

ルールブック

クラッシュ・オブ・ジアイアンツ (巨人族の狂宴)
1914年 タンネンベルグおよびマルヌ河戦役

目次

1.0	はじめに	8.0	補給
2.0	ゲームの備品	9.0	増援と補給
3.0	ゲームの準備	10.0	所属部隊
4.0	勝利方法	11.0	作戦移動
5.0	プレイの手順	12.0	戦闘
6.0	スタック	13.0	要塞
7.0	支配地域	14.0	騎兵

1.0 はじめに

クラッシュ・オブ・ジアイアンツは、第1次世界大戦の開始段階における2つの最も有名な戦いを再現する2つの別々のゲーム(同じ基本システムを両方とも使用)が含まれています。タンネンベルグの戦いはロシア軍の東プロイセンへの攻勢を中断させ、ロシア第2軍を撃破したドイツ軍の勝利でした。マルヌ河は、戦争の最初の6週間でフランス軍を敗退させることへのドイツ軍の挑戦の天王山となる戦いでした。議論の余地のある戦術的な引き分けではありませんでしたが、パリの門から軍が後退してしまっただイツ軍としては戦略的敗北でした。

クラッシュ・オブ・ジアイアンツのシステムはプレイアビリティを強調しながらも、プレイヤーに適切な歴史的な感触を用意するように意図されています。ゲームの焦点は、様々な地理上の勝利目標の達成に奮闘しながらも、軍の集団を指揮する困難さに置かれています。

2.0 ゲームの備品

クラッシュ・オブ・ジアイアンツの完全なゲームの備品には以下の物が含まれています:

- このルールブック
- 1冊の2つの戦いに関するバトルブック
- 2枚の地図
- 1枚のプレイヤー補助カード
- 1枚半の駒シート
- 2個の6面体サイコロ

2.1 ゲーム地図

地図は、ドイツ軍、ロシア軍、および連合国軍部隊が1914年8月と9月に戦った戦域を描き出しています。六角形の目(ヘクス)は、ユニットの位置と移動を規定するために地図上に重ねて印刷されています。各ヘクスはユニットの移動、ユニット間の戦闘および補給を引く場合に影響する自然のおよび/あるいは人工の地形記号を含んでいます。

各ヘクスは、固有の4ケタの識別番号を持っています。これらのヘクス番号はゲームの配置時に使用され、そしてゲームが途中で中断され、終了しなければならない場合にユニットの位置を記録するために使用することができます。

地図上の方位表示盤は、磁北から地図の4辺に対して平行な方向へと若干修整されています。ルール中に方位の方向について言及されている場合、ゲームの地図の方位表示盤に印刷されている方向を使用します。

各々の地図は、各陣営が通常退却する方向を示す退却方向矢印も含んでいます。

地図上に印刷されている図表類は、様々なゲームの機能を記録および解決するために使用されます。それらの使用方法は、以降の該当するルールの項において説明されます。

2.2 駒

ゲームに用意されている駒は、戦闘部隊（“ユニット”とも呼びます）を表し、あるいは情報マーカーおよび記録の補助用に用意されています。

全ての戦闘ユニット駒は、いくつかの情報を表示しています： 国籍、史実上の部隊名、ユニットの規模（師団あるいは旅団）、戦闘/ステップ戦力、戦術能力値、登場ターン、あるいは配置コードまたは配置ヘクス番号。

2.2.1 戦闘ユニットの例

	登場ターン
戦闘/ステップ戦力	戦術能力値

上のユニットは、ドイツ軍第1軍、第 予備軍団、第7 予備歩兵師団です。4の戦術能力値を持ち、そして第4 ターンに増援として登場する2ステップの歩兵ユニットです。

2.2.2 国籍。ユニットの国籍は、そのカラースキームによって表示されます：

イギリス軍：	タン
フランス軍：	ブルー
ドイツ軍：	グレー
ロシア軍：	グリーン

明確化：ドイツ軍駒上の色合いでは、どの駒がタンネンベルグに所属し、どれがマルヌ河に所属するかがはっきりしません。全ての第8軍の駒はタンネンベルグ用であり、残りはマルヌ河用であります。（言い換えると、第2ターンに登場する第3 予備師団および第1 1 ターンの第1 後備兵師団を加えて、正確な配置ヘクス番号のある全てのドイツ軍ユニットはタンネンベルグユニットであります。）

2.2.3 所属部隊名と史実上の部隊名。各戦闘ユニットは、その史実上の師団あるいは旅団番号および/あるいはその名称の略語によって識別されます（バトルブックを参照）。上級の所属部隊名（軍団および/あるいは軍）は、単一の司令部の指揮下で一緒に作戦を行うユニットのグループを分別します。所属軍団名はスタックに対して影響を持ち、所属軍名は同時に移動するユニットのグループを定めます。

2.2.4 ユニットの種類。駒の中央の図形の記号は、ユニットの種類を表します。ユニットの種類は以下の通りです：

歩兵	x	x J	猟兵
騎兵	/	/..	自動車化騎兵

2.2.5 許容移動力。これは地図上に印刷されているヘクスの目を通して移動するユニットの能力の尺度です。ユニットはヘクス内の地形およびそこを取り巻くヘクスサイドに沿っている地形を元に、異なるヘクスに進入するためにその許容移動力から様々な移動ポイントコストを消費します。全てのユニットに対する許容移動力は、所属部隊表（Command Table）（10.0項、参照）の使用により軍単位に毎に決定されます。

2.2.6 戦闘/ステップ戦力。クラッシュ・オブ・ジヤイアンツにおいて、ユニットの

戦闘力は現行のステップ値と等しいです。全てのユニットは1あるいは2のいずれかのステップを持っています。2ステップのユニットは戦闘によって減少させられる可能性があります。減少している歩兵ユニットは、補充によって再建することができます。最後のステップを失ってしまったユニットは除去され、そして再建することができません。カッコ()の付いている戦闘/ステップ戦力数のユニットは、攻撃に参加することができません。

2.27 戦術能力値。全ての戦闘ユニットは、ユニットの訓練度レベル、その将官の能力および配備している砲兵と機関銃の量を表現する戦術能力値(TER)を持っています。数字が高い程、優秀なユニットです。ユニットのTERは、決して1未満へと修整されません。

訂正： 第3ターンのロシア軍第53歩兵師団のABC登場ヘクス表示が抜けています。

2.28 マーカー

ゲームターンマーカー 現行のゲームターンを記録するためにゲームターン記録表上で使用されます。

軍所属部隊マーカー(ACM) 表示されている軍の全てのユニットの現行の許容移動力を記録するために所属部隊欄上で使用されます； どの軍が活性化するか、順番を決定するために使用されます(マルヌ河においてのみ)。

訂正： マルヌ河においてドイツ軍第1軍騎兵所属部隊マーカーを無視します(しかしながら、後述の選択ルールを参照してください)。

支配マーカー 一方の陣営あるいは他方の陣営によって支配されているヘクスを表示します。

要塞化ゾーン破壊マーカー 破壊された地図上の要塞化ゾーンを表示します。

要塞減少/破壊マーカー 減少あるいは破壊されている要塞ヘクスを表示します。

行動済みマーカー 移動の代わりに補充ステップを受け取ったユニットを表示します； また(マルヌ河においてのみ)それ自身の移動を完了してしまっているが、まだ移動するために活性化されていないユニットのエリア内へと軍境界を越えて移動してしまっているユニットを表示します。

補充マーカー 行動済みマーカーと同等ですが、補充の制限の記録補助(タンネンベルグにおいてのみ)として使用されます。

補給減少(AS)マーカー 補給切れの危険性があるユニットを表示します。

補給切れ(OoS)マーカー 補給切れになったユニットを表示します。

士気喪失マーカー 士気喪失した連合国の軍(マルヌ河においてのみ)を表示します。

パリタクシーマーカー 特別な補充マーカー(マルヌ河においてのみ)。

3.0 ゲームの準備

各プレイヤーは、どちらの陣営(ドイツあるいはロシア/連合国)を指揮するかを選びます。プレイヤーはプレイしようとしているシナリオに対して、バトルブックにおける指示に従って配置しなければなりません。

4.0 勝利方法

4.1 ゲームの勝利

勝利はバトルブックにおいて説明されている特定のヘクスの支配によって決定されます。通常、勝利はプレイされているシナリオの最終ターンの終了時に決定されますが、いくつかの場合において早期に即時の勝利の可能性もあります。

4.2 ヘクスの支配

このことは勝利を決定する上で重要です。ヘクス支配マーカーは、どちらのプレイヤーが勝利ヘクスを支配しているかの記録を補助するために使用されます。

ヘクスの支配は、そのヘクスに獲得する側のユニットが進入した瞬間に一方の陣営から他方へと切り替えられます。ヘクスの支配は、プレイ中に何度でも切り替えます。

バトルブックは、ゲームの開始時にどのヘクスがどちらに所属するかを表記しています。

5.0 プレイの手順

5.1 ターンの手順

各ゲームターンは、2つのプレイヤーターンに分かれています。プレイヤーターンは、プレイヤーが特定の行動を実行する“フェイズ”へと更に分かれています。プレイヤーによって実行される全ての行動は、以下の手順の通りに実施されなければなりません。一度プレイヤーがあるフェイズの自分の行動を終了させてしまった場合、彼の相手側が紳士的に許可しないかぎり、彼はやり忘れてしまった行動の実施、あるいは無様に実行された行動のやり直しの為に戻ることができません。

5.2 プレイの手順

正確なプレイの手順は各々の戦いでは少々異なり、そして各々の戦いに対してはバトルブックにおいて概説されています。通常はしかしながら、タンネンベルグおよびマルヌ河の両方は、以下の概略に従います。

