

Hindenburg's War

Decision in the Trenches, 1918

By Ty Bomba

- ・ 1818年3月21日～11月11日 (全15GT)。
- ・ Hx対辺間=10.31マイル (15km)。
- ・ 1ターン=第1:3月21日～31日。
最終:10月15日～11月11日。
他:半月。
- ・ 1ユニット=歩兵師団または戦車旅団。

【2.0】備品

[2.4] US歩兵師団

- ・ 2ステップ保有。他国は1ステップ (裏面は補充復帰面)。

[2.6] 国籍

AN=オーストラリア/ニュージーランド (土色:同一国とみなす。)

BE=ベルギー (橙色)

BR=英 (赤色)

FR=仏 (青色)

GE=独 (緑色)

P0=ポルトガル (黄色)

US=米 (オリーブドラブ色)

[2.10] マーカー

- ・ 支配マーカーと塹壕マーカーは追加自作可。攻撃補給マーカー (4枚あり)は不可。

【3.0】初期配置とHx支配

- ・ 初期配置中にはスタック制限適用。

[3.2] 連合軍の初期配置 (先)

- 1) 全てのUSを連合軍TRTの丸囲み数に相当する欄に配置。
- 2) 同様にFR3個とBR2個を。
- 3) 連合軍の戦略予備ボックス (SRHB)に、BR (及び/またはAN) 8個、FR39個、及びBR4個とFR3個の戦車旅団を配置。
- 4) BE13個を前線以西の自国の1～4Hxに。
- 5) 残りの英、AN、及びP0を開始時前線 (含)以西でHx列28xxより北の仏とベルギー領内に。両P0は同一Hxに (ANにはこの様な制約なし)。Hx2905から海までの全ての塹壕Hxには1ユニット以上有すこと。
- 6) 残りのFRは開始時前線以西で、Hx列29xx (含まず)よりも南方に。Hx2806～2019の全

ての塹壕Hx、及びRheims (2609)とVerdun (2415)は1ユニット以上有すこと。

- ・ BE以外の全ユニットが前線に沿った最も前方のHxに配置される必要はない。
- ・ 28xx/29xxの英仏境界線は、配置後には意味を持たない。

[3.3] 独軍の初期配置 (後)

- 1) 登場ターン (丸囲み数)の記載があるユニットは独軍TRTの該当欄に配置。
- 2) 独軍SRHBに師団をいくつでも配置可。
- 3) 残りの全ての独軍師団を開始時前線以東に配置。全てを前線に配置する必要はないが、全ての塹壕と開始時前線以東の隣接する都市には1ユニット以上有すこと。
- 4) 第1ターンに使用したい0～4個の攻撃補給マーカーを開始時前線の東に隣接するHxに配置。1Hxに1個まで。使用しないマーカーは独軍TRTの第2ターン欄に配置。

[3.4] マーカーの初期配置

- ・ 上記ステップ4の攻撃補給マーカーを除き、Hx支配マーカーと塹壕マーカーはどけておく。
- ・ 両軍のアクションマーカーは該当するアクショントラックの「10」の欄に配置。

[3.5] Hxの支配

- ・ 開始時に、開始時前線より自軍側のHxは全て支配。
- ・ 敵ユニットが進入すると何度でも変更。

【4.0】勝利条件

[4.2] ゲーム中盤の勝利条件 (MGVC)

- ・ 第9ターン (7月II)中のある自軍1アクション終了時に、独軍はMGVCすること。元々の前線以西/以南で、その瞬間に独軍支配下で補給下のHx数を合計。

- ・ 30Hx未満では、連合軍勝利でプレー終了。
- ・ 30Hx以上だが、元々の前線以東/以北の勝利都市を連合軍が1個以上支配していると、連合軍勝利でプレー終了。
- ・ 30Hx以上で、元々の前線以東の全ての都市Hxを独軍が支配ならば、修整 (4.3)を加えた上でプレー継続。第9ターンの残りの作戦を終了させ、第15ターン終了時までか、一方が敗北宣言するまで継続。

