

REINFORCE THE RIGHT !

by Joseph Miranda

攻城砲表 (12.6)

dr	結果
1	影響なし
2	影響なし
3	要塞破壊
4	要塞破壊
5	要塞破壊
6	要塞破壊
7	要塞破壊
8	要塞破壊

サイの目修整 :

- +0 : 12 戦力要塞を攻撃。
- +1 : 6 戦力要塞を攻撃。
- +2 : 3 戦力要塞を攻撃。

地形効果表

タイプ	移動コスト	戦闘への影響	備考
平地	1	—	
荒地	2	防御側 2 倍	
山岳	3	防御側 2 倍	
森林	2	—	
湿地	2	—	
河川	+ 1	防御側 2 倍 (全攻撃側が超えて攻撃時)	
都市	1	—	
港湾	他の地形	他の地形	
鉄道	1 (鉄道沿い) 他の地形 (その他)	他の地形	鉄道移動可
沿岸	他の地形	他の地形	
海	禁止	適用せず	
国境	他の地形	他の地形	中立国には進入不可。
兵站	他の地形	他の地形	
配置地域	—	—	初期配置で使用。
要塞	1 (内部に数値がない要塞は、3 戦力要塞)	防御側 2 倍	12.0 参照

- ・都市を含む全ての仏軍要塞 Hx は仏軍兵站。
- ・都市を含む全ての独軍要塞 Hx は独軍兵站。
- ・港湾を含む全ての仏軍要塞 Hx は英軍兵站。

戦闘結果表

威力偵察戦闘結果表

	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1
1	AA	AA	AA	AR	AR	NE	NE	NE	NE
2	AA	AA	AR	AR	NE	NE	DR	DR	DR
3	AA	AR	AR	NE	NE	DR	DR	DR	DA
4	AR	AR	NE	NE	DR	DR	DR	DA	DA
5	AR	NE	NE	DR	DR	DA	DA	DA	DA
6	AR	DR	DR	DR	DA	DA	DA	DA	DA

突撃戦闘結果表

	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1
1	AZ	AZ	AZ	AA	BB	BB	BB	BB	BB
2	AZ	AZ	AA	BB	BB	BB	DR	DR	DR
3	AZ	AA	BB	BB	DR	DR	DA	DA	DA
4	AA	AA	BB	DR	DA	DA	DA	DA	DZ
5	AA	BB	DR	DA	DA	DA	DZ	DZ	DZ
6	AA	DA	DA	DA	DZ	DZ	DZ	DZ	DZ

機動戦闘結果表

	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1
1	AZ	AZ	AA	AR	BB	BB	DH	DH	DH
2	AZ	AA	AR	BB	DH	DH	DH	DH	DZ
3	AA	AA	BB	DH	DH	DH	DZ	DZ	DZ
4	AA	AR	DH	DH	DZ	DZ	DZ	DZ	DZ
5	AR	DH	DZ	DZ	DZ	DZ	DZ	DZ	DZ
6	AR	DZ	DZ	DZ	DZ	DZ	DZ	DZ	DZ

戦力比 1:3 未満は 1:3、7:1 越は 7:1 コラムとみなす。

戦闘結果

AA : 攻撃側消耗

全ての攻撃側師団の半数 (切上) 除去 (各軍団は 2 個師団相当)。生き残った全ての攻撃側は 1 Hx 退却。

AR : 攻撃側退却

全ての攻撃側は 1 Hx 退却。

AZ : 攻撃側壊滅

全ての攻撃側は除去。

BB : 激戦

両軍の全ての師団の半数 (切上) 除去 (各軍団は 2 個師団相当)。退却なし。

DA : 防御側消耗

全ての防御側師団の半数 (切上) 除去 (各軍団は 2 個師団相当)。生き残った全ての防御側は 1 Hx 退却。

DH : 防御側減少

全ての防御側師団の半数 (切上) 除去 (各軍団は 2 個師団相当)。退却なし。

DR : 防御側退却

全ての防御側は 1 Hx 退却。

DZ : 防御側壊滅

全ての防御側は除去。

NE : 影響なし

何も生じない。

- ・1914年8月第I週～11月第IV週(全16GT)。
- ・1Hx=15km。
- ・1GT=1週間。

[2.4] 駒

・独軍側：

独=灰

AH=黒

ババリア(バイエルン)=白地に青

伊=薄緑

・連合軍側：

仏=薄青

英=タン

ベルギー=赤

オランダ=オレンジ

- ・表は機動面。裏は塹壕面(13.0)。

【3.0】プレー手順

A. イベントPh(第2GT～、5.0)

B. 独軍PT

- (1) 増援 Ph(11.0)
- (2) 第1インパルス
 - (a) 再編成セグ(10.0)
 - (b) 移動セグ(8.0)
 - (c) 戦闘セグ(9.0)
- (3) 指揮統制 Ph(4.0)
- (4) 第2インパルス
 - (a) 再編成セグ
 - (b) 移動セグ
 - (c) 戦闘セグ