. 第1 (ロシア軍 / 連合国軍) プレイヤーターン

- A. 補給決定フェイズ
- B. 増援 / 補充フェイズ
- C. 作戦フェイズ
- D. 戦闘フェイズ
- E. 回復フェイズ

. 第2 (ドイツ軍) プレイヤーターン

- A. 補給決定フェイズ
- B. 増援 / 補充フェイズ
- C. 作戦フェイズ
- D. 戦闘フェイズ
- E. 回復フェイズ

. ゲームターン更新 / 勝利フェイズ

5.3 フェイズと手順

5.3.1 補給決定フェイズ。手番側のプレイヤーは自軍のユニットの全ての対して補給線をチェックします。補給ルールによる決定に従って補給減少マーカーと補給切れマーカーを除去および / あるいは配置します。このフェイズにおいて決定された全てのユニットの補給状況は、プレイヤーの次の補給決定フェイズまで続きます。両方の陣営の全てのユニットは、第1ターンを補給状態でゲームを開始します。

5.3.2 増援 / 補充フェイズ。手番側のプレイヤーは、現行ターンに登場する予定の増援ユニットを地図上に配置します。彼は使用可能な補充ステップを適切な歩兵ユニットに配置することができます。これらのユニットに、行動済みマーカーを置きます。

5.3.3 作戦フェイズ。手番側のプレイヤーは軍を選び、サイコロを1個振り、そしてその軍の全てのユニットの現行の許容移動力を決定するために選択した軍の所属部隊欄上で結果を求めます。ACMを所属部隊欄上に記録として置きます。手番側のプレイヤーは次に、その現行の許容移動力の制限まで、現在活性化している軍のユニットを移動させることができます。行動済みマーカーが置かれているユニットは移動することができません。プレイヤーの部隊の各々の軍に対して繰り返します。

5.34 戦闘フェイズ。手番側のプレイヤーは、戦闘ルールに従って隣接する敵ユニットを自軍のユニットを使用して攻撃することができます。

5.35 回復フェイズ。手番側のプレイヤーは、味方のユニットから全ての行動済みマーカーを取り除きます。

5.36 ゲームターン更新/勝利フェイズ。両方のプレイヤーは、自軍の所属部隊欄から全てのACMを取り除きます。ゲームターンマーカーを進め、新しいゲームターンを補給決定フェイズから開始します。最終ゲームターンの終了時に、プレイされているゲームのルールに従って勝利を決定します(バトルブックを参照)。

6.0 スタック

6.1 概略

スタックとは、同時に単一のヘクス内に2個以上のユニットを配置することです。スタック制限は移動の終了時、地図上にユニットを配置する時、および戦闘フェイズ中のみに適用されます。これらの時点でスタック制限を超過してスタックしている状態を発見されたユニットは、その所有プレイヤーによって除去されます。指定された時点で全てのヘクスにおいてスタック制限は判定されますが、プレイヤーの作戦フェイズ中にあるヘクスに進入あるいは通過することができるユニットの数には制限はありません。

明確化：スタック制限は、作戦フェイズの終了時に適用され、各ユニットあるいはスタックの移動終了時ではありません。

6.2 スタック制限

プレイヤーは同じヘクス内に、いずれかの規模のユニットを2個までスタックさせることができます。プレイヤーは少なくともそれらの内の2個が同じ軍団に所属している(つまり、同じ所属軍団部隊名を共有している)場合、3個ユニットまでをスタックさせることができます。要塞、要塞化ゾーンおよび情報マーカーは決してこれらの数の制限に対して計算されません。

追加：タンネンベルグにおけるドイツ軍第1騎兵師団は、スタック制限の観点において軍団とみなされます。

6.3 騎兵のスタック

騎兵ユニットは、要塞あるいは歩兵ユニットと一緒にスタックすることができません。

7.0 支配地域

7.1 概略

全ての戦闘ユニットは、その規模、種類あるいは現有の戦闘力に関係無く、ユニットによって占められているヘクスに隣接する6つのヘクスへと広がる支配地域(以降、ZOCと呼びます)を持っています。

例外：ZOCは地形効果表に記されている通り、ある種の地形内へとあるいは外へと拡がりません；補給切れのユニットはZOCを及ぼしません。

明確化：ZOCは、湖あるいは海ヘクスサイドを越えて拡がりません。

7.2 ZOCの影響

ユニットは敵のZOCに進入した場合、移動を中断しなければなりません。いかなるユニットも戦闘後前進および緊急撤退[11.5項]の例外を除いて、ある敵のZOCから他へと直接移動することはできません。ユニットは敵ZOCを通して補給を引く、あるいは退却することができません。

敵ZOCは補給、退却および緊急撤退のためだけに味方のユニットの存在によって

無効にされます。単一のヘクスに対して共同して攻撃を行うとしている異なるヘクス内のユニットは、その戦闘フェイズ中に他の味方ユニットによってそのZ o C内の全ての敵ユニットが攻撃をされる予定であるか、既に攻撃されているという条件においてそれを行うことができます。

8.0 補給

8.1 概略

ユニットは完全な能力で行動するためには、補給が必要です。プレイヤーの全てのユニットの補給状況は、ゲームターン毎に1回そのプレイヤーの補給決定フェイズ中決定され、そして常にそのプレイヤーの次の補給決定フェイズまで継続します。

8.2 ユニットが補給を受ける方法

ユニットはその陣営の補給源へと補給線（ヘクスによる経路）が引ける場合、補給状態になります。適切な補給源へと補給を引くことができる適正なユニットの数への制限はありません。

8.2.1 補給源ヘクス。 各陣営の補給源はバトルブックに記載されています。例えば占領された場合でも、一方の陣営の補給源ヘクスは決して他方の陣営のユニットに対する補給源として機能しません。

8.2.2 補給線の引き方。 ユニットは、その位置から適切な補給源ヘクスに対してどんな長さでもヘクスによる経路を引くことができる場合、補給状態になります。補給線は敵のZ o C、敵ユニットとあるいは無傷の敵要塞または要塞化ゾーンを含んでいるヘクス内を引くことができません。

例外： ヘクス内の味方ユニットの存在は、この目的において敵Z o Cを無効にします。

補給線はどんな長さでも構わないが、ユニットから数えて最初の5ヘクスのみはどの方向あるいは方向の組み合わせに引くことができます。残りの補給源への経路は、その陣営の退却方向の矢印によって認められている方向のヘクスからヘクスへと引かれなければなりません。

8.3 手順

- 1) ASとO o Sマーカ―を補給線を引くことができる全てのユニットから取り除きます。
- 2) ASマーカ―（前のターンから）を既に載せられているそして補給線を引くことが不可能である全てのユニットは、マーカ―を“O o S”（補給切れ）と表示されている裏面へと裏返します。既にO o Sマーカ―を載せられているユニットは補給切れ状態を継続します。
- 3) 補給線を引くことが不可能であるマーカ―の載せられていない全てのユニットは、ASマーカ―を載せられます。

8.4 影響

8.4.1 補給減少の影響。 補給減少（AS）は、O o Sに至る中間段階です。ASマーカ―を載せられているユニットは、補充を受け取る資格を失いますが、他の機能は通常通りです。

8.4.2 補給切れの影響。 O o Sであるユニットは、以下の影響を受けます：

- 1) そのZ o Cを失います。
- 2) その戦術能力値が2減少します（しかし、決して1未満にはなりません）。
- 3) その許容移動力が1減少します。
- 4) 補充を受け取るができなくなります。
- 5) O o Sを載せられている歩兵ユニットは、退却の目的に対して騎兵のZ o Cを

無視することができません。

- 6) 緊急撤退 [11 . 5 項] に対して、“脱出口の保持”をすることが出来なくなります。

OoS状態に対する他の影響はありません ユニットは補給を受けられないことに対して、決してステップを損失しません。

8.5 要塞補給

各々の味方の要塞ヘクスは、補給決定フェイズ中にそのヘクス内にスタックしている2個旅団あるいは1個師団の価値のあるユニットに補給を送ることが出来ます。要塞それ自身は、補給を必要としません。要塞化ゾーンは全く補給を供給（あるいは必要と）しません。

9.0 増援と補充

9.1 概略

増援は、初めてプレイに登場する新しいユニットのことです。補充は、戦闘損失を被っている既存のユニットを再建（完全戦力に戻すこと）するために使用される部隊です。

9.2 増援

増援はユニットに表示されているターンそしてバトルブックに従ってゲームに登場します。増援の登場は遅らせることができません。増援は常に完全な補給状態で登場し、そして地図上に一度配置された後は通常通りに行動することができます。

9.3 補充

補充は、減少している2ステップのユニットに失っているステップを取り戻すことを可能にします。補充の使用できる可能性は、バトルブックに記述されています。

9.3.1 補充の制限。 2ステップの歩兵ユニットだけが、補充を受け取ることができます。補充は減少状態（1 - ステップ）のユニットを完全戦力（2ステップ）へと再建させるために使用されます。既に完全戦力のユニットは、補充を受け取ることができません。除去されているユニットは、補充を使用してプレイに復帰することができません。補充を受け取る資格を得るためには、ユニットは完全な（要塞補給は除く）補給状態（ASおよびOoSマーカーを載せられていない）でなければなりません。

9.3.2 手順。 増援/補充フェイズ中にユニットに行動済みマーカーを載せ、そしてユニットの戦力を2ステップの面へと表返すことによって増加させます。行動済みマーカーを載せられているかぎり、ユニットは移動および攻撃を行うことができません。

