

<DG 2008> S&T Mag. Nr. 248

# First Blood:

Second Marne, 15 July 1918

By Ty Bomba

- ・1 GT = 第1 GTはMarne渡河開始後の早朝の暗闇の約2時間。以降は15～約45分。
- ・Hx対辺間=100ヤード(91.4m)。
- ・1ユニット=米軍は歩兵小隊と1～2門の重機関銃及び/または37mm砲の固定重火器。獨軍は班と分隊から主に完全中隊の臨時混成戦術部隊(主に突撃歩兵)。

## 【2. 0】備品

### [2. 5] 戦闘ユニットの例

- ・火力—射程—移動力。

### [2. 6] 虐殺面

- ・全てのユニットは除去されると裏返す。以降は全ての面で「ユニット」ではなく、最近その地で恐ろしいことが起こったのを表示。戦闘、スタック価、移動に影響なし。
- ・または、除去されると裏面を無視し、通法どおりに盤外「全滅パイル」へ移してもよい。

## 【3. 0】初期配置

### [3. 2] 米軍の初期配置(先)

- ・歩兵16個と重火器8個を「前方地域」(3. 3)に配置。
- ・次に残りの歩兵32個と重火器1個を「後方地域」(3. 4)に配置。
- ・1 Hxに米軍ユニット1個まで。

### [3. 3] 米軍の前方地域

- ・1032から4222(含)のParis-Metz道路よりも北方で、Marne河岸とVareennesのHxを除く全てのHx。231高地の2 Hxも含む。

### [3. 4] 米軍の後方地域

- ・全ての森林高地Hx、ParoyとCrezancyの町、及びMoulin Ruiné陣地の3 Hx。

### [3. 5] 獨軍のプレー準備

- ・全ての自軍ユニットを広口不透明容器(増援保管容器)に入れる。

### [3. 6] 獨軍の初期配置(後)

- ・Hx4232から東方へ2342までのMarne河岸Hxに、1 Hxに1ユニットずつ容器から無作為に引いて順番に配置(計30ユニット)。

## 【4. 0】勝利条件

- ・引分けはない。

### [4. 3] 獨軍の勝利

- ・下記を達成した瞬間に獨軍勝利で終了:
  - 1) Hx1900～3300(含)の南端から獨軍ユニットが1個以上離脱。または、
  - 2) 盤上に米軍の歩兵や重火器がない。

### [4. 4] 米軍の勝利

- ・盤上と増援保管容器に獨軍ユニットがいなくなった瞬間に、米軍勝利で終了。

## 【5. 0】プレー手順

- ・GTの経過を記録する必要はない。どちらかが勝利条件を満たすまでプレー継続。

### [5. 2] 第1 GTの特別ルール

- ・ランダムイベントPhと獨軍増援Phなし。
- ・歩兵と重火器の最大射線は2 Hx。
- ・両軍共に砲撃で偏差は生じない。

### [5. 3] Ph手順の概略

- I. ランダムイベントPh(第2 GTから)
- II. 獨軍増援Ph(第2 GTから)
- III. 獨軍第1砲撃Ph
- IV. 米軍第1砲撃Ph
- V. 獨軍移動Ph
- VI. 米軍第1射撃Ph
- VII. 獨軍第1射撃Ph
- VIII. 米軍移動Ph
- IX. 獨軍第2射撃Ph
- X. 米軍第2射撃Ph
- XI. 獨軍第2砲撃Ph
- XII. 米軍第2砲撃Ph