C. 連合軍PT(同上)

【4.0】指揮統制

- ・自軍指揮統制 Phに判定。
- ・指揮下HQの指揮範囲内のユニットは指揮下。
- ・指揮不通ユニットには同マーカー配置。
- ・ターン終了時に、全ての指揮不通マーカー取除。

[4.2] 影響

- ・第1インパルスは、全てのユニットが移動と攻撃可。
- ・第2インパルスは、指揮下ユニットのみが実行可。

[4.3] 指揮範囲

- ・HQに記載。Hx数で数える。
- ・ユニットからHQへ引く。HQのHxは数え、ユニットのHxは数えない。
- ・敵ユニットやEZOCには不通。よって、EZOC内HQは同一Hxのユニットのみ指揮下にできるが、EZOC内ユニットはHQへ引いてもよい。
- ・独、ババリア、及びAH軍ユニットは任意の独軍HQへ引く。
- ・伊軍ユニットは伊軍HQへ引く。
- ・連合軍ユニットは自国HQのみへ引く。
- ・オランダ軍ユニットは、HQがないので常時指揮不通

[4.4] 司令部(HQ)の指揮状態

- ・自軍兵站Hx、または自軍兵站へ鉄道が引けるHxが指揮範囲内では指揮下。
- ・上記鉄道は長さ無制限。ただし敵ユニット占拠Hx、EZOC、または中立国には不通。
- ・敵ユニット占拠、またはEZOC内の兵站は使用不可。
- ・HQは他のHQへは引けない。
- ・自国の兵站から引く。ただし、：
 - ベルギー軍HQは英軍兵站へ引いてもよい。
 - 伊軍HQは独軍兵站へ引いてもよい。
- ・敵ユニットに占拠されていた兵站は、敵ユニット不在になると使用可(自軍ユニットで再占拠不要)。
- ・要塞が破壊されると、Hx内の兵站は再使用不可。

【5.0】ランダムイベント

- ・第2GTから連合軍が2個dr(11～66)し、同表適用。
- ・特記せねば、イベントは複数回発生。

【6.0】支配地域(ZOC)

- ・全てのユニット(含：塹壕面やHQ)が周囲6Hxへ及ぼす。敵ユニット占拠Hxへも及ぶ。
- ・移動セグに進入禁止のHx(含：海、中立国、未破壊の敵要塞)へは及ばない。
- ・要塞にはZOCなし。
- ・EZOC進入=移動停止。
- ・EZOC間の直接移動不可。

【7.0】スタック制限

- ・移動と戦闘Ph終了時に、軍団2個まで。
- ・師団、旅団、HQは、2個で1個軍団相当。
- ・超過ユニットは所有者選択で除去。

【8.0】移動

- ・十分なMPがなければ、現移動セグ中に未移動でもHxに進入不可。
- ・第2インパルスは、指揮下ユニットのみ移動可。

[8.5] 鉄道移動

- ・第1インパルスのみ、自軍鉄道沿いのみに距離無制限。
- ・同盟軍は、独とルクセンブルク領内のみ。
- ・連合軍は、仏とベルギー領内のみ。
- ・他の移動形態と組合せや、EZOC出入り不可。
- ・各GTに独軍は師団相当5個、連合軍は4個まで。

(8.53) 鉄道を用いた通常移動：

- ・自国と敵国で可。
- ・地形(含：河川HxS)無関係に、各鉄道Hx進入は1MPコスト。

【9.0】戦闘

- ・攻撃は強制されない。
- ・同時に複数Hxへは攻撃不可。
- ・移動セグ中に進入できないHxへは攻撃不可。
- ・山岳や荒地に進入不能のユニットは、鉄道沿いでのみ、そこへ/そこから攻撃可。
- ・各戦闘セグに、1Hxへ複数回攻撃可。ただし攻撃側ユニットは1回しか攻撃実行不可。
- ・防御力は2倍を超えない。
- ・本ゲームには、戦闘後前進はない。

[9.4] 退却

- ・所有者が行う。1Hx。
- ・敵占拠Hx、EZOC、既にスタック制限一杯のHx、または移動セグに進入禁止の地形へは不可(除去)。

[9.7] 戦闘結果表(CRT)の選択

- ・防御側スタックを調べる前に、攻撃側が選択。
- ・いかなる攻撃でも、威力偵察CRTや突撃CRTは使用可。
- ・機動CRTは、：
 - 攻撃側ユニット、ZOC、または禁止Hxで防御側Hxが完全に包囲下でのみ使用可。
 - 未破壊の要塞Hxへは不可。