10.0 所属部隊

10.1 概略

各ターンに、プレイヤーは各々の所属部隊に対してその戦闘ユニットの現行の許容移動力を決定するために所属部隊欄上でサイコロを振らなければなりません。通常は各軍レベルの所属部隊に対して別々にサイコロが振られ、そしてその所属部隊の全てのユニットはそのターンに同じ許容移動力を持ちます。プレイヤーは個々に各々の所属部隊に対してサイコロを振り、そして移動を実行し、次の所属部隊に対して所属部隊欄上でサイコロを振る前に1つの所属部隊に対する全ての移動を終了させなければなりません。どの所属部隊のサイコロが振られるかの順番は、バトルブックのルールによって決定されています。所属部隊は移動のみに影響し、戦闘には影響しません。

10.2 所属部隊欄

各所属部隊は、それ自身の所属部隊欄を持っています。欄に2つの異なるサイの目の範囲（1つは欄の上側であり、そして1つは下側である）が含まれている場合、バトルブックのルールがどちらを使用するかを指示しています。

10.3 所属部隊のサイの目判定の例外

全ての場合において、バトルブックのルールにおいて見られる前述のルールに対する例外は、優先されます。

11.0 作戦行動

11.1 概略

ユニットの許容移動力はその軍に対する所属部隊欄のサイコロ判定によって決定され、そしてターン毎に変化します。求められた数字は、その作戦フェイズ中の移動に対してユニットが使用可能な移動ポイント（MP）の数です。

プレイヤーは、各自軍作戦フェイズにおいて自軍のユニットの全てあるいは一部を移動させる、または全く移動させないことができます。

ユニットは、進入されるヘクスおよび/あるいは通過されるヘクスサイドの地形によって変化するMPコストを消費しながら、ヘクスから隣接するヘクスへと移動します。これらのコストは、地形効果表において詳しく説明されています。

11.2 制限

- 1) 移動ポイントはターンからターンへと累積することができず、またあるユニットから他へと移し換えることができません。
- 2) 移動するユニットは、止まるまでに全ての使用可能なポイントを消費する必要はありません。
- 3) 各ユニットの移動は、他の移動を開始する前に完了していなければなりません。
- 4) 一度移動を終了させた場合、彼の対戦相手が許可した場合のみにプレイヤーは変更することができます。
- 5) いかなるユニットも、ターン毎に一度だけしか移動できません。
- 6) 行動済みマーカーの置かれているユニットは、移動できません。

戦闘フェイズ中に実行される前進および退却は、このルールの目的において移動とはみなされません。

11.3 地形の影響

地図上の大部分のヘクスは、各々1MPのコストで進入することができます。いくつかの地形は、追加のコスト/制限を持っています。

森林および沼地。 森林および沼地が含まれているヘクスは、各々2MPを消費します。河川。 大河川ヘクスサイドは、渡るために追加の1MPを消費させます。

要塞化ゾーン。 無傷の要塞化ゾーンは、進入するためには敵ユニット（のみ）に全ての許容移動力を消費させます。敵ユニットは隣接している状態でその移動を開始する場合のみ、そのようなヘクスに進入することができます。

追加： 要塞化ゾーンは、敵ユニットに占められた時点で破壊されます。要塞。 ユニットは決して敵の要塞が含まれているヘクスに進入することができません；戦闘中、先に要塞は除去されなければなりません。

進入禁止地形。 ユニットは決して敵のユニットあるいは無傷の敵の要塞を含んでいるヘクスに進入することができず、そして全-海上または湖ヘクスへと移動することができず、あるいは全-海上または湖ヘクスサイドを通過することができません。

明確化： 鉄道線は、他の地形の作戦移動コストを無効にしません。

11.4 最小限移動

現行の許容移動力が1あるいはそれより大きい全てのユニットは、移動コストに関係無く常に1ヘクスを移動することができます（通常の移動、地形、およびZOCの制限と禁止事項には従います）。

11.5 緊急撤退

まだ移動していない補給状態のユニットは、移動の目的においてこれらのユニットが退却によって認められている方向のみに移動することと敵ユニットと隣接した状態で移動を終了しないという条件で、隣接する味方ユニットによって（のみ）、ヘクスに拡がっている敵のZOCを無視することができます。撤退するユニットのために敵のZOCを無効にしている（“脱出口の保持”）ユニットは、そのような撤退が完了した後に通常通りに移動することができます。

11.6 騎兵の制限

騎兵は、味方の要塞あるいは要塞化ゾーンヘクス内で、また味方歩兵ユニットとスタックした状態で移動を終了させることができません。騎兵ユニットは無傷の要塞化ゾーンヘクスに進入することができません。

デザインノート： 騎兵の歩兵と一緒に、あるいは要塞/要塞化ゾーンヘクス内でのスタックの禁止は、史実に反する戦術を避けることを意図しています。1914年には、騎兵は偵察、スクリーン援護、および滅多に無いことでありましたが襲撃のために独立部隊として多くの場合を行動していました。

12.0 戦闘

12.1 概略

自分の陣営の戦闘フェイズ中、自軍のユニットに隣接している全ての敵ユニットを攻撃可能なヘクスサイドを通して攻撃することができます。地図上の大局的な状況に関係無く、手番側のプレイヤーは常に“攻撃側”とみなされ、そして他方のプレイヤーは“防御側”とみなされます。攻撃は常に任意ですが、実施される場合は以下の手順に従います。

12.2 攻撃の条件

1つの敵の占めるヘクスは、1回の戦闘において周囲のヘクスから投入できるだけ多くのユニットに攻撃をされる可能性があります。単一の防御側ヘクスは、つまり最大6つの取り巻いている敵のスタックから攻撃を受ける可能性があります。しかしながら、いかなる単一の攻撃も2つ以上のヘクスをその対象にすることができません（つまり、複数の防御側ヘクスへの戦闘は許されません）。

防御側ヘクス内の全てのユニットは、一緒に防御を行わなければなりません。攻撃側ヘクス内の全てのユニットは、一緒に攻撃を行う必要はありません。いくつかの攻撃側ユニットは、異なるヘクスを攻撃することができ、また全く攻撃しないことができます。

戦闘/ステップ戦力数がカッコ()内のユニットは、決して攻撃を行うことができません。

12.3 ユニットの不可分

いかなる単一の攻撃側ユニットもその戦闘力値を分割し、そして2つ以上の戦闘に割り当てることができません。同様にいかなる防御側ユニットもその防御力値の一部が1個あるいはそれより多くの攻撃側から攻撃を受け、残りの部分が他から攻撃を受けることはありません。

12.4 協同攻撃

異なるヘクス内のユニットは、攻撃側のZOC内の全ての他の敵ユニットがその戦闘フェイズ中に他の味方ユニットによって攻撃を受ける予定、あるいは既に攻撃を受けてしまっている場合のみ、単一のヘクスを協同して攻撃することができます。騎兵と歩兵は、決して1つの攻撃と一緒に協同することができません。

12.5 攻撃の繰り返し

前述した制限は別として、自軍の戦闘フェイズ中に各プレイヤーが実施できる攻撃の数には制限がありません。攻撃側は前もって全ての攻撃を公表する必要はなく、そして1つの解決が次のを開始する前に完了する様に行うかぎり、自分の望む順番で攻撃を解決することができます。

12.6 戦闘力と戦術能力値

ユニットの戦闘力は、その現行のステップ値（基本的にユニットの規模を基準としている）と同じです。戦闘力は特定の戦闘の比率を決定するために使用され、戦闘解決ステップに対するサイの目修整（DRM）を決定します。戦闘力は、地形効果表に記されている通りの地形によって修整されます。

ステップロスは、戦闘の結果によって生じます。

戦術能力値またはTER（ユニットの右下の角の小さい方の数字）は、訓練度、指揮および兵器を含めた戦闘におけるユニットの能力の尺度です。ユニットのTERは、その補給状況によって低下されます。

12.7 戦闘の手順

攻撃側は全ての攻撃側ユニットと防御側ヘクス（ヘクス内の全ての敵ユニットは、一緒に防御をしなければならない）を指定します。下記の方法に従って戦闘比を計算し、戦闘解決のために、もし有れば、サイの目修整（DRM）を決定するために戦闘表を確認します。攻撃側に使用されるDRMは斜線の左側であり、防御側に使用されるDRMは右側です。Nは、その陣営のユニットはその個々の戦闘において修整が適用されないことを意味します。戦闘を解決するために、各プレイヤーは戦闘比計算から得られたDRM（有る場合は）を使用して自軍のユニット（防御側が先）に対してサイコロを振ります。

12.7.1 戦闘比。 攻撃側プレイヤーは参加しているある戦闘において防御側が持っている防御力値より多くの攻撃力値を集める努力をするべきです。そのような戦闘は“高比率攻撃”と呼ばれます。攻撃側プレイヤーは、自軍の“比率”を計算します。戦闘に参加している全ての攻撃側ユニットの攻撃力値を合計します；次に戦闘において防御を行うユニットの防御力値を合計します。防御側の合計で攻撃側の合計を割り、端数を切り捨てます。

12.7.2 攻撃側の損失制限。 表はまたその戦闘において攻撃側ユニットに適用される（戦闘の解決のサイ振りを実行しなければならない）最大数（攻撃側損失制限）が記載されています。この制限はある種の地形、たとえば要塞や要塞化ゾーンによって修整されます。攻撃側は戦闘結果の適用を必要とされる数よりも多くのユニットを参加させている場合、どのユニットに適用するかを選択することができます。攻撃側は、旅団よりも先に全ての師団に対してサイコロを振らなければなりません。

例1： 2 - 1の比率では、表は - 1 / + 1と表示している。これは全ての攻撃側はその戦闘解決のサイの目から1を引き、全ての防御側ユニットはその戦闘解決のサイの目に1を加えることを示します。攻撃側の損失制限は4であるので、その攻撃に5個あるいはそれより多くのユニットが参加している場合、攻撃側はその内の4個に対して戦闘解決のためのサイを振らなければならないだけです（攻撃側の選択）。