[4.3] MGVC成功後の影響

- 1) 仏軍崩壊 (4.8)や英軍撤退 (4.10)のdr判定は以降行わない。
- 2) 独軍の軍士気を毎ターン判定 (4.12.)。

- 3) 盤上でプレー中、SRHB 中、または TRT 上で再建中に限りなく、US 以外の連合軍(除:P0。14. 1)は直ちに表面にし、以降はこのまま。
4) 以降独軍は4. 6で勝利できない。4. 7でのみ。

[4. 4] 連合軍の勝利

- ・MGVC で勝利できなかった連合軍は、第 15 ターン終了時に元々の戦線以西/以南の全ての都市 Hx を補給下で支配し、以東/以北の連合軍勝利都市も 2 個以上補給下で支配すると勝利。

[4. 5] 引分け

- ・第 15 ターン終了時に、連合軍が元々の戦線以西/以南の全ての都市 Hx を補給下で支配し、以東/以北の連合軍勝利都市を 1 個しか補給下で支配できなければ、引分けでゲーム終了。
- ・第 15 ターン終了時に連合軍が勝利都市を幾つ支配していても、独軍が以西/以南の都市 Hx を 1 個でも補給下で支配していると、連合軍は勝利できない。
- ・この様な全ての状況は引分け。

デザイン ノート：史実の結果は引分け。連合軍は Mons (3508) しか支配できなかった。

[4. 6] MGVC より前の独軍の勝利

- ・仏国の国家士気を崩壊、または同様に、英政府に大陸からの部隊を撤退させる決断をさせたならば、独軍勝利で直ちにプレー終了。

[4. 7] 第 15 ターンの独軍の勝利

- ・独軍が MGVC で生き残り、第 15 ターン終了時に連合軍に勝利や引分けを与えないと、独軍勝利でプレー終了。

[4. 8] 仏軍の崩壊

- ・第 1～8 ターンの勝利判定 Ph に、仏軍崩壊表で独軍は dr し、9 以上では独軍勝利で終了。

[4. 9] Paris 砲撃

- ・Paris の 1 つ以上の Hx から 6Hx 以内に補給下の独軍がいると、Paris は砲撃射程内。

[4. 10] 英軍の撤退

- ・第 1～8 ターンの勝利判定 Ph に、英軍撤退表で独軍は dr し、9 以上では独軍勝利で終了。

[4. 11] 英軍の連絡線

- ・Abbeville から Channel 港湾 (Boulogne、Calais、及び/または Dunkirk) の 1 つ以上へ独軍ユニットがない連合軍支配下 Hx 列が引けると設定。
- ・開始時前線は越えられない。
- ・連絡線が引かれる港湾は毎ターン同じである

必要はない。

- ・独軍にいったん支配された Channel 港湾は、連合軍が奪取しても連絡線に使えない。

[4. 12] 独軍の軍士気

- ・MGVC 後の全てのターンに、連合軍は独軍の軍士気を dr して判定。
- ・その結果が、同ターンに被る「独逸陸軍暗黒の日々」の数(13. 13)。

【5. 0】ターン手順

[5. 2] ターン手順の概略

I. 増援 Ph

自軍 TRT の現ターン欄の全ユニット(増援、及び/または補充)、及び連合軍戦車旅団、及び/または独軍攻撃補給マーカーを自軍 SRHB へ移す。

II. 独軍の軍士気判定 Ph(第 10～15 ターンのみ)

連合軍は dr して士気崩壊を被る独軍占拠 Hx 数を決定(4. 12、13. 13)。

III. 作戦 Ph

両軍 10 アクションづつ行う。

独軍は 1 アクション(5. 3)実行して自軍アクションマーカーを 1 マス下げる。連合軍も同様に。まだ実行できるアクションがあればステップ III を繰り返す。そうでなければステップ IV へ。