[9.8] 0攻撃力ユニット

- ・攻撃実行不可。AAやBBの損害に攻撃側は使用不可。
- ・そのHxの他の全てのユニットが攻撃で除去されると、除去。

【10.0】再編成

- ・自軍再編成セグに、同一のタイプと国籍で軍団の分割や統合可。塹壕面でも可。第2インパルスに行うには指揮下のこと。
- ・軍団1個は師団2個相当。
- ・損害適用のために、軍団は師団に分割可(指揮状態不問)。
- ・統合時は、元々の師団でなくてもよい。
- ・ババリア軍は、独軍と統合と分割可。
- ・伊軍は、独軍やババリア軍と不可。

【11.0】増援と転進

[11.1] 増援

- ・増援Phに、自国兵站Hxに配置。スタック制限超過可。
- ・ババリア軍は独軍増援として登場。
- ・敵ユニット占拠HxやEZOCには不可。兵站がなければ、独軍は独領の東端、英仏軍は仏領の西か南端Hxに配置し(英軍の歩

- 兵と海兵隊は強襲上陸でも登場可、16.4)、この場合、同ターンは再編成、移動、または攻撃不可。
- 全滅済ユニットも増援として復帰可。AH軍と伊軍は不可。
- 用意されたユニットまで。不足増援は得られない。
- 登場遅延不可。
- 師団2個の代わりに軍団を登場可(逆も可)。

[11.7] 転進

- 「ロシア戦線」ランダムイベントで生じる。
- 鉄道移動(8.5)で、その制限内で東端から出し、ロシア戦線ボックスに入れる。
- パバリア軍と伊軍は転進不可。

【12.0】要塞

- 固有防御力あり。同 Hx の自軍ユニットの防御力に加算。
- 移動や攻撃不可。
- ZOCなし。ただし要塞を占拠するユニットは ZOC 保持。
- 要塞内ユニットは防御力2倍。
- スタック制限や占拠ユニットの損害適用には数えない。

[12.4] 要塞の放棄

- いずれかの自軍移動 Ph に、要塞 Hx に破壊マーカーと共に同国籍の後備師団1個配置可。
- 放棄後は戻らない
- ベルギーの要塞は放棄不可。

[12.5] 要塞への攻撃

- 機動 CRT は選択不可。
- ユニット占拠時は DZ 結果でのみ破壊。他結果は無効だが、占拠ユニットは全ての戦闘結果を被る。
- ユニット非占拠時は DA と DZ 結果で破壊。他結果は無効。
- 河川 HxS 越のみで攻撃されると、固有防御力2倍。

[12.6] 攻城砲

- 戦闘セグに、攻撃を受ける隣接要塞1 Hx に対して各攻城砲は攻城砲表で1回攻撃可。河川の影響なし。
- 1 要塞は複数の攻城砲の攻撃を受け得る。
- 攻城砲攻撃を受けた Hx は、同一戦闘セグに通常の攻撃も受け得る。
- 攻城砲は敵要塞にのみ影響を与え、同 Hx の他ユニットへは影響なし。

[12.7] 破壊された要塞

- 特殊機能や兵站を喪失。再建不可。
- 破壊せねば、敵要塞 Hx に進入不可。
- 要塞破壊は VP あり(15.22)。

【13.0】塹壕構築

- 「塹壕構築開始」イベントが生じるまでは構築不可。
- 自軍再編成 Ph に、機動面から塹壕面へ裏返す(逆も可)。
- 第2インパルスは、指揮下ユニットのみ変更可。
- EZOC や要塞内でも可。

[13.3] 塹壕面ユニット

- 攻撃や移動不可。
- 退却は表に戻してから行う。
- 一部ユニットは構築不可(構築面なし)。
- 機動面ユニットと塹壕面ユニットはスタック可。

【14.0】特別ルール

[14.1] 戦場の霧

- 敵スタックの中身は見てはならない(一番上のユニットは常時見てもよい)。
- 戦闘解決時には見てもよい。

[14.12] 航空偵察:

- 自軍第1インパルスの移動セグ中に、各 HQ から4 Hx 以内の1 Hx の中身は見てもよい。

[14.2] 中立国

- 中立国 Hx へは、移動や攻撃不可。
- 標準シナリオでは、オランダとスイスは中立国。
- スイスの中立侵犯は絶対に不可。

- 中立国ユニットは初期配置しない。
- ルクセンブルクは全ての面で独領とする。

[14.3] ロシア戦線ボックス

- 東部戦線に投入されたユニットを配置。
- 「東部戦線」イベントが生じると、独軍は直ちに「ロシア戦線表」で dr。
- (ロシア戦線の独第8軍はロシア戦線表に組込まれ、初期配置には示されていない。)