例2： 平地ヘクス内の防御側ユニットに対して4個攻撃側ユニットが参加している4 - 1の比率の攻撃において、戦闘結果のサイ振りに対して4個のユニットの内の2個を攻撃側は選ぶこととなります（この比率における攻撃側損失制限）。4 - 1において、彼は各サイの目から3を引くことができます。

12.73 DRM制限。 サイの目は決して6より上、あるいは1未満に修整されません。

12.74 修整されないサイの目。 未修整のサイの目が1または6である場合は、決してDRMによって修整されません。1のサイの目は常に効果なしであり、6のサイの目は常にステップロスです。

12.75 防御側のサイ振り。 防御側は、各防御側ユニットの対して1個のサイを振らなければなりません。修整されたサイの目がユニットのTER未満あるいは等しい場合、影響はありません。修整されたサイの目がユニットのTERより大きい場合、防御側ユニットは1ステップを失い、そして直ちに修整後のサイの目とそのTERの差に等しい数（最大3ヘクス）を退却しなければなりません。ステップロスを受けたスタック内の各々のユニットのみを退却させます。各々の適用を受けなかった防御側ユニットは、その場に留まります。

12.76 攻撃側のサイ振り。 防御側が全ての自軍ユニットの戦闘を解決した後、攻撃側は各攻撃側ユニットに対して1回サイを振らなければなりません（しかし、要塞あるいは要塞化ゾーンヘクスに対する攻撃ではないかぎり、自分の攻撃側損失制限より多いユニットに対してサイを振る必要はありません）。攻撃側ユニットの修整後のサイの目がそのユニットのTERより大きい場合、そのユニットは1ステップロスを受けます。攻撃側ユニットは、決して退却しません。

12.77 戦闘後前進。 全ての防御側ユニットが退却あるいは除去を強制された（あるいは騎兵戦闘前退却[13.22項]）場合、攻撃側はスタック制限までヘクスへと生き残った攻撃側ユニットの一部あるいは全てを前進させることができます（敵のZOCは無視します）。前進の決定は他の戦闘が解決される前に、直に行わなければなりません。そのようなユニットはそのターンに再び攻撃を行うことができませんが、敵ユニットの退却路あるいは補給を遮断するために有効であるには違いありません。

12.8 退却

12.81 退却距離。 ステップロスの適用を強制された防御側ユニットは、その修整後の戦闘解決のサイの目とそのTERの差の分を退却しなければなりません。いかなるユニットも、3ヘクスを越えての退却を強制されません。

例外： 要塞あるいは要塞化ゾーン内のユニットは、全ての退却結果を無視することができます（プレイヤーが望む場合）。防御側プレイヤーはそのようなヘクスから通常通りに退却することを選ぶことができます。

12.82 退却方向。 その陣営の退却方向矢印によって示されている方向へ可能である場合、ユニットは退却しなければなりません。敵のZOCおよび通行禁止ヘクスまたはヘクスサイド（地図の端部も含む）による除去を避けるためだけに他の方向へと退却することができます。ユニットは、その所有プレイヤーによって退却させられます。

12.83 退却中のスタック。 退却を必要とされたスタック内のユニットのみが、退却します（ステップロスを受けていないユニットは退却させません）。スタック制限はユニットの退却の終了時に確認されなければなりません。ユニットが退却できる唯一のヘクスがスタック超過を強要する場合、そのユニットをスタック制限内に収まるヘクスに到達するまで追加のヘクスを退却させます。そのようなヘクスが存在しない場合、除去されます。

12.84 敵のZOC。 ユニットは敵のZOC内へあるいは通過して退却することができませんが、退却の目的において味方のユニットの存在は敵のZOCを無効にします。

例外： OOSマーカの置かれていない歩兵ユニットは、退却の目的のみに対して騎兵ZOCを無視することができます。

追加： 12.85 ユニットがその戦闘フェイズ時にこれから攻撃されるヘクス内に退却する場合、防御に何も加えることができず、そして防御側が何らかの損害を受けた場合に自動的に除去されます。

12.9 戦闘に対する地形効果

12.91 防御力値。 荒地、森林、沼地および町を含むヘクスは、そこで防御を行っているユニットの戦闘力（の合計）に1を加えます。河川（あるいは河川と大河川の組み合わせ）のみを越えて攻撃されるヘクスは、同様に防御力値に1を加えます。全てのこれらの影響は累積され、例えば荒地地形内の町で防御を行っているユニットが河川を越えて攻撃を受ける場合、その戦闘力に合計3防御力が加えられます。

12.92 コラムシフト。 都市、要塞あるいは要塞化ゾーンを含むヘクス内で防御を行っている、あるいは大河川のみを越えて攻撃を受けるユニットは、戦闘比において1コラムシフトを左（1L）への修整を得ます。これらは、他の地形効果と一緒に累積されます。

12.93 退却無視。 要塞および要塞化ゾーン内の防御側ユニットは、全ての退却の結果を無視できます（プレイヤーが望む場合）。防御側プレイヤーは、そのようなヘクスから通常通りに退却を選ぶことができます。

13.0 要塞

要塞は地図上に印刷されています。それらはスタックの対象として計算されません。要塞はそれ自身ZOCを持っていませんが、その内のユニットは持ちます。

戦闘おける要塞。 要塞はTERが5の2ステップの戦闘ユニットです。それらは決して攻撃を行うことができません。要塞ヘクスに対する攻撃において、攻撃側損失制限は無視されます。要塞ヘクス内で防御を行っているユニット（単独で防御を行っている要塞は除く）は、戦闘比率において1Lシフトの修整を受けます。要塞ヘクス内のユニットは、退却の結果を無視します。

要塞がステップロスを受ける、あるいは除去された場合、要塞減少/除去マーカを使用します。除去された場合、再建することができません。

14.0 騎兵

14.1 移動の制限

- 1) 歩兵ユニットは、決して騎兵ユニットと一緒にスタックした状態でその移動を終了することができません。
- 2) 騎兵は、決して無傷の敵の要塞あるいは要塞化ゾーンに進入することができません。
- 3) 騎兵は、決して味方の歩兵ユニット、要塞、あるいは要塞化ゾーンと同じヘクス内でその移動を終了させることができません。

14.2 戦闘に対する制限

- 1) 騎兵ユニットは、決して歩兵ユニットを攻撃することができません。
- 2) 騎兵および歩兵ユニットは、決して1つの攻撃を協同して実行することができません。
- 3) 歩兵ユニットによって攻撃される騎兵は、自動的にTERが1、そして攻撃側

損失制限が1になります。

- 4) OoSマーカを載せられていない歩兵ユニットは、退却の目的のみにおいて騎兵のZOCを常に無視します。
- 5) 騎兵は、戦闘前退却 [14.3項] を行うことができます。

14.3 戦闘前退却

騎兵ユニットだけを含むヘクス内の防御側ユニットは、騎兵を含んでいない部隊によって攻撃を受ける場合、戦闘前退却を行うことができます。退却の決定は、戦闘解決のサイ振りを行う前に実行されなければなりません。その陣営に対して退却方向の矢印が認めている方向に、騎兵戦闘前退却を行わなければならないことを除いて、戦闘退却と同じ制限下で直ちにユニットを2ヘクス退却させます（その他の場合は、ユニットは退却できません）。一緒にスタックしているユニットは、同じヘクスに退却しなければなりません。攻撃側は、空いたヘクスへと前進することができます。そのような前進ユニットは、そのターンに他の攻撃を行うことができません。

14.4 騎兵からの退却

騎兵は敵の騎兵による攻撃を受ける場合、戦闘前退却を試みることができます。それを試みるためには、防御側は退却させたい各々の騎兵ユニットに対して1回サイコロを振らなければなりません。サイの目がユニットの現行のTERに等しい、あるいは未満である場合、ユニットは12.8項の制限下で退却することができます。

そのようなヘクス内の全ての騎兵ユニットが退却に成功した場合、攻撃側の騎兵は敵ZOCを無視して2ヘクス前進することができます。進入される最初のヘクスは、攻撃を受けたヘクスでなければなりません。前進する騎兵ユニットは、そのターンに他の攻撃を行うことはできません。

明確化： このルールにおいて戦闘前退却する騎兵は、14.3項と同様に2ヘクス後退します。

クレジット

デザイン： テッド・レーサー

デヴェロップメント： スティーヴ・コサコウスキーおよびスティーヴ・ケイリー

アート・ダイレクター： ロジャー・B・マクゴワン

プレイテスター： スティーヴ・コサコウスキー、クリス・ペレロ、

ジャック・ポロンカ、ジョン・ウォーカー、クリス・ヴァンシェンカー

箱絵： ロジャー・B・マクゴワン

地図装飾： マーク・シモニッチ

駒装飾： マーク・シモニッチ

編集および校正： スチュアート・K・タッカー

製作協力： トニー・カーチス

バトルブック

クラッシュ・オブ・ジアイアンツ（巨人族の狂宴）
1914年 タンネンベルグおよびマルヌ戦役

目次

タンネンベルグ	マルヌ
1.0 はじめに	1.0 はじめに
2.0 ゲームの備品	2.0 ゲームの備品
3.0 ゲームの準備	3.0 ゲームの準備
4.0 勝利方法	4.0 勝利方法
5.0 プレイの手順	5.0 プレイの手順
8.0 補給	8.0 補給
9.0 増援と補充	9.0 増援と補充
10.0 所属部隊	10.0 所属部隊
11.0 作戦移動	15.0 戦略移動
15.0 戦略移動	16.0 特別ユニット
	17.0 会戦シナリオ： 連合国軍反撃