## 【6. 0】スタック制限と戦場の霧

### [6. 1] スタック制限

- ・両軍共に常時歩兵16火力分まで。
- ・重火器は1個まで。歩兵はスタック不可。
- ・移動Ph中に米軍歩兵は重火器に進入や通

過できるが、同Hxで移動終了不可。

- ・スタック制限超過時は、超過側選択で超過ユニットを除去か、最も近い適正Hxまで移動させること。

- ・虐殺マーカーはスタックに数えない。

#### [6.5] 戦場の霧

- ・敵スタックの一番上のユニットより下は見えてはならない。

- ・そのHxへの射撃や砲撃を解決時のみ、敵スタックの各ユニットを見てもよい。

- ・虐殺マーカー使用時は、同マーカーの上にユニットを配置。

### [7.0] ランダムイベント

- ・第2GT以降の同Phに、両軍drして出目を合計後、ランダムイベント表を適用。

#### [7.2] ランダムイベント2

##### 米軍砲兵の事情

- ・本GTの米軍の全ての砲撃の偏差(11.3)は5ではなく4を引く。

- ・本項は何度でも生じ得る。

#### [7.3] ランダムイベント3

##### 獨軍砲兵の事情

- ・本GTの獨軍の全ての砲撃の偏差(11.3)は、4ではなく3を引く。

- ・本項は何度でも生じ得る。

#### [7.4] ランダムイベント4

##### 激烈な毒ガス攻撃

- ・本GTは、両軍の歩兵の移動力が4から3へ。射線は最大4Hx(それ以外砲撃に影響なし)。

- ・本項は何度でも生じ得る。

#### [7.5] ランダムイベント5

##### 獨軍の西方からの突破

- ・獨軍は直ちにdrし、増援保管容器から同数の歩兵を無作為に引き、4231~4222(含)の敵がいらない1Hx以上の西端Hxにスタック制限内で自主的に配置。

- ・その様なHxがない場合は、この突破は阻止されたものとみなす。

- ・このユニットの全て、または一部が使用でき、配置できるHxが1つ以上あると、獨軍は本項を拒否できない。

- ・どの場合でも、本項は1回しか生じない。2回目以降は「イベントなし」とする。

#### [7.6] ランダムイベント6-7

##### 米軍の回復

- ・本GTの全ての米軍の歩兵の移動力と、歩兵と重火器の火力は1増。砲撃と射線には影響なし。

- ・隣接Hxへ射撃(10.11)する際は、本ボーナス加算後に倍加。

- ・本項は何度でも拒絶し、「イベントなし」にしてもよい。ただし受諾すると、以降は「イベントなし」とする。

#### [7.7] ランダムイベント8-9

##### 獨軍の東方からの突破

- ・獨軍は直ちに2回drし、増援保管容器から合計数の歩兵を無作為に引き、2242~1031(含)の敵がいらない1Hx以上の東端Hxにスタック制限内で自主的に配置。

- ・その様なHxがない場合は、この突破は阻止されたものとみなす。

- ・このユニットの全て、または一部が使用でき、配置できるHxが1つ以上あると、獨軍は本項を拒否できない。

- ・どの場合でも、本項は1回しか生じない。2回目以降は「イベントなし」とする。

#### [7.8] ランダムイベント10

##### 獨軍の重機関銃

- ・本GTの両射撃Phに1ユニット指定。各Phに同一ユニットを指定する必要はない。

- ・その射線距離は10Hxへ延長。

- ・本項は何度でも生じ得る。

#### [7.9] ランダムイベント11

##### 獨軍の回復

- ・本GTの全ての獨軍歩兵の移動力と火力は1増。砲撃には影響なし。

- ・隣接Hxへ射撃(10.11)する際は、本ボーナス加算後に倍加。

- ・本項は何度でも生じ得る。

#### [7.10] ランダムイベント12

##### 砲兵観測の極意

- ・drし、奇数は獨軍、偶数では米軍に適用。

- ・本GTのその軍の全ての砲撃は偏差(11.3)しない。

- ・本項は何度でも生じ得る。

## 【8.0】増援（獨軍のみ）

- ・全ての増援は登場方法に関わりなく、配置した瞬間から全ての移動と戦闘の能力保有。
- ・登場Hxがない場合を除き、登場遅延不可。

### [8.2] ランダムイベントによる増援

- ・7.5と7.7参照。

### [8.3] 通常増援の登場

- ・第2GTからの各増援Phに4個drし、合計数を増援保管容器から無作為に引いた後に、登場Hxにスタック制限内で（初期配置時とは異なり自主的に）Marne河岸Hxに配置。
- ・この増援手順は容器にユニットが無くなるまで継続。

## 【9.0】移動

- ・歩兵は1ユニットずつ移動させる。スタックで移動は不可。
- ・十分なMPがなければ、Hxに進入不可。
- ・米軍重火器は、初期配置後は移動不可。

### [9.8] Marne河岸Hx

- ・米軍ユニットは初期配置や進入不可。
- ・同Hxへ、及び/または同Hxを通過する射撃は普通に可。

## 【10.0】射撃

- ・自軍射撃Phに射程内の敵ユニットを射撃可。
- ・あるHxへ射撃を行う全ユニットの火力を合計し、Hx防御力で割って戦闘比を算出。
- ・射撃を受けるHxの各敵ユニットは、この戦闘比で射撃を受け、別個にdr。
- ・予め全ての射撃を宣言する必要はない。
- ・射撃したユニットを記憶するために、180度回転させるとよい。
- ・目標Hxは敵ユニットを含むこと。
- ・対複数Hxの射撃は不可。
- ・目標Hxは1射撃Phに1回しか射撃を受けない。ただし目標Hxの各ユニットは別個のdrで解決。

### [10.3] 射撃の手順

- 1) 目標Hxと、そこへ射撃を行いたい射程内のユニットを指定。
- 2) 射撃側ユニットの火力合計。
- 3) 合計火力を目標Hxの地形防御力で割り（端数切捨）、#対1の形にする。

### [10.6] 射程

- ・各ユニットには射程（Hx数表示）が記載。射程内の敵占拠Hxをのみ射撃可。

### [10.7] 射線と遮断地形

- ・隣接Hx（射程1Hx）へは常に射撃可。
- ・射程2Hx以上の場合、射撃側と目標側のHx中心点間の直線（射線）が遮断地形を通ると射撃不可。
- ・射撃側と目標側のHxの地形は遮断しない。

