闘時の位置に留まることしかできない。

〔12. 14〕 ドイツ軍の接近戦での組織上の制限

第11ゲームターンの開始前には、異なる師団に所属するドイツ軍の騎兵または歩兵ユニットは、例え同じ軍団に所属していても、同じ接近戦攻撃に参加することはできない。第11ターンの開始後には、同じ軍団に所属する異なる師団のドイツ軍ユニットは、同じ接近戦攻撃に参加できる。異なる軍団に所属するドイツ軍ユニットは、ゲームを通じて同じ接近戦攻撃に参加できない。

3個軍団それぞれに所属する独立騎兵ユニットは、ゲームを通じたドイツ軍戦闘フェイズに、単独で、または自身と同じ軍団に所属する師団の歩兵または騎兵と協同して、接近戦攻撃を行える。

【13. 0】 図表類

地図を参照。