IV. 米軍回復 Ph

盤上の補給下の裏面の US を表面へ。

V. 勝利判定 Ph

第 1～8 ターンの終了時に仏軍の崩壊(4. 8)と英軍の撤退(4. 10)を判定。
第 15 ターンに勝敗を判定。

[5. 3] アクション

- ・自軍の各アクション中に、下記の内 1 つを実行可。
- ・アクション数には制限はあるが、プレイヤーや 1 ユニットが各ターンやゲームを通して行える個々の数には制限なし。

 - 1) 戦略移動(10. 0)
 - 2) 部隊を 1 Hx 移動(11. 0)
 - 3) 1 Hx の部隊の陣地構築(12. 0)
 - 4) 1 Hx から攻撃(13. 0)

【6. 0】スタック制限と戦場の霧

[6. 2] スタック制限

- ・10 個師団まで。常時適用。
- ・英仏戦車旅団(13. 12)、攻撃補給、塹壕、支配マーカーは数えない。

[6. 3] スタック制限超過

- ・作戦の終了時に、所有者の選択で超過ユニット除去(補充再建可)。

[6.4] 連合軍の多国籍間のスタック

- ・2国以上の師団は常時自由にスタックし、共に作戦可。

- ・ただし、開始時前線以東/以北の Hx では、多国籍でスタックしたユニットは共同攻撃不可で、1 Hx からは1国のユニットのみが攻撃可(6.5参照)。

[6.5] 豪 - 米軍団

- ・アクション毎に、元々の前線以東/以北の任意の1 Hx を「豪-米軍団」を含むと宣言可。

- ・同 Hx は US と AN の混成ユニットをいくつでも(10個まで)含んでもよく、単一の国として共同攻撃可。

- ・全ての AN が軍団に参加する必要はなく、そうではない場合は、AN(単複数)はいくつでも BR とみなして通常の英軍(BR)と共に攻撃可。

[6.6] 戦場の霧

- ・攻撃を宣言するまでは、敵スタックの一番上のユニットより下は見えない。

- ・両軍は互いに TRT と SRHB を見てもよいが、その中のスタックとユニットの山の中身は見えない。

【7.0】補給

- ・補給切れでも自動的に除去にはならない。
- ・SRHB や TRT にいるユニットは常に補給下。

[7.2] 補給判定時期

- ・何らかの作戦実行前に判定。その状態はアクション期間中続くが、それを越えては継続しない。

- ・Hx の補給状態は、その Hx へ、またはその Hx から作戦実施毎に新規に判定。

- ・敵アクション中に攻撃されるユニットやスタックも判定。

[7.3] 連合軍の補給源

- ・仏と US=Hx3400~2018(含)の西と南端。

- ・英、AN、BE と P0=Channel 港湾(4.11)。

- ・開始時戦線以西/以南におり、以西/以南のみを通る補給線を有す連合軍ユニットは、国籍無関係にどの補給源を用いてもよい。

- ・開始時戦線以東/以北にいる連合軍、及び/または以東/以北に一部でも通っている補給線を有す連合軍は、国籍に該当する補給源 Hx へのみ引ける。

- ・盤端補給源は敵支配下では機能しないが、再度自軍支配下になると再機能。ただし、独軍が

いったん占拠した Channel 港湾は再機能しない。

[7.4] 独軍の補給源

- ・Hx4212~2021(含)の北、東、及び南端。

- ・連合軍の盤端補給源と同様、連合軍ユニット占拠時は機能しないが、独軍が支配すると再機能。

[7.5] 補給線

- ・ユニットから該当補給源への長さ無制限の連続した Hx 列。

- ・連合軍補給線は全ての地形(含:全海 Hx)を通る。独軍のは全海 Hx 不通。

- ・両軍共に敵支配下 Hx には不通。

- ・あるユニットの補給線は、開始時戦線を1回しか越えられない。

[7.6] 補給切れの移動への影響

- ・戦略移動、移動、または塹壕構築は不可。

- ・補給下ユニットは補給切れとなる Hx へ移動できるが、SRHB から補給切れ Hx へは登場不可。

[7.7] 補給切れの戦闘への影響

- ・攻撃実行不可。

- ・防御時には地形や河川 HxS の dr 特典がなく、3ユニット(端数切上)毎に1個の dr しかできない。

- ・3ユニットのグループの戦闘力が異なると、最も低い戦闘力がグループのヒット数になる。

【8.0】独軍の攻撃補給(AS)