### [10.8] 遮断地形

- ・町、森林高地、陣地、鉄道。
- ・ユニット（彼我）は遮断しない。
- ・231高地は遮断するが、他の全ての面で平地とみなす。

### [10.8] 射線の半遮断

- ・2Hx間のHxSに正確に沿い、その1Hxは遮断地形を含み、他Hxは含まない場合、その射線は遮断されない。

### [10.10] 戦闘結果

- ・「防御側除去」と「効果なし」の2種あり。
- ・防御側除去：全滅パイルへ移すか、虐殺面にして残す（2.6）。
- ・射撃側ユニットに影響は全くなし。
- ・戦闘比が1:1では1の目でそのユニット除去。2:1では1~2、3:1では1~3、etc。
- ・1:1未満では効果なし。

### [10.11] 近接突撃ボーナス

- ・隣接Hxへ射撃するユニットは火力2倍。

### [10.12] 戦闘後前進

- ・近接突撃を行った歩兵は、防御側が空けたHxへ前進可。通常スタック制限適用。
- ・重火器は前進不可。

## 【11.0】砲撃

- ・自軍砲撃Phに、自軍ユニットが通常射撃を引ける（観測）敵占拠Hxへ、重砲撃（6火力）3回と軽砲撃（4火力）3回の攻撃可。
- ・通常射撃の方法で実行。砲撃マーカートを配置。スタック制限なし。
- ・各砲撃マーカートは、自軍の両砲撃Phに1回ずつ使用可。

### [11.3] 偏差

・全ての砲撃マーカーを配置後に、マーカー毎にdrし、米軍は5、獨軍は4を引く。結果数はマーカーの偏差Hx数。

- ・0未満では偏差なし。
- ・獨軍は常に南方、米軍は北方に常に偏差。
- ・偏差したマーカーは新Hxの彼我ユニットを攻撃。

### [11.4] 砲撃の解決

- ・全ての砲撃マーカーの偏差決定後、各々10.9に従い解決。
- ・隣接する歩兵は戦闘後前進不可。

## 【13.0】プレーバランス

- ・獨軍が勝ち易いと思うなら、下記適用。

### [13.2] ゲームの長さ

- ・第16GT終了と共にゲームを終了とする。
- ・GT記録表を巻末に用意した。

### [13.3] 勝敗

- ・第16GT終了時までには獨軍が勝利できなければプレーを終了し、米軍の勝利とする。

### [13.4] 獨軍砲撃の精度低下

- ・第9GT以降、獨軍各砲撃Ph開始時に全ての砲撃マーカーを不透明容器に入れる。次に公開drし、同数のマーカーを無作為に引いたのが同Phに使用可。



### ■ 略語一覧：

dr = 6面体サイコロ1個振り  
GT = ゲームターン  
Hx = ヘクス  
HxS = ヘクスサイド  
MP = 移動ポイント  
Ph = フェイズ

### ■ CSWフォーラムより：

#160：Hx3329はMarne河岸。Surmelin河ではない。

Hx3326は全ての面で鉄道。河川Hxではない。

鉄道Hx間は射線を遮断する。例：鉄道Hx3509と3511間の射線を3510が遮断。

#169：目標Hxの防御力は完全にそのHxの地形による。ユニットは無関係。

#173：砲撃は合計可。

#265：獨軍増援は河岸Hxのコストは消費しない。

#298：本ゲームにはZOCは存在しない。

#316：砲撃Phに1個のユニットは複数の目標を視認できる。

**訳註：**現時点で最新のE-Rules(12/01/07付)を元に訳しました。

Pakfront/YSGA 2014年9月例会配布用

入手：31, VII, 2014

脱稿：3, VIII, 2014

文責：パック1号

### 地形効果表

地形タイプ	移動コスト	防御力	射線を遮断？
平地	1	2	No
道路	0.5*	他の地形**	No
鉄道	1	4	Yes
Marne 河岸	2***	4	No
Surmelin 河	1	3	No
町	1	6	Yes
森林高地	2	5	Yes
陣地	1	7	Yes

#### 備考：

\* 道路 Hx から道路 HxS を通って道路 Hx へ移動する場合のみ。

\*\* 道路 Hx の防御力は、Hx 中の他の地形による。

\*\*\* 米軍ユニットはこの Hx には進入不可（そこへの射撃は可）。

### ランダムイベント表

dr	イベント
2	米軍砲兵の偏差事情 (7.2)
3	獨軍砲兵の偏差事情 (7.3)
4	激烈な毒ガス攻撃 (7.4)
5	獨軍の西方からの突破 (7.5)
6-7	米軍の回復 (7.6)
8-9	獨軍の東方からの突破 (7.7)
10	獨軍の重機関銃 (7.8)
11	獨軍の回復 (7.9)
12	砲兵観測の極意 (7.10)

### First Blood: Second Marne ゲームターン記録表

Game Turn 1	Game Turn 2	Game Turn 3	Game Turn 4	Game Turn 5	Game Turn 6	Game Turn 7	Game Turn 8
Game Turn 9	Game Turn 10	Game Turn 11	Game Turn 12	Game Turn 13	Game Turn 14	Game Turn 15	Game Turn 16
*							ゲーム終了

#### 備考

\*：獨軍砲撃の精度低下 (13.4) 開始。