【15.0】勝利条件

[15.1] 勝利レベル

- 終了時に VP 差で判定:
 - 0 ~ 50 = 引分け
 - 51 ~ 100 = 限定的勝利
 - 101 ~ 150 = 戦略的勝利
 - 151 ~ = 決定的勝利

[15.2] 勝利ポイント(VP)

(15.21) ゲーム開始時に得る VP:

- シナリオオプション: 各オプション参照。
- 独軍の中立侵犯:
 - ベルギー = 連合軍へ+40VP。
 - オランダ = 連合軍へ+40VP。
 - ルクセンブルク = 連合軍へ+10VP。

(15.22) 発生と同時に得る VP:

- 敵ユニットの除去:
 - 8* = 英軍歩兵軍団。
 - 6* = 突撃軍団や現役軍団(除: 英軍)
 - 4* = 予備軍団。
 - 4 = 英軍歩兵師団。
 - 3 = 突撃や現役の師団/旅団(除: 英軍)
 - 2 = 予備、騎兵、下馬騎兵、軽歩兵、海兵隊、装甲車の師団/旅団。
 - 1 = 後備師団。
 - 5 = 攻城砲。
 - 10 = HQ。
 - 3 = 12 戦力要塞。
 - 2 = 6 戦力要塞。
 - 1 = 3 戦力要塞。
- * 損害適用のため軍団分割すると、個々の師団 VP を計上。
- **オランダとベルギーの歩兵は全て、VP に関して予備タイプ。
- 独軍へ+10 = 同盟軍が Paris のいずれかの Hx に初進入。
- 連合軍へ+10 = 仏軍が Rhine 河を西岸から東岸へ初渡河。

(15.23) ゲーム終了時に得る VP:

- 独軍: 自軍ユニットが占拠か最後に進入した下記 Hx:
 - 10 = Paris(1804、1805、1905 の各 Hx)、Lille(3210)。
 - 5 = Dunkerque(3607)、Calais(3506)、Boulogne(3404)、Verdun(1819)、Orleans(1101)、Brussels(3216)、Antwerp(3517、3616 の各 Hx)、Ostend(3609)、Luxembourg(2123)。
 - 2 = 他の各連合軍都市。
- 連合軍: 自軍ユニットが占拠か最後に進入した下記 Hx:
 - 20 = Metz(1723)、Strasbourg(1330)。
 - 10 = その他の各独軍都市。
- 連合軍へ5 VP = 都市以外の独領に指揮下の仏軍がいる(最大5 VP)。
- 連合軍へ5 VP = ベルギー領に指揮下のベルギー軍がいる(最大5 VP)。

【16.0】選択ルール

- どれを用いてもよい。

[16.1] 交戦離脱

- 移動セグを EZOC で開始するユニットは、同セグ中は他の EZOC へ進入不可。

[16.2] 騎兵の遅滞行動

- 防御側が全て騎兵で、攻撃側に騎兵が含まれぬ場合、*防御側*は威力偵察 CRT を選択可。ただし、敵ユニット、EZOC、または

禁止地形ではない隣接 1 Hx を防御側騎兵は有し、そこへスタック制限を超過せず退却できること。

[16.3] 連合軍(のみ)の海上輸送と強襲上陸

(16.31) 海上輸送 :

・移動セグを自軍港湾で開始するユニットを、他の連合軍占拠港湾 Hx へ。

(16.32) 強襲上陸 :

・移動セグを自軍港湾で開始する海兵隊ユニット(のみ)を、沿岸か港湾 Hx へ。

(16.33-35) 海上輸送と強襲上陸の共通ルール :

・増援として登場する英軍は登場可。
・同移動セグには、それ以上移動不可。戦闘セグには攻撃可。
・EZOC で開始や終了可。
・敵占拠 Hx や全海 Hx へは上陸不可。
・第 2 インパルスは、指揮下ユニットのみ可。
・各インパルスに軍団相当 1 個まで。増援として兵站 Hx に登場する英軍は含めない。

[16.4] 英軍艦砲射撃マーカー

・各ターンの連合軍第 1 インパルスに(のみ)、沿岸 Hx の防御側独軍に配置し、右 1 シフト。使用後取除。
・戦闘結果は被らない。ZOC なし。

[16.5] パルチザン

・自軍ユニットが占拠せねば、敵国都市には指揮は通らない。

[16.6] 軽歩兵

・荒地、森林、及び湿地 Hx 進入は 1 MP。山岳は 2 MP。

[16.7] 装甲車

・荒地、森林、及び湿地 Hx 進入は 3 MP。
・山岳 Hx は鉄道線以外進入不可。
・騎兵同様、遅滞行動(16.2)可。

【17.0】シナリオ

・標準と延長の 2 シナリオあり、初期配置と勝利条件は同一。

[17.1] ゲームの長さ

・標準シナリオ : 8 月 II ~ 9 月 IV (全 7 GT)。
・延長シナリオ : 8 月 II ~ 11 月 IV (全 15 GT)。
・初期配置はスタック制限を適用し、連合軍先。