[8.1] 攻撃補給の使用

- ・初期配置時に0~4枚配置可。残りは独軍 TRT の第2ターン欄に配置。

- ・配置後、そのターン中にそこに留まり、同ターン終了時に、2ターン後の独軍 TRT に配置。

- ・各ゲームターン開始時に、自軍増援と補充と共に攻撃補給マーカー得る。

- ・使用可能となったマーカーは、同ターンまたは以降のターンに使用可。

- ・第8ターン終了時に、全ての AS マーカーは永久除去(TRT 上でも)。

[8.2] 攻撃補給の配置

- ・開始時戦線以東/以北の補給下で独軍支配下の Hx に配置可。1 Hx に1枚まで。

- ・以西/以南の補給下で独軍支配下の Hx に配置するためには:

- 1) 1枚配置のために2枚目を消費し、2ターン後の TRT に配置。

- 2) その Hx の補給線は、独軍塹壕 Hx 以外の荒廃地域の Hx には不通。

[8.3] 攻撃補給の影響

- ・補給下で独軍が占拠する Hx の AS マーカーは：
 - 1) 戦略移動に関して町とみなす(10.0)。
 - 2) 連合軍防御側部隊(単複数)の dr 数は1減(13.3)。
 - 3) 戦闘の複数ラウンド可能(13.11)。

[8.4] 攻撃補給マーカーの早期除去

- ・配置した Hx から攻撃しなくてもよいが、取除かれてやはり2ターン後に復帰。
- ・マーカーの Hx が補給切れ、または連合軍ユニットが進入すると、マーカーは直ちに取除かれ、8.1に従いリサイクル。

【9.0】増援と補充

[9.1] 増援と補充の登場

- ・自軍の TRT に配置。
- ・各ターンの Ph I に、TRT 上のユニットを自軍 SRHB へ移す(強制)。そこから戦略移動で盤上へ移動(10.0)。

[9.2] 増援の使用

- ・増援は初期配置時に TRT に配置し、指定ターンに使用可能となる。

[9.3] 補充の手順

- ・戦闘解決後、除去ユニット毎に補充表で dr。
- ・結果は復帰ターンで、TRT の該当欄に配置。

[9.4] 補充兵の士気

- ・独軍は、常に裏面で補充再建。
- ・US 以外の連合軍は、MGVC より前は裏面で補充再建。
- ・以降は US 以外の全ての連合軍(盤上と TRT 上のを)は以降、表面へ裏返す(補充再建されても)。
- ・米軍の士気は補充の影響は受けない。
- ・MGVC より前に除去されたが、MGVC 以降にも依然として TRT にいる米軍以外の連合軍は表面へ裏返す。

[9.5] 補充不能ユニット

- ・補給切れで除去されたユニットは永久除去。
- ・P0 の2ユニットは除去後は補充不可。

[9.6] 米軍師団の補充

- ・補充再建される米軍師団は完全戦力で。
- ・各米軍回復 Ph に、補給下で減少戦力の盤上の米軍ユニットを完全戦力へ裏返す。

[9.7] 英仏軍戦車旅団の補充

- ・攻撃支援(13.12)に用いると自動的に除去。
- ・2ターン後に自動的に再建。dr 不要。

【10.0】戦略移動

[10.1] 戦略予備保管ボックス (SRHB)

- ・ユニットは幾つでも入ってもよい。
- ・初期配置中、増援や補充として登場、または戦略移動の結果で SRHB に入れる。
- ・SRHB からは戦略移動でのみ離れてよい。