1.0 はじめに

1.1 タンネンベルグ

1914年8月15日、パヴェル・レンネンカンブ將軍麾下のロシア第1軍は東プロシアへと国境を越えた。南方から東プロシアへと進軍するアレキサンダー・サムソノフ將軍麾下のロシア第2軍とともに、ジリンスキー將軍の北西方面軍の2個軍は、数の上で圧倒されているブリットヴィッツ將軍麾下のドイツ第8軍を閉じ込め、そして撃破するべく迫っていた。

戦役の最初の戦闘は、スタルポーンにおいて8月17日に交えられた。命令を受けていない敢闘精神旺盛なプロシアの將軍、ヘルマン・フォン・フランソワ、ドイツ軍第1軍団長は、レンネンカンブの師団の1つに痛烈な戦術的敗北を浴びせていた。そうしている間、逆に彼はドイツ軍に奇襲の要素を犠牲にさせていた。アンゲラップ河に沿った第8軍の準備された防御に未警戒に踏み込むことなく、レンネンカンブはグンピンネンの町の周囲でロシア軍の前進を用心深く停止させた。

8月20日、ドイツ軍はロシア第1軍を攻撃したが、手酷く撃退された。同時にロシア第2軍が南西を約60マイルに渡る広い正面に展開しながら前進しているという報告が入ってきた。パニックに陥って、ブリットヴィッツは彼は東プロシアを放棄し、そしてヴィッスラ河の安全地帯へと退却しつつあると報告するために総司令部へ電話をかけた。結果として彼は即座に解任され、間もなく有名になるエーリッヒ・ルーデンドルフとパウル・フォン・ヒンデンブルグのチームによって交替された。

新しい司令官達が到着する少し前に、第8軍の天才的参謀長、マックス・ホフマンはサムソノフの部隊を撃滅するために第8軍を再展開させる計画を練り上げていた。ロシア第2軍の破滅とドイツ帝国に対する最初のロシア帝国の最初の攻勢の終焉として終わった決定的なタンネンベルグの戦いに対する舞台は、出来上がった。

タンネンベルグは、師団/旅団レベルにおける東部戦線での第1次世界大戦のこの始まりを告げる戦役を再現します。ドイツ軍プレイヤーは数的に劣勢ですが、中央の位置を占めている利点があり、そしてロシア軍の能力に対する情報（無線連絡の傍受によって手に入れた）を持っていました。ロシア軍プレイヤーは大規模な部隊を持っていますが、自軍の2個の広く分離している軍の行動を統制しようとするためには、貧弱すぎる指揮系統と兵站組織しかありませんでした。

1914年8月15日。巨人族の戦いが始まろうとしている...

2.0 ゲームの備品

2.1 ゲーム地図

2.1.1 ゲームのスケール。 地図上の各ヘクスは、対向辺距離でおよそ4.5マイルを表します。各ターンは、1日あるいは2日の経過を表します。ユニットは、師団あるいは旅団です。

デザインノート： 戦役の最初の1週間間の出来事の進み具合は、戦争開始当時の動員に伴って噴出する諸問題と司令官によって示されていた当然の警戒心（フォン・フランソワに関しては例外）によって遅くなっていました。（それゆえに時間の単位が変化します。）

2.1.2 退却方向矢印。地図上の各陣営の退却方向矢印に注意してください。ドイツ軍ユニットは、北、北西および南西へと退却します。ロシア軍ユニットは、南東、南西および南へと退却します。

訂正： タンネンベルグの地図上では、1811と1910の間のヘクスサイドは河川です。

3.0 ゲームの準備

3.1 駒の配置

両方のプレイヤーは自分が指揮する全てのユニットを取り、そして2つのパイルに分けなければなりません： 1) 開始時配置コードあるいはヘクス番号のユニット、および 2) 増援登場ターンのユニット（丸印付き）。増援をターン記録欄上に置きます。

3.1.1 ロシア軍配置。 ロシア軍プレイヤーが、先に配置します。地図上でゲームを開始する全てのユニットを、駒に表示されている登場ヘクスに配置します。ヘクス番号が印刷されているこれらのロシア軍ユニットは、指示されているヘクスに配置します。通常のスタック制限は、これらのヘクスに適用されないことに注意してください。全ての残りのロシア軍ユニットを、ターン記録欄のユニットに表示されているターンの所に配置します。ロシア軍プレイヤーは、0勝利ポイント（VP）で開始します。

3.1.2 ドイツ軍配置。 ドイツ軍プレイヤーは、2番目に配置します。地図上でゲームを開始する全てのドイツ軍ユニットは、駒に特定のヘクス番号が表示されています。これらのユニットは指定されたヘクス内に配置されなければなりません。全ての残りのドイツ軍ユニットを、ユニット上に表示されているターン記録欄上のターンに配置します。ドイツ軍プレイヤーは、15勝利ポイント（VP）で開始します。

明確化： 開始時にドイツ軍第1騎兵師団はスタックオーバーとなることに注意してください。第1ターンのドイツ軍移動の終了時にスタック制限を満たさなければなりません。

4.0 勝利方法

4.1 ゲームの勝利

勝利は、9月2日のゲームターン（第15ターン）の終了時に決定されます。勝利ポイントが多い方のプレイヤーが、勝利します。同点の場合は、ロシア軍の勝利です。ロシア軍プレイヤーは黄色の勝利数字で表示されているヘクスに対して勝利ポイントを獲得し、ドイツ軍プレイヤーは赤い勝利数字で表示されているヘクス

に対してです。ヘクス2804は、ロシア軍勝利ヘクスであることに注意してください
これはケーニヒスベルグ外郭防御施設の突破の成功と要塞都市を完全な包囲下に
陥れていることを表します。

4.2 ヘクスの支配

4.2.1 開始時。 プレイの開始時に、ドイツ軍プレイヤーはドイツ領内の全ての
ヘクスを支配しています。ロシア軍プレイヤーは、ロシア領内の全てのヘクスを支配
しています。

4.2.2 勝利ヘクスの支配。 以下の場合、プレイヤーは特定のヘクスに対して
勝利ポイントを獲得します：

- 1) ゲームの開始時にそのヘクスを支配しており、そしていかなる敵ユニットも
進入していない、あるいは
- 2) ゲームの開始時にそのヘクスを支配しており、そしてそのヘクスを味方の
補給状態のユニットが最後に進入している、または
- 3) 相手側プレイヤーがゲームの開始時にヘクスを支配しているが、そのヘクスに
味方の補給状態の歩兵ユニットをそのヘクスに最後に進入させている。

ゲームの開始時の全ての勝利ヘクスはドイツ軍の支配下であるので、条件1および2
はドイツ軍プレイヤー、そして条件3はロシア軍に適用されることに注意してください。

明確化： ASマーカーの載っているユニットは、このルールの目的において
補給状態とはみなされません。

5.0 プレイの手順

5.1 ターンの手順

各ゲームターンは、実際の時間の1日に相当します。ゲームターンに関する手順は、
以下の通り概説されます。以下の手順は基本ルールブック内の一般手順よりも優先
されることに注意してください。

5.2 プレイの手順

. 相互補給決定フェイズ

. ロシア軍プレイヤーターン

- A. ロシア軍増援 / 補充フェイズ
- B. 第1ロシア軍作戦フェイズ
- C. 第2ロシア軍作戦フェイズ
- D. ロシア軍戦闘フェイズ
- E. ロシア軍回復フェイズ

. ドイツ軍プレイヤーターン

- A. 無線傍受フェイズ
- B. ドイツ軍増援 / 補充フェイズ
- C. ドイツ軍作戦フェイズ
- D. ドイツ軍戦闘フェイズ
- E. ドイツ軍回復フェイズ

. ゲームターン更新 / 勝利フェイズ

5.3 フェイズおよび手順

5.3.1 相互補給決定フェイズ。 両陣営の全てのユニットをチェックします。
状況に応じて“AS”および“OS”マーカーを置きます。補給状況は、次の
相互補給決定フェイズまで継続します。両陣営の全てのユニットは、第1ゲームターン

は補給状態で開始します。

5.3.2 増援 / 補充フェイズ

5.3.2.1 ロシア軍フェイズ。新たに登場するロシア軍ユニットは、特定の登場ヘクスがターン記録欄上に表示されていないかぎり、所属する軍のいずれかのロシア軍登場ヘクスに置くことができます（東側のは第1軍に対して、南側のは第2軍に対して）。ロシア軍登場ヘクスには、スタック制限はありません。

補充を受けるユニットを表に返し、そして補充マーカ―を置いて表示します（それらのユニットは移動および攻撃ができないことも表示します）。ロシア軍プレイヤーは、補充を受けることができる第1軍歩兵ユニットに対して2個の補充マーカ―および補充を受けることができる第2軍歩兵ユニットに対して1個の補充マーカ―を置くことができます。

5.3.2.2 ドイツ軍フェイズ。自軍の登場ターンに、ドイツ軍増援はロシア軍ユニットから最低限7ヘクス離れている鉄道上のドイツ領内のいずれかの町 / 都市に置くことができます。ユニットは、ロシア軍ユニットおよびZOCに妨害されていない（味方ユニットの存在に関係無く）連続する鉄道ヘクスをドイツ領の西側の地図端部の補給源へと引かなければなりません。ロシア軍増援とは異なり、スタック制限はドイツ軍増援を配置する時に満たされていなければなりません。

補充を受ける1個のユニットを表へ返し、そして補充マーカ―を置きます（ユニットは、移動および攻撃を行うことができないことも表示します）。ドイツ軍プレイヤーは、いずれかの補充を受けることができる歩兵ユニットに自軍の単一の補充マーカ―を置くことができます。