[17.2] 仏軍の初期配置

・「1A」配置地域内 :
第 1 軍 HQ、現役軍団 x5、予備軍団 x1、予備師団 x1、騎兵師団 x2、軽歩兵旅団 x1。

・「2A」配置地域内 :
第 2 軍 HQ、現役軍団 x5、予備軍団 x1、予備師団 x1、騎兵師団 x2。

・「3A」配置地域内 :
第 3 軍 HQ、現役軍団 x3、予備軍団 x1、現役師団 x1、予備師団 x1、騎兵師団 x1。

・「4A」配置地域内 :
第 4 軍 HQ、現役軍団 x3、騎兵師団 x1。

・「5A」配置地域内 :
第 5 軍 HQ、現役軍団 x5、予備軍団 x1、予備師団 x1、騎兵師団 x1。

・Belfort (0525)、Epinal (1023)、Toul (1421)、Verdun (1819)、及び Chalons (1813) の各 Hx :
後備師団 x1。

・任意の仏領都市に(各 Hx に 1 個) :
予備師団 x4。

・仏領内のどこにでも :
騎兵師団 x3、海兵旅団 x1。

[17.3] 英軍の初期配置

・「BEF」配置地域内 :
HQx1、現役軍団 x2、騎兵師団 x1。

[17.4] ベルギー軍の初期配置

・「B」配置地域内 :
HQx1、歩兵師団 x4、騎兵師団 x1。

・Liege (3021) と Namur (2918) の各 Hx :
歩兵師団 x1。

[17.5] 独軍の初期配置

・「1A」配置地域内 :
第 1 軍 HQ、突撃軍団 x3、現役軍団 x1、予備軍団 x2、後備師団 x1。

・「2A」配置地域内 :
第 2 軍 HQ、突撃軍団 x2、現役軍団 x2、予備軍団 x2、後備師団 x1、攻城砲 x1。

・「3A」配置地域内 :
第 3 軍 HQ、突撃軍団 x1、現役軍団 x2、予備軍団 x1、後備師団 x1。

・「4A」配置地域、及び/またはルクセンブルク領内 :
第 4 軍 HQ、現役軍団 x3、予備軍団 x2、後備師団 x1。

・「5A」配置地域内 :
第 5 軍 HQ、現役軍団 x3、予備軍団 x2、後備師団 x2。

・「6A」配置地域内 :
第 6 軍 HQ、現役軍団 x4、予備軍団 x1、後備師団 x1、攻城砲 x1。

・「7A」配置地域内 :
第 7 軍 HQ、現役軍団 x2、予備軍団 x1、後備師団 x1。

・Metz (1723) と Strassburg (1330) の各 Hx に :
後備師団 x1。

・ドイツかルクセンブルク領内に :
騎兵師団 x10。

・独領内に :
後備師団 x1、軽歩兵旅団 x1、攻城砲 x1。

・ロシア戦線ボックス :
ユニットなし。

[17.6] 開始時の VP レベル

・独軍 = 0。
・連合軍 = 50 (独軍のベルギーとルクセンブルクへの中立侵犯)。

【18.0】シナリオオプション

・プレー開始前に、両軍は用いるオプションを秘密裡に選択し、次に同時公開し適用。

[18.1] 独軍のオプション

1) 東部戦線の攻勢の強化

独軍は下記のうち 1 つ選択 :

・東部戦線の攻勢の増強。独軍初期部隊から少なくとも合計 10 攻撃力分減らし、ロシア戦線ボックスに入れる。
・東部戦線の適度な攻勢。独軍初期部隊から少なくとも合計 20 攻撃力分と HQ 1 個を減らし、ロシア戦線ボックスに入れる。
・東部戦線の大規模攻勢。独軍初期部隊から少なくとも合計 30 攻撃力分と HQ 1 個を減らし、ロシア戦線ボックスに入れる。
・東部戦線の最大規模攻勢。独軍初期部隊から少なくとも合計 40 攻撃力分と HQ 2 個を減らし、ロシア戦線ボックスに入れる。(独軍オプション 2 と併用不可。)

2) 西部戦線の最大規模攻勢

独軍初期部隊に合計 10 攻撃力分のユニット(タイプ不問)を任意の独軍配置地域に加算。
8 月Ⅲターンに独第 8 軍 HQ を増援として得る。
ロシア戦線表の全ての dr に -1 drm(他の修整と累積)。
(独軍オプション 1 と併用不可。)