[10.2] 戦略移動アクション

- ・1戦略移動アクションは、SRHB からマップへ移動するユニットの1グループ(10.4)、またはマップから SRHB へ移動するユニットの1グループ(10.5)からなる。

[10.3] 戦略移動不能ユニット

- ・P0 は SRHB へは入れない。
- ・BE は補充で再登場時にのみ、SRHB に登場可。

[10.4] マップへの戦略移動

- ・補給下、自軍支配下 Hx、または元々の前線より自軍側の Hx へ、5個師団までを SRHB から移動可。
- ・全5ユニットは、1～5Hx に配置可。
- ・配置時にスタック制限適用。
- ・配置後、同ターンに通常に使用可。

[10.5] マップからの戦略移動

- ・補給下、自軍支配下 Hx、または元々の前線より自軍側の Hx から、5個師団までを SRHB へ移動可。
- ・全5ユニットは、1～5Hx から移動可。
- ・SRHB に入ったユニットは、次のアクションで戦略移動に使用可。

[10.6] 都市へ、都市からの戦略移動

- ・自軍支配下の1つの都市 Hx(元々の開始線の敵側でも)から、またはそこから戦略移動する場合は、10個師団まで可。
- ・独軍攻撃補給マーカーは本項に関して町とみなす。

【11.0】通常移動

- ・本ゲームには ZOC は存在しない。
- ・地形の影響はない。
- ・全てのユニットが補給下 Hx から隣接 Hx へ移動可。
- ・常に1Hx から1Hx へ。複数 Hx から1Hx へ、または1Hx から複数 Hx へは不可。
- ・補給切れユニット(7.0)と戦車(13.12)は移動不可。
- ・敵占拠 Hx へは移動不可。支配、塹壕、及び/または攻撃補給マーカーのみの Hx へは可。

[11.3] 自軍領内での移動

- ・自軍支配下 Hx へ移動し、その移動終了時に攻撃を試みないユニットは、1アクションで2 Hx 移動可。

【12.0】 塹壕と塹壕構築

[12.1] 印刷されている塹壕

- ・元々の所有者のみが使用可。敵塹壕にいるユニットは塹壕を無視し、その下の地形を使用。
- ・破壊不可。再支配すると再使用可。

[12.2] 塹壕構築アクションと制限

- ・塹壕構築アクションで1塹壕マーカーを配置。印刷されている塹壕と同等。
- ・塹壕マーカーは取除き後に再使用可。

[12.3] 制限

- ・配置 Hx は補給下で占拠のこと。
- ・既に塹壕マーカーがある Hx、都市 Hx、または自軍の印刷塹壕には配置不可。
- ・敵の印刷塹壕 Hx には可。

[12.4] 塹壕の使用

- ・塹壕マーカーHx の全ての自軍ユニット(含：構築後に同 Hx へ移動したユニット)が利点得る。
- ・ユニットは塹壕 Hx から移動で出てもよい。

[12.5] 不本意な塹壕マーカー取除き

- ・その Hx が補給切れとなった何らかのアクション終了時に取除。
- ・その Hx から自軍師団が何らかの理由(移動か戦闘)でいなくなった何らかのアクション終了時に取除。
- ・塹壕構築した Hx へ前進した敵ユニットは塹壕を「獲得」不可。
- ・敵が構築した塹壕を獲得する方法はない。敵が構築した Hx は後に自軍が構築は可。