5.3.3 作戦フェイズ

5.3.3.1 第1ロシア軍作戦フェイズ。ロシア軍プレイヤーはこのフェイズに自軍の2個軍の内の1個の全てのユニットに対して、現行の許容移動力(MA)を決定するために所属部隊欄上でサイコロを振ります。第1ターンに、第2軍は第1ターンに移動できないことによって、ロシア軍プレイヤーは第1軍を活性化させることを選択しなければなりません。第2から第4ターン、ロシア軍プレイヤーはこのフェイズにおいてどちらの軍を活性化させ、そして移動させたいかを選ぶことができます。軍所属部隊マーカ―(ACM)を記録補助用に所属部隊欄上に置きます。第5ターンからは、ロシア軍プレイヤーは前の無線傍受フェイズにおいてドイツ軍プレイヤーが選択した軍を選び、その時点で振られている所属部隊のサイの目（記録を残すためにその時点でACMが置かれている）を使用しなければなりません。ロシア軍プレイヤーはその現行のMAの制限いっぱいまで、現在活性化させている軍の全てのユニットを好きなように移動させます。

5.3.3.2 第2ロシア軍作戦フェイズ。第1ターンのこのフェイズは省略されます。第2ターンから始まり、ロシア軍プレイヤーは第1ロシア軍作戦フェイズにおいて活性化しなかったロシアの軍の全てのユニットに対する現行のMAを決定するために所属部隊欄上でサイコロを振ります。記録の補助のために所属部隊欄上にACMを置きます。ロシア軍プレイヤーは、その現行のMAの制限いっぱいまで、現在活性化されている軍の全てのユニットを好きなように移動させます。

5.3.3.3 ドイツ軍作戦フェイズ。ドイツ軍プレイヤーは、2個の所属部隊を持っています：1) ドイツ軍第1軍団の2個ユニット、および2) 第8軍の残り(全ての他のユニット)。ドイツ軍プレイヤーは常に第8軍より先にドイツ軍第1軍団を活性化させ、そして移動を完了させなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、第8軍の現行のMAを決定するために所属部隊欄上でサイコロを振ります。ドイツ軍第1騎兵師団の4個のユニットは、常にその印刷されているMAを使用可能であることに注意してください(補給によって変化します)。第5ターンから、2個ドイツ軍ユニットが戦略移動によって移動することができます[15.0項]。

5.3.4 ロシア軍戦闘フェイズ

ロシア軍プレイヤーは隣接するドイツ軍ユニットを戦闘ルールに従って攻撃することができますが、ロシア第1軍と第2軍は、攻撃において協同することができません。全てのロシア軍の攻撃は、好きな順番で解決することができます。

5.3.5 回復フェイズ

5.3.5.1 ロシア軍フェイズ。この時点で、所属部隊欄の両方のロシア軍ACMを取り除きます。ロシア軍補充マーカーを取り除きます。

5.3.5.2 ドイツ軍フェイズ。この時点で、所属部隊欄の両方のドイツ軍ACMを取り除きます。ドイツ軍補充マーカーを取り除きます。

5.3.6 ゲームターン更新/勝利フェイズ。ゲームターンマーカーを進め、そして新しいゲームターンを相互補給決定フェイズから開始します。9月2日ターンの終了時に、勝利を決定します[4.0項]。

5.3.7 無線傍受フェイズ。第4ターンから始まり、ロシア軍プレイヤーは次のターンの第1ロシア軍作戦フェイズのために自軍の2個軍の内の1個の許容移動力を決定するために、このフェイズ中にサイコロを振ります。ドイツ軍プレイヤーはどちらかの軍(第1あるいは第2)を選び、そしてロシア軍プレイヤーがサイコロを振ります。ドイツ軍プレイヤーはそれによって、自分が選んだロシア軍のMAに関する知識を前もって持ち、そしてその軍は続くロシア軍プレイヤーターンにおいて先に移動しなければなりません。

8.0 補給

8.2 ユニットが補給を受ける方法

8.2.1 補給源ヘクス。緑色の登場ヘクスは、ロシア軍に対する補給源として使用されます。第1軍のユニットは、地図の東側端部のそのようなヘクスへと引かなければならず、第2軍は地図の南側端部のそのようなヘクスへと引かなければなりません。

ドイツ軍ユニットは、地図の西側のグレーの補給源ヘクスあるいはケーニヒスベルグへと補給を引かなければなりません。

8.2.2 補給線の設定

8.2.2.1 ケーニヒスベルグ。ケーニヒスベルグへ補給を引くドイツ軍ユニットは、6ヘクスの長さより長く引くことができません。

8.2.2.2 鉄道線。タンネンベルグにおいて鉄道線は、補給に影響を持ちません。その唯一の影響は、ドイツ軍の増援の配置とドイツ軍戦略移動に対してです。

デザインノート： 何！ 補給への影響を無視したWW1のゲームがあるかって？ そう。WW1の軍隊が結局は補給のために軍需品補給端末駅(レールヘッド)に拘束されていたことは事実ですが、1914年8月当時の軍隊はその通常の兵站限界から離れて行動するナポレオン時代の作戦スタイルを頻繁に試みていました。(この戦いにおけるサムソーノフとマルヌにおけるフォン・クルックの両者に対して事実でありました。)

その上、鉄道線に拘束することは、東プロシア内に十分な鉄道網を持っているドイツ軍にほとんど影響を与えないでしょう。ロシア軍に対しては、その兵站上の問題のほとんどがその所属部隊のサイの目に拘束されます。

最後に、そして今日の我々の目から見ると奇妙に思われることですが、1914年当時の司令官は敵の鉄道線の切断の点に関して考慮していませんでした。

タンネンベルグにおけるドイツ軍は、敵の鉄道線(ほとんど存在していない)を

切断することではなく、ロシア第2軍を包囲することを意図していました。プレイヤーに鉄道線へと補給を引かせることを強制することは、鉄道線を保持している単一の騎兵ユニットでロシア軍前進の中断を試みることができる非現実的な（非史実的な）結果に陥るでしょう。

8.3 手順

8.3.1 ロシア第2軍の補給。ロシア第2軍のユニットは、減少補給段階を持ちません。相互補給決定フェイズ中に補給線を引けない場合、常にOoS駒を上に乗せられます。

デザインノート：ロシア第2軍に対する兵站組織は、東プロシア内へと軍が越境していく前から既に崩壊し始めていました。

追加：8.3.2 ロシア領内のヘクス列3400の東側（のみ）のロシア第2軍のユニットは、ロシア軍退却方向矢印の制限を満たすことなく補給線を引くことができます。

9.0 増援と補充

9.2 増援

9.2.1 ロシア軍増援。ロシア軍の増援は、地図上に表示されている文字付の登場ヘクス（補給源ヘクスとしても機能する）上に置かれます。ロシア軍増援は、その所属する軍のいずれかの増援ヘクスに登場します；その他にターン記録欄上に表示されていないかぎり、地図の東端は第1軍のためであり、地図の南端は第2軍のためのものです。

9.2.2 ロシア軍登場ヘクス。ロシア軍登場ヘクス内にはスタック制限はありませんが、スタック制限が適用される最も早い時点でそれらのヘクスをユニットは退出しなければなりません。ドイツ軍ユニットは、決してロシア軍登場ヘクス内で、あるいは隣接した状態でその移動を終わらせることができません。従っていかなる戦闘もそのようなヘクス内では発生しません。

9.2.3 ドイツ軍増援。その登場ターンにおいて、ドイツ軍増援は最低限ロシア軍ユニットから7ヘクス離れている鉄道線上のドイツ領内のいずれかの町/都市に配置することができます。ユニットは、ロシア軍ユニットおよびZOC（味方ユニットの存在に関係無く）に妨害されていない連続する鉄道線の経路を地図の西端のドイツ軍補給源へと引くことができなければなりません。ロシア軍増援とは異なり、ドイツ軍増援を配置する時にスタック制限は満たされていなければなりません。

9.3 補充

各々の陣営は、戦闘において減少してしまっているユニットを再建するためにターン毎に1回使用することができる補充マーカ―を持っています。ドイツ軍プレイヤーは1個の補充マーカ―を持っており、従ってターン毎に1ステップを再建することができます。ロシア第1軍は2個のマーカ―を持っており、従ってターン毎に2ステップを再建することができます。ロシア第2軍は1個のマーカ―を持っており、従ってターン毎に1ステップを再建することができます。補充マーカ―はまた、ユニットが“行動済み”移動および攻撃が不可能であることを表示します。

ステップは貯蓄すること、あるいは軍同士の間で移し換えることができません。マーカ―数の制限は、各軍に対する絶対のターン毎の補充限度です。

9.3.1 補充の制限。補充を受け取ることができるためには、ユニットは地図端部からの補給を受けられなければなりません（要塞あるいはケーニヒスベルグ補給は不可であり、OoSあるいはASマーカ―が載っている状態では不可です）。

10.0 所属部隊

10.1 概略

両方のプレイヤーはサイコロを1個振り、軍の全てのユニットに対する許容移動力を決定するために所属部隊欄で結果を照合します。

例外： ドイツ軍騎兵は常にその印刷されている移動力値を使用します。

10.4 ロシア軍所属部隊

ロシア軍プレイヤーは、自分の2個の軍の全てのユニットの現行のMAを決定するために所属部隊欄上でサイコロを振ります。1個の軍は、2個のロシア軍作戦フェイズの各々において活性化されます。第1ターンにおいて第2軍は移動することができないため、第1ターンでは第1軍を活性化させることを選択することになります。第2から第4ターンにおいて、ロシア軍プレイヤーはこのフェイズにおいてどちらの軍を活性化させ、移動させたいかを選ぶことができます。軍所属部隊マーカー(ACM)を記録補助として所属部隊欄上に置きます。第5ターンから始まり、ロシア軍プレイヤーは先の無線傍受フェイズにおいてドイツ軍プレイヤーが選んだ軍を、その時点で所属部隊のサイを振った結果を使用して、選ばなければなりません。