3) 右翼を強化

独軍の第 5、6、及び 7 軍の各現役軍団 1 個を、第 1、2、及び 3 軍の配置地域内に配置(各 1)。
また、第 6 軍の攻城砲を、第 1、2、または 3 軍に配置のこと。
連合軍は 10VP 得る。

4) 自由配置

独軍は独領のどこにでも配置可。
連合軍は 20VP 得る。

5) ベルギーを侵略せず

全ゲーム期間中、ベルギーは中立。
連合軍は中立侵犯の開始時 50VP なし。

6) ルクセンブルクを侵略せず

全ゲーム期間中、ルクセンブルクは中立。
独軍はルクセンブルク領内の、初期配置や鉄道使用は不可。
連合軍は中立侵犯の開始時 10VP なし。

7) オランダを中立侵犯

オランダは連合国として開始。
オランダ軍歩兵師団 3 個を国境から 1 Hx 以上離れた領内に配置。
独軍は開始時部隊から合計 10 攻撃力分減少。
連合軍は 40VP 得る。

8) 臆病な予備兵

独軍の予備と後備のユニットは、9 月 I ターンまで独領を離れられない。
独軍は 20VP 得る。

9) 機械化の増加

独軍初期配置に装甲車旅団 2 個得、独領内に配置。
連合軍は 5 VP 得る。

10) 非常に改善された兵站

全ての独軍 HQ の指揮範囲 2 倍。
連合軍は 20VP 得る。

11) 更に有効な騎兵

独(含: ババリア。除: 伊) 軍の騎兵は常時指揮下。
連合軍は 10VP 得る。

12) 動員前の強襲

追加「事前ターン」を加え、8 月 I から開始。
初期配置は標準シナリオに従うが、下記修整適用:
・ 独軍はルクセンブルク内に初期配置不可。通常に進入は可。
・ 盤上で開始する英軍は、代わりに 8 月 I の増援として登場。
・ 8 月 I ターンは、:
突撃、現役、軽歩兵、及び騎兵のみが移動、及び/または攻撃可。
全てのユニットは指揮不通過。
仏英軍はベルギー領に進入不可。国境 HxS 越にベルギー領へ攻撃は可。

13) SMS(皇帝陛下の艦)巡洋戦艦 Goeben

アルジェリアからの増援の流れの妨害判定に、独軍は 8 月Ⅲターンの仏軍増援セグ開始時に dr。
1-2=影響なし。
3-4= 8 月Ⅲターンに仏軍が得る現役ユニットと下馬騎兵師団は 8 月Ⅳに登場。
5-6= 8 月Ⅲターンに仏軍が得る現役ユニットと下馬騎兵師団は得ない。
dr に関わりなく、連合軍は 10VP 得る。

14) 独軍の欺瞞

独軍がベルギーの要塞を 1 個破壊するか 9 月 I ターンまで、仏軍は Meuse 河北のベルギー領へ移動不可。
仏軍は以南のベルギー領へは移動可で、全てのベルギー国境越に攻撃可。
連合軍は 10VP 得る。
(独軍オプション 5 と併用不可。)

15) 勝利条件の変更

終了時に独軍が得る都市占領の VP は 2 倍。
敵ユニット除去で独軍が得る VP は半減(切上)。

[18.2] 連合軍のオプション

1) Michel 計画

仏第 4 と 5 軍は(通常の配置 Hx に加えて)、Lille(3210)及び/または Maubeuge(2813)の 2 Hx 以内の自国内に配置可。
独軍は 10VP 得る。

2) 自由配置

仏英軍は仏領のどこにでも配置可。
独軍は 20VP 得る。

3) 連合軍のより良い諜報活動

初期配置は独軍が先。独軍はやはり先攻側。
独軍は 5 VP 得る。

4) ベルギー、独軍の通過を承諾

ベルギーが中立では適用不可。
全てのベルギー軍ユニットを削除(VP に数えない)。
全てのベルギー軍要塞は破壊済(VP に数えない)。
独軍はベルギーの鉄道を使用可。連合軍は不可。
連合軍は 20VP 得る。
(連合軍オプション 5 と併用不可。)

5) ベルギー、陵辱さる

8 月Ⅲ、9 月 I、9 月Ⅲ、10 月 I、10 月Ⅲ、11 月 I、及び 11 月Ⅲに、連合軍はベルギー軍師団 1 個(タイプ不問)を増援として Antwerp に得る。
両 Hx が独軍ユニット占拠か EZOC では、上記増援喪失。
独軍は 10VP 得る。
(連合軍オプション 4 と併用不可。)

6) BEF の本国拘置

初期配置に英軍は使用不可。
全ての英軍増援は通常に登場。
連合軍は 20VP 得る。
(連合軍オプション 7 や 8 と併用不可。)