[12.6] 自主的な取除き

- ・自軍が構築した塹壕はいつでも取除可。アクションとはみなさない。

【13.0】 戦闘

[13.1] 概略

- ・戦闘は常に任意。敵に隣接していても攻撃を強制されない。
- ・1戦闘アクションは、1 Hx の攻撃側ユニット対1 Hx の防御側ユニット。

[13.2] 戦闘参加

- ・1 Hx の攻撃側の補給下ユニットのみが可。
- ・補給切れユニットは攻撃不可。

- ・攻撃側は(前進の時に背後にユニットを残す為に)戦闘に幾つかユニットを含めなくてもよいが、含めなかったユニットはその戦闘の以降のラウンドに参加不可。

[13.3] 戦闘の dr

- ・攻撃側ユニット毎に1個 dr (例外：13.12)。
- ・防御側ユニット毎の dr 数は、防御側 Hx の地形タイプと補給状態による(13.4~13.6)。
- ・選んだ攻撃側師団の攻撃力(左側)と各攻撃 dr を比べ、選んだ防御側師団の防御力(右側)と各防御 dr を比べる。dr が戦闘力以下の師団は相手に1ヒット与える(13.7)。より大ではハズレで影響なし。
- ・相手部隊の特定の目標を予め指定する必要はない。
- ・射撃ユニットのヒット値は修整されない。dr 数のみ変化。
- ・US のステップ戦力は dr 数には影響なし。

[13.4] 防御側の地形

- ・各防御側の dr 数は防御側 Hx の地形、及び/または河川 HxS による。

[13.5] 補給切れの防御側

- ・地形の利点は無く、3ユニット毎(端数切上)に1個 dr。

[13.6] 独軍攻撃補給に対する防御

- ・防御側の連合軍 dr 数は1減。
- ・平地で防御時は2ユニット毎(含：端数)に1個 dr。
- ・異なる戦闘力のユニットの2ユニットグループは、低い方を用いる。
- ・連合軍が補給切れでもある場合は13.5適用。

[13.7] 損害の適用

- ・両軍の dr は同時適用。
- ・射撃側がその合計ヒット数を相手に自由に適用(例外：全てのUSが既に減少戦力でなければ、米軍1ユニットに2ヒット適用不可)。

[13.8] オーバーキル

- ・生き残った敵ユニットがいなくなり、超過となった追加ヒットの半分(切捨)だけ自軍の損害減。どのユニットが除去かは依然として敵が決定。

[13.9] 退却

- ・戦闘終了時に、防御側は退却を選択可。
- ・退却選択時は全ユニットが退却すること。一部だけは不可。
- ・アクションではない。

・所有者によって、下記に従い隣接 Hx へ :

- 1) 隣接する 1 Hx へ。複数 Hx へは不可。
- 2) 全海 HxS 越し、敵師団占拠 Hx、または攻撃が開始された Hx へは不可。
- 3) スタック制限を超過する自軍占拠 Hx へは不可。
- 4) スタックしたまま退却。上記諸制限を満たす場合にのみ、分離して複数 Hx へ退却可。空の Hx がある場合には分離不可。
- 5) 退却した防御側が同ターン中に別の Hx で攻撃を受けた場合は、通常通りに参加。
- 6) 塹壕と攻撃補給のマークは退却不可。直ちに取除。
- 7) 単独存在の敵支配マークは退却を妨害しない。
- 8) 退却可能な補給下 Hx があれば、補給切れ Hx へは不可。
- 9) 上記諸条件内で退却可能 Hx が複数あれば退却側が選択。方角の優先順位はない。

[13.10] 攻撃側の戦闘後前進

- ・除去か退却で防御側 Hx が空くと、全ての攻撃したユニットは同 Hx へ前進強制。
- ・参加しなかったユニットは前進不可。
- ・アクションではない。
- ・防御側は不可。

[13.11] 複数の戦闘ラウンド

- ・両軍が射撃し損害適用すると、1 ラウンド終了。
- ・普通は 1 ラウンドで終了だが、下記で複数ラウンドが発生し得る：
 - 攻撃補給を用いる独軍の攻撃(8.0)、
 - 戦車とスタックする連合軍の攻撃(13.12)、
 - または、US の攻撃。
- ・これらの場合、両軍にユニットが生残っていると、各追加ラウンドで下記手順実行：
 - 1) 防御側は追加 1 ラウンドを行うか、退却するかを宣言。後者ならば防御側は退却(13.9)し、攻撃側は空いた Hx へ前進(13.10)。
 - 2) 攻撃側は追加 1 ラウンドを行うか、攻撃中止かを宣言。後者では戦闘アクション終了。
 - 3) 13.2~13.8 に従い、追加 1 ラウンド実行。連合軍戦車は第 1 ラウンド終了時に除去される(が、複数ラウンドを可能にする)ことに注意。本ラウンド終了時に上記ステップ 1 に戻る。