10.41 第1軍。 戦闘において第1軍の防御を行っている(攻撃時は除く)歩兵ユニットがステップを失ったいずれかの戦闘フェイズに続く最初の所属部隊のためにサイを振る時から始まり、そしてゲームのそれ以降の期間に対して、第1軍所属部隊欄の“損失後(After Loss)”の欄を使用します。

10.42 第2軍。 第2軍は、第1ターンに活性化することができません。第2-4ターン(のみ)において、第2軍所属部隊欄の“第2-4ターン(turn 2-4)”の欄を使用します。

10.5 無線傍受

第4ターンから始まり、ロシア軍プレイヤーは次のターンの第1ロシア軍作戦フェイズに対して自軍の2個軍の内の1個の許容移動力を決定するために、このフェイズ中にサイコロを振らなければなりません。ドイツ軍プレイヤーがどちらかの軍(第1あるいは第2)を選び、ロシア軍プレイヤーがサイコロを振ります。記録補助用に選ばれた軍のACMを使用します。ドイツ軍プレイヤーはそれによって次の第1ロシア軍作戦フェイズに自分が選んだロシア軍の軍のMAの、およびその軍がまた先に移動しなければならないことの先行情報を持つこととなります。

デザインノート： このルールは、簡単に解読できた単純な暗号化された無線によって送られたロシア軍の命令を、ドイツ軍が読み取っていたことによる優位性を再現します。

10.6 ドイツ軍所属部隊

ドイツ軍プレイヤーは、2個の所属部隊を持っています： 1) ドイツ軍第 軍団の2個ユニット および 2) 第8軍の残り(全ての他のユニット)。ドイツ軍プレイヤーは、第8軍より先にドイツ軍第 軍団を常に活性化および移動を完了させなければなりません。第 軍団の移動後、ドイツ軍プレイヤーは第8軍の現行のMAを決定するために所属部隊欄上でサイコロを振ります。ドイツ軍第1騎兵師団の4個のユニットは、常にその印刷されているMAを使用可能(補給状況によって変化)であることに注意してください。

10.61 ドイツ軍第 軍団攻撃態勢。 第1から第4ターンの間のいずれかにおいてゲーム中に1回、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍第 軍団を“攻撃態勢”に移さなければなりません。これは第 軍団の所属のサイを振る前に、そしてその代わりに行われます。第 軍団はその2個師団の内の1個が少なくとも地図上に存在し、地図端部からの補給を完全に受けることができ、そしてロシア軍ユニットの6MP以内に

存在している場合のみ、攻撃態勢に移すことができます。両方の師団が地図上に存在する場合、この時点で互いに4ヘクス以内（つまり、間に3ヘクス存在する）に位置していなければなりません。

これらの必要条件が満たされた場合、ドイツ軍プレイヤーは第 1 軍団を攻撃態勢に移すことを宣言することができ、記録補助として所属部隊欄上に ACM をその “フォン・フランソワ攻撃 (von Francois Attacks)” 面にして置きます。全ての完全な補給状態の第 1 軍団ユニットは、このターンに6の MA を持ちますが、第 1 軍団にユニットの少なくとも1個はこのターンに攻撃をしなければなりません。攻撃態勢を宣言した上で何らかの理由でこの攻撃を実施しなかった場合、ドイツ軍プレイヤーはゲームに敗北します。

ドイツ軍プレイヤーが第4ターンの終了時まで第 1 軍団を攻撃態勢に移すことに失敗した場合、ドイツ軍プレイヤーは第8軍 H/L 所属部隊のサイの目修正 [10.62項] を失います。

デザインノート： 極端な能力を持ち、そして敢闘精神旺盛な軍団長、フォン・フランソワは、時々命令無視を行いました。命令を受けていないスタルポーネンでの彼の攻撃は、第8軍司令官の防衛計画を混乱させました。第 1 軍団が決して攻撃態勢に移らない場合、それはブリットヴィッツが自分の軍に対して性格に似合わない精神力を示し、そしてより確実な統制を維持していることを意味します。結果としては、彼はパニックに陥らず、そしてヴィッスラ河への撤退へと脅かされることなく、その上ヒンデンブルグ/ルーデンドルフに交替されないこととなります。

10.62 第8軍。 第5ゲームターンから始まり、そしてゲームの残りの期間に対して、ドイツ軍プレイヤーはドイツ軍第 1 軍団の攻撃の条件を満たすことができた場合のみに、第8軍所属部隊欄上の H/L の欄を使用します。

デザインノート： これは、ブリットヴィッツからヒンデンブルグ/ルーデンドルフへの第8軍の指揮権の交替を表します。

11.0 作戦移動

11.2 制限

基本ルールに記されているこれらの制限に加えて、ユニットは敵側の地図端部の補給源ヘクスに進入あるいは隣接してその移動を終了させることができません（しかしながら、ケーニヒスベルグに進入することはできます）。

11.6 騎兵の制限

11.61 ドイツ軍騎兵。 ドイツ軍第1騎兵師団のユニットは、下側の中央にその許容移動力（8あるいは6のいずれか）が印刷されています。補給の影響を条件として常に印刷されている MA を使用します。ドイツ軍騎兵は、第 1 軍団がその移動を完了させた後に、第8軍と一緒に移動します。

許容移動力

11.62 ロシア軍騎兵。 ロシア軍騎兵は、所属する軍と同じ MA を持ちます。

デザインノート： 確かにロシア軍騎兵は、その所属する軍の歩兵と同じ MA を持っています。ロシア軍騎兵、最良の状況にあっても安定しない能力の、はこの戦役中是最悪であり、大部分は無能な軍団レベルの指揮のためでした。

15.0 戦略移動

15.1 概略

ドイツ軍プレイヤーだけが、戦略移動を実行できます。これはドイツ軍軍団を再展開させるための鉄道移動の使用を再現します。地図上でゲームを開始する最大2個までのドイツ軍非-自動車化歩兵ユニット、どの規模でも、が戦略移動を使用することができます。各ユニットは、ゲーム毎に1回だけ戦略移動を行うことができますが、同じターンに両方のユニットが戦略移動を使用する必要はありません。いかなる戦略移動も、第5ターンよりも前には行うことができません。2個戦略移動マーカーが、使用の制限の記録補助用に用意されています。

15.2 手順

戦略移動を使用するためには、ドイツ軍非-自動車化歩兵ユニットは、ロシア軍ZOC内ではなくそしてロシア軍ユニットおよびZOC（味方ユニットの存在に関係無く）に妨害されていない連続する鉄道ヘクスの経路を西側地図端部ドイツ軍補給源へと引くことができるドイツ領内の鉄道上の町あるいは都市内で、作戦フェイズを開始しなければなりません。作戦フェイズ中、所属部隊に対してサイコロを振った後に、そして移動を行う前に、地図からユニットを取り除き、ユニットをターン記録欄上の2ゲームターン後のマスに置きます（ユニットに戦略移動マーカーを載せて表示します）。例えば、ユニットが第5ターンに取り除かれた場合、第7ターンの欄に置かれます。

ユニットは指定されたターンから始まり、それ以降のターンに地図上に戻ることができますが、ユニットは戻ることができるようになる時よりも2ターンより長く地図外に待機することはできません。例えば、ユニットが第7ターンに地図上に戻ることができる場合、第7、第8あるいは第9ターンに戻ることができますが、第9ターンより後にはできません。

ユニットは、増援フェイズ中に地図上に戻ります。戻って来るユニットは、ロシア軍ZOC内ではないロシア軍ユニットおよびZOCに妨害されていない（味方ユニットの存在に関係無く）連続する鉄道ヘクスの経路を地図西側端部のドイツ軍補給源に対して完全な補給（地図端部の）を引くことができるドイツ領内のドイツ軍支配下の町あるいは都市内に、配置されなければなりません。

ユニットが地図上へ戻される時に、スタック制限は満たされていなければなりません。両方のユニットが同じターンに地図上に戻される場合、両方とも同じヘクス内に置かれなければなりません。

戻ってくるユニットは、その戻ってきたターンに通常の移動と戦闘を行うことができます。

マルヌ河 1914

1.0 はじめに

1.1 マルヌ河

西部において、大戦は2つの大攻勢で幕が落された。北方では、ドイツ軍参謀総長、ヘルムート・フォン・モルトケ將軍（統一戦争においてドイツ軍を勝利に導いた大モルトケの甥）によって修整されたドイツ軍のシェリーフェプランは、ベルギーを通して北部フランスへと大鎌の一振りのように4個軍を送り込んだ。南方では、ジョセフ・ジョッフル將軍麾下のフランス軍は、アルザス - ローレーヌおよびアルデンヌのドイツ軍に対する一連の正面突撃となる17号計画を発動した。

8月31日まで、フランス軍の計画は崩壊しており、一方ドイツ軍のパリとフランス軍を西から包み込む狙いは、同じく放棄されていた。代わりにフランスの首都の東でドイツ軍は後退するフランス第5軍およびイギリス海外派遣軍の追撃で南および南東へと前進していた。

9月4日まで、アレクサンダー・フォン・クルック將軍のドイツ第1軍は、マルヌ河の南側に位置しており、そして左手隣のカール・フォン・ビューロー將軍の第2軍のかなり前方に位置していた。彼が叩きのめしたと信じているところの敵の追撃になお集中しており、フォン・クルックはパリ方面からの攻撃に対する自軍の右側面の防衛のために、1個軍団を割り当てたに過ぎなかった。

ドイツ軍の知らない間、連合国軍は回復し、ジョッフルは堅実に東から西へと部隊を移動し、パリで新たなる第6軍を創設した。それは今やフォン・クルックのがら空きの右側面を打撃する位置にあった。9月5日に、マルヌ河の戦いは始まった。

1914年8月31日。戦役は始まろうとしている...