7) 北海上陸

初期配置に英軍は使用不可。
全ての英軍増援は通常に登場。
独軍は 8 月Ⅳの増援なし。
(連合軍オプション 6 や 8 と併用不可。)

8) BEF、ベルギーを支援

英軍初期部隊は配置しない。代わりに BEF HQ、現役軍団 2 個、及び騎兵師団が増援として 8 月Ⅲに仏やベルギーの港湾に上陸(ベルギーが中立ではベルギーの港湾には不可)。歩兵 1 個軍団相当は強襲上陸可。
他の全ての英軍は通常増援として得る。
(連合軍オプション 6 や 7 と併用不可。)

9) 機械化の増加

連合軍初期配置に仏軍 1 個と英軍 1 個の装甲車旅団 2 個得る。
仏軍は仏領内、英軍は BEF 配置地域に配置。
独軍は 5 VP 得る。

10) 非常に改善された兵站

全ての連合軍 HQ の指揮範囲 2 倍。
独軍は 20VP 得る。

11) 臆病な予備兵

仏軍の予備と後備のユニットは、9 月 I ターンまで仏領を離れられない。

連合軍は 10VP 得る。

12) 仏軍の敢闘精神

8月ターン中の仏軍現役軍団を含む連合軍の攻撃は、右1シフト(他シフトと累積)。
独軍は 20VP 得る。

13) 更に有効な騎兵

連合軍の騎兵は常時指揮下。
独軍は 10VP 得る。

14) 連合軍の先の一撃

プレー手順を逆にし、連合軍が先攻側。
独軍は 20VP 得る。

15) 勝利条件の変更

終了時に連合軍が得る都市/要塞の占領 VP は 2 倍。
敵ユニット除去で連合軍が得る VP は半減(切上)。

[18.3] 万国の労働者よ、団結せよ!

本オプションは、ゲーム開始前に両軍が同意のこと。
両軍共に、ゲーム中に増援なし。

(史実では、独軍は 12 と 14、連合軍は 12 を選択。)



■ QUESTIONS & ERRATA (MOVES Mag. #91, Mar-Apr 1997) :

1) ~6)、全て訂正済。

■ Errata & Clarifications (S&T Mag. #185, MAY/JUN 1997) :

8. 53、12. 2、12. 73、及び 18. 2(4)、全て訂正済。

■ Alternatives (MOVES Mag. #91) :

再度ルールを記述するならば、ロシア戦線ボックスは下記に変更【訳註：試案でしょうか?】:

(1) 独軍は初期配置の一部としてロシア戦線ボックスに下記を配置：第 8 軍 HQ、現役軍団 x3、予備軍団 x1、予備師団 x1。
(2) ロシア戦線表の drm は、ロシア戦線ボックスの下記の独軍攻撃力による：

攻撃力	drm
0~9	-2
10~19	-1
20~29	0
30~39	+1
40~49	+2
50~59	+3
60+	+4

(3) 独軍がオプション 18. 1(2)「西部戦線の最大規模攻勢」を用いると、ロシア戦線ボックスに初期配置されたユニット群を減らして追加ユニットを得る。

■ Another Optional Rule (MOVES Mag. #91) :

師団分割(選択ルール)

1. ランダムイベント「塹壕構築開始」が生じるまで、再編成 Ph に軍団を師団に分割不可。損害適用のための分割や、軍団への統合は可。
2. 生じると、10. 2 に従い再編成 Ph に分割可。

■ RTR:New Option (MOVES Mag. #91) :

独軍の「SMS(皇帝陛下の艦)巡洋戦艦 Goeben」オプションは削除し、下記に変更：

13) 塹壕の共同作戦

独軍は 8 月 III の増援として、塹第 2 軍 HQ と第 IV、VII、及び VIII 軍団、歩兵師団 1 個、及び第 3、5 騎兵師団を得る。

9 月 III ターンから、奇数ターンに増援として塹軍現役師団 1 個登場。

塹軍歩兵は補充可。他の塹軍ユニットは不可。

塹軍と伊軍はスタック不可で、攻撃時に戦力合計不可。

塹軍の歩兵と騎兵は、塹軍 HQ へのみ指揮統制を引く。塹軍 HQ は独軍兵站へ引く。

連合軍は 20VP 得る。

Optional Rule

予備と後備の師団(≠軍団)は ZOC なし。

【訳註：<APL>The Great War at Sea Vol. 1: The Mediterranean と本作を併用するルールも提示されています。】

Pakfront/YSGA 1997 年 9 月例会配布用

入手	05, VII, 1997
脱稿	13, VIII, 1997
改訂	13, II, 2016
抄訳	バック 1 号

■ 略語一覧 :