[13.12] 英仏軍戦車旅団

- ・攻撃部隊を最初に指定時に、連合軍は戦車旅団 1 個を同一国籍(BR または FR。AN や他国は不可)の各師団に割当て可。
- ・その戦車支援下師団は第 1 ラウンドに 2 個 dr。直後に戦車は補充システムに入り、2 ターン後

に自動的に補充される。

- ・生残った攻撃側師団(戦車支援がなかったものも)は第 2 ラウンドに攻撃可(追加 1 ラウンドのみ)。
- ・荒地へ、または河川 HxS 越の攻撃には戦車は使用不可。荒地(と荒地の塹壕)Hx からの攻撃は可。
- ・スタック制限に数えず、投入するまでは盤外に留め置く。

[13.13] もう一つの独軍暗黒の日

- ・第 10~15 ターンの Ph II に、連合軍は dr して独軍が被る軍士気崩壊数を決定(4.12)。
- ・軍士気崩壊毎に、元々の前線より連合軍側の任意の Hx、または独軍側で都市以外の Hx で、独軍支配下 Hx(ユニット占拠でも非占拠でも)を指定。
 - ・その線は補給下の連合軍部隊に隣接すること。
 - ・同 Hx から独軍は退却(13.9)する。
 - ・隣接し、補給下の連合軍部隊は同 Hx へ前進すること。
 - ・この軍士気崩壊と付属する退却と前進はアクションとはみなさず、損害も生じない。

【14.0】連合軍の中小国軍

[14.1] ポルトガル軍(P0)

- ・戦闘で除去後は補充不可。永久除去。
- ・攻撃実行不可。他の連合軍と共に攻撃も不可。
- ・連合軍 SRHB へは理由を問わず入れない。

[14.2] ベルギー軍(BE)

- ・連合軍 SRHB へは、自主的には入れない。補充でのみ。
- ・ベルギー領、またはベルギー領に隣接する Hx へ、またはそこからのみ攻撃実行可。
- ・上記 Hx から離れると補給切れとみなす。

[14.3] オーストラリア-ニュージーランド軍(AN)

- ・補充を除き、全ての面で英軍とみなし、一般英軍(BR)と自由にスタックし攻撃可。
- ・US ユニットとのスタックにも制限あり(6.5)。



■ マップ エラッタ (英文ルール 1 頁)

・ 2901 と 2903 の間の Hx は 2902。2802 ではない。

■ 略語一覧 :

AS = 攻撃補給
dr = 6 面体サイコロ 1 個振り
drm = サイの目修整
Hx = ヘクス
HxS = ヘクスサイド
MGVC = ゲーム中盤の勝利条件 (4. 2)
Ph = フェイズ
SRHB = 戦略予備保管ボックス
TRT = ターン記録表

■ 今月の歌

Der Tod in Flandern

Worte: 1917 in Flandern entstanden, ergänzt von Elsa Laura von Wolzogen

Weise: Nach einem rheinischen Tanzliede von Elsa Laura von Wolzogen

http://www.youtube.com/watch?v=kyXAekoZa1U&feature=player_detailpage

http://www.youtube.com/watch?v=WPh3yELSAZQ&feature=player_detailpage

1. Der Tod reit' t auf einem kohlschwarzen Rappen,
er hat (/trägt) eine undurchsichtige Kappen.
Wenn Landsknecht' in das Feld marschieren,
läßt er sein Roß daneben galoppieren.
Flandern in Not!
|: In Flandern reitet der Tod! :|

2. Der Tod reit' t auf einem lichten Schimmel,
schön wie ein Cherubin vom Himmel,
wenn Mädchen ihren Reigen schreiten,
will er mit ihnen im Tanze gleiten.
Falalala la la, falalala.