セグ=セグメント

AH =オーストリア ハンガリー

BEF =英大陸派遣軍

CRT =戦闘結果表

dr =6 面体サイコロ 1 個振り

EZOC=敵の ZOC

GT =ゲームターン

HQ =司令部

Hx =ヘクス

HxS =ヘクスサイド

MP =移動ポイント

Ph =フェイズ

PT =プレイヤーターン

VP =勝利ポイント

ZOC =支配地域

増援表

GT	独軍	仏軍	英軍
8月I	—	—	—
8月II	予備師団 x7	—	—
8月III	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1	第6軍HQ、現役軍団 x2、騎兵師団 x1、現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x6 軽歩兵旅団 x1、下馬騎兵師団 x1	現役師団 x1
8月IV	予備軍団 x1、現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x3	第9軍HQ、現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x6	—
9月I	突撃師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、騎兵師団 x1	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、騎兵師団 x1	現役師団 x1
9月II	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1	—
9月III	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1	—
9月IV	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1	現役軍団 x1
10月I	予備軍団 x5、突撃師団 x1、後備師団 x1、騎兵師団 x1	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、騎兵師団 x1	現役師団 x1、騎兵師団 x1、海兵師団 x1
10月II	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1	現役軍団 x1、騎兵師団 x1
10月III	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1	—
10月IV	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1	艦砲射撃マーカー
11月I	突撃師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、騎兵師団 x1	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、騎兵師団 x1	現役師団 x1
11月II	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1	—
11月III	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1	—
11月IV	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1、	現役師団 x1、予備師団 x2、後備師団 x1	—

ランダムイベント

dr : イベント

11-12: 悪天候。現ターンは:

- ・航空偵察(14.12)と強襲上陸(16.32)不可。
- ・全てのHQの指揮範囲1減(最小1)。
- ・全てのユニットは許容移動力1減。

13-14: 秋の天候。悪天候イベントと同一だが、9月以降に適用。8月では「イベントなし」。

15: 独軍の防諜活動。現ターン中いつでも、独軍は全ての連合軍ユニットを調べてもよい。

16: 連合軍の防諜活動。現ターン中いつでも、連合軍は全ての独軍ユニットを調べてもよい。

21: 独軍総司令部の恐慌。現ターンの独軍第2インパルスに、全ての独軍は指揮不通。

22: 連合軍総司令部の恐慌。現ターンの連合軍第2インパルスに、全ての連合軍は指揮不通。

23: 世界に冠たるドイツ! 現ターンの自軍増援セグに独軍は dr し、その数の独軍予備または後備師団(の組合せ)を増援として現ターンのユニットに加えて得る。

24: 祖国は危機にあり! 現ターンの自軍増援セグに連合軍は dr し、その数の仏軍予備または後備師団(の組合せ)を増援として現ターンのユニットに加えて得る。

25: 植民地の状況。現ターンの連合軍増援から合計2攻撃力分のユニットを減少(本ターンに連合軍増援がなければ影響なし)。

26: イタリアの三国同盟支援。ベルギーやオランダを独軍が中立侵犯していなければ有効。侵犯していると「イベントなし」。伊は独陣営として参戦。以降各ターンに仏軍増援から合計2攻撃力分を減少(仏軍増援がないターンは影響なし)。加えて、伊軍現役軍団 x2、現役歩兵師団 x1、騎兵師団 x2、及びHQx1が本ターンの増援として登場。

31-36: 塹壕構築開始。本GTから塹壕構築可。

41-46: イベントなし。本ターンにはイベントは生じない。

51-66: ロシア戦線。独軍はロシア戦線表を行う。

ロシア戦線表

dr 結果

0	大敗北
1	大敗北
2	増援の要請
3	増援の要請
4	東部戦線の膠着
5	東部戦線の膠着
6	東部で小規模勝利
7	東部で小規模勝利
8	東部で小規模勝利
9	東部で大規模勝利
10	東部で大規模勝利

サイの目修整(累積):

- +1: ロシア戦線ボックスの追加10攻撃力毎(最大+4)。
- 1: 西部戦線最大規模攻撃オプションを選択。

結果:

・大敗北:

- (1) 連合軍は直ちに20VP得る。
- (2) 独軍は本ターンに合計20攻撃力のユニットとHQ1個を転進(11.7)。

・増援の要請:

独軍は本ターンに合計10戦闘力のユニットを直ちに転進(11.7)。

・東部戦線の膠着:

ロシア戦線イベントが再度生じると「イベントなし」とみなす。

・東部で小規模勝利:

独軍は直ちに20VP得る。
ロシア戦線イベントが再度生じると、「イベントなし」とみなす。

・東部で大規模勝利:

独軍は直ちに40VP得る。
ロシア戦線ボックスにいる攻撃力の50%分(切捨)のユニットを増援として得る。
ロシア戦線イベントが再度生じると、「イベントなし」とみなす。