3. Der Tod kann auch die Trommel rühren,
du kannst den Wirbel im Herzen spüren.
Er trommelt lang, er trommelt laut,
er schlägt auf eine Totenhaut.
Flandern in Not!
|: In Flandern reitet der Tod! :|

4. Als er den ersten Wirbel geschlagen,
da hat' s das Blut vom Herzen getragen.
als er den zweiten Wirbel schlug,
den Landsknecht man zu Grabe trug.
Flandern in Not!
|: In Flandern reitet der Tod! :|

5. Der dritte Wirbel ist so lang gegangen,
bis der Landsknecht von Gott sein' n Segen empfangen.
Der dritte Wirbel ist leis und lind,
als wiegt' eine Mutter in Schlaf ihr Kind.
Falalala la la, falalala.

6. Der Tod kann Rappen und Schimmel reiten,
der Tod kann lächelnd im Tanze schreiten.
Er trommelt laut, er trommelt fein:
Gestorben, gestorben, gestorben muß sein.
Flandern in Not!

地形効果表

地形タイプ	防御側の dr
平地	防御側ユニット毎に 1 dr。
平地の塹壕、荒地	防御側ユニット毎に 2 dr。
荒地の塹壕	防御側ユニット毎に 3 dr。
河川 HxS	第 1 ラウンドには上記各 dr 数は 1 増。以降は影響なし。
都市	防御側ユニット毎に 4 dr。
独軍の攻撃補給	全てのラウンドで、上記各 dr 数は 1 減。平地の防御側は 2 ユニット毎に 1 dr。
補給切れの防御側	地形、河川、及び攻撃補給は無視。3 ユニット毎に 1 dr。
フランダース湿地	防御側ユニット毎に 2 dr (第 1 ~ 3 ターンのみ)。

英軍撤退表

dr	結果
1 ~ 8	英軍継戦。
9 以上	英軍撤退；独軍の勝利。

drm	結果
+3	Channel 港湾の 1 つを独軍が支配。
+4	Channel 港湾の 2 つを独軍が支配。これは上記 2 [訳註：1?] drm を打消し、優先。
+5	Channel 港湾の 3 つを独軍が支配。これは上記 2 drm を打消し、優先。
+6	3400~2200(含)の西端と Channel 港湾の 1 つ以上に連絡線がない(4.8)。連絡線は開始時戦線の横断不可。これは上記 3 drm を打消し、優先。

仏軍崩壊表

dr	結果
1 ~ 8	仏軍継戦。
9 以上	仏軍戦意崩壊；独軍の勝利。

drm	結果
+1	Paris が独軍の砲撃射程内 (6 Hx)。
+3	Paris の 1 Hx を独軍が支配(補給状態不問)。これは上記の drm を打消し、優先。
+4	Paris の 2 Hx を独軍が支配(補給状態不問)。これは上記 2 drm を打消し、優先。
+5	Paris の全 Hx を独軍が支配(補給状態不問)。これは上記 3 drm を打消し、優先。
+2	Verdun を仏軍が支配するが補給切れ。これは上記 Paris の 1 drm と累積。
+3	Verdun を独軍が支配(補給状態不問)。これは上記 Verdun の drm を打消し、優先。

補充表

	BR と FR		戦車	AN と BE	P0	US	独軍	
	第 1 ターン	以降					MGVC 以前	以降
次ターン	1 ~ 2	1	—	—	—	1 ~ 2	1	—
2 ターン後	3 ~ 5	2 ~ 4	自動	1 ~ 3	—	3 ~ 5	2 ~ 4	1 ~ 3
3 ターン後	6	5	—	4	—	6	5	4
4 ターン後	—	6	—	5 ~ 6	—	—	6	5 ~ 6
補充不可	—	—	—	—	自動	—	—	—

Pakfront/YSGA 2014 年 12 月例会配布用

入手 13, IX, 2014
脱稿 26, X, 2014
抄訳 パック 1号