2.0 ゲームの備品

2.1 ゲーム地図

2.1.1 ゲームのスケール。 地図上の各ヘクスは、対向辺距離およそ3.3マイルを表します。各ターンは、1日に相当します。ユニットは師団および旅団規模です。

2.1.2 退却方向矢印。 地図上の各陣営の退却方向矢印に注意してください。ドイツ軍ユニットは、北西、北および北東へと退却します。連合国軍ユニットは、南西、南および南東へと退却します。

2.1.3 開始ヘクス。 地図上の最北部のヘクス（ $x \times 01$ と番号が付けられている）は開始ヘクスと呼ばれ、そして連合国軍あるいはドイツ軍のいずれかの印が付けられています。大部分のユニットが開始ヘクス内でキャンペーン・ゲームを開始します。ドイツ軍増援ユニットは、ドイツ軍開始ヘクスを通してゲームに登場します。

支配地域は、開始ヘクス内へあるいは開始ヘクスから外へと拡がりません。開始ヘクス内のユニットは、攻撃を受けません。開始ヘクス内のユニットは、常に補給状態です。全ての開始ヘクスは全ての目的に対して平地地形とみなされます。連合国軍ユニットは、決してドイツ軍開始ヘクスに進入することができません。ドイツ軍ユニットは、地図上に登場する途中で連合国軍開始ヘクスに進入および通過することができます。

開始時のユニットと増援の両方は、可能なかぎり早く地図上へと移動しなければなりません（所属する軍が活性化し、そしてそれを実行するための許容移動力を持っているかぎりには）。ユニットは一度地図上に進入した場合、決して開始ヘクスに戻ることができません。

例外： 防御を行っている場合のドイツ軍ユニットは、除去を避けるために開始ヘクスへと退却することができます。それらは可能なかぎり早く地図上へと戻らなければなりません。

開始ヘクス内のいずれかの陣営のユニットは、その作戦フェイズ中に地図上に進入することを敵ユニットによって妨害されている場合、地図上へと攻撃を行うことができます。それらは可能である場合は地図上へ戦闘後前進しなければなりません。

3.0 ゲームの配置

3.1 キャンペーンの配置

両方のプレイヤーは自分が指揮する全てのユニットを取り、そして2つのパイルに分けなければなりません： 1) ユニットの兵種記号の右側に増援登場ターンがあるユニット、および 2) そのような番号がないユニット。増援をターン記録欄上の示されているターンに配置します。

3.1.1 連合国軍配置。 連合国軍プレイヤーが先に配置します。特定の軍の一部としてゲームを開始する全てのフランス軍およびイギリス軍ユニット（増援登場ターン番号のないユニット）を、その軍の番号が含まれている地図の北側端部の連合国軍開始ヘクス内に置きます。連合国軍プレイヤーは必要な場合は、スタック制限を越えてユニットを置くことができます。“FCP”に配属されているユニットは、スタック制限に従ってパリ要塞化施設内のどこにでも配置することができます。各連合国軍の所属部隊欄に士気喪失マーカーを置きます。

3.1.2 ドイツ軍配置。 ドイツ軍プレイヤーは2番目に配置します。特定の軍の一部としてゲームを開始する全てのドイツ軍ユニット（増援登場ターン番号のないユニット）を、その軍の番号が含まれている地図の北側端部のドイツ軍開始ヘクス内に置きます。通常のスタック制限は適用されます。

3.2 会戦シナリオ

マルヌ河の戦いそれ自身により直接焦点を絞りたい場合は、代わりに第6ターンからゲームを開始するための配置に関して、17.0項を参照してください（導入部のドイツ軍追撃部分を飛ばします）。

4.0 勝利方法

4.1 ゲームの勝利

勝利は、9月11日ゲームターン（第12ターン）の終了時に決定されます。赤い第1勝利ヘクスの過半数を支配しているプレイヤーが勝利します。いずれのプレイヤーも過半数を支配していない場合、黒い第2勝利ヘクスの過半数を支配しているプレイヤーが勝利します。引き分けは在り得ません。

4.2 即時勝利

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍戦闘ユニットによっていずれかのパリの都市ヘクスを支配した瞬間に勝利します。その時点で直ちにゲームは終了します。

デザイン・ノート： 否、パリの占領はドイツ軍に対して勝利をもたらさなかったであろうが、重大な政治的影響を持ったものと思われ、そしてドイツ軍プレイヤーに勝利に値するだけの重大かつ十分に新しい情勢を表します。

4.3 ヘクスの支配

4.3.1 開始時。 プレイの開始時、連合国軍プレイヤーは地図上の全てのVPヘクスを支配しています。

4.3.2 支配の獲得。ドイツ軍プレイヤーは、補給状態のドイツ軍ユニットがそのヘクスに進入した瞬間にVPヘクスの支配を獲得します； 連合軍プレイヤーは、補給状態の連合軍ユニットがヘクスに進入した瞬間に支配を取り戻します。あるヘクスの支配は、地図上をユニットが往来する毎に、何度でもある陣営から他方の陣営へと切り替ります。支配が切り替る時毎に、支配マーカーを該当する陣営へと裏返すことによって、VPヘクスの支配を表示します。

明確化： ASマーカーの載っているユニットは、このルールの目的において補給状態とはみなされない。

5.0 プレイの手順

5.1 ターンの手順

各ゲームターンは、実際の時間の1日に相当します。ゲームターンの手順は、以下の通りに概説されています。以下の手順は、基本ルールブックの一般手順よりも優先されることに注意してください。

5.2 プレイの手順

- . 連合軍プレイヤーターン
 - A. 連合軍兵站フェイズ
 - 1. 補給セグメント
 - 2. 増援セグメント
 - 3. 回復セグメント
 - B. 連合軍作戦フェイズ
 - 1. 所属部隊&移動セグメント
 - 2. 所属部隊&移動セグメント
同様。(軍所属部隊マーカー毎に1回のセグメント)
 - C. 連合軍戦闘フェイズ
 - D. 連合軍回復フェイズ
- . ドイツ軍プレイヤーターン
 - A. ドイツ軍兵站フェイズ
 - 1. 補給セグメント
 - 2. 増援セグメント
 - 3. 回復セグメント
 - B. ドイツ軍作戦フェイズ
 - 1. 所属部隊&移動セグメント
 - 2. 所属部隊&移動セグメント
同様。(軍所属部隊マーカー毎に1回のセグメント)
 - C. ドイツ軍戦闘フェイズ
 - D. ドイツ軍回復フェイズ

5.3 フェイズおよび手順

5.3.1 兵站フェイズ

5.3.1.1 補給セグメント。全てのユニットをチェックし、そして状況に応じて“AS”および“OoS”マーカーを載せます。補給状況はそのプレイヤーの次の補給セグメントまで継続します。両方の陣営のユニットは、補給状態で第1ターンを開始します。

5.3.1.2 増援セグメント。新たに登場するユニットは、駒上に表示されている登場ヘクス内に置くことができます。そのヘクスが現在敵の支配下である場合、そのターンにそこから登場するユニットは代わりに除去されます。

5.3.1.3 回復セグメント。手番側プレイヤーは、回復に必要な条件を

満たしているかどうかを判定するために、全ての現在士気喪失している軍を最初にチェックします。

5.3.2 作戦フェイズ

手番側プレイヤーは、不透明な容器内に全ての自分の使用可能な A C M を入れます。次に無作為に容器から 1 枚の A C M を引き、そして引かれた軍のユニットのみで最初の所属部隊 & 移動セグメントを実行します。

5.3.2.1 所属部隊 & 移動セグメント。手番プレイヤーはサイコロを 1 個振り、そして容器から引かれた A C M の軍の所属部隊欄の結果を照合します。欄上の当てはまるマスは、引かれた A C M の軍の全てのユニットに対する現行の許容移動力 (M A) を示します [8 . 0 項] ; 記録の補助用として所属部隊欄上に A C M を置きます。手番側プレイヤーは次にその現行の許容移動力の制限まで、現在活性化している軍の望むユニット全てを移動させます。

最初の所属部隊 & 移動セグメントが完了した後、手番側プレイヤーは容器から引かれた A C M に従って 1 個ずつ、各々の残りの軍に対して手順を繰り返します。

このターンにまだ活性化されていない異なる軍のエリア内でその移動を終了したフランス軍ユニットは、行動済みマーカーで表示されなければなりません。位置している軍エリアに従って活性化されるフランス軍部隊とは異なり、イギリス B E F ユニットは常に一緒に活性化されます [8 . 0 項] 。

5.3.3 戦闘フェイズ

5.3.3.1 連合国軍。連合国軍プレイヤーは戦闘ルールに従って、隣接するドイツ軍ユニットを攻撃することができますが、フランス軍およびイギリス軍ユニットは単一の攻撃において決して協同することができません。全ての攻撃は、実行することができるユニットの戦闘後前進とともに、好きな順番で解決することができます。連合国軍ユニットは、地図の北側端部の開始ヘクス (連合国軍あるいはドイツ軍の) 内のドイツ軍ユニットを決して攻撃することができません。

5.3.4 回復フェイズ

ユニットから使用済みマーカーを取り除きます。所属部隊欄から A C M を取り除きます。

5.3.6 ゲームターン更新 / 勝利フェイズ。ゲームターンマーカーを 1 マス進め、新しいゲームターンを開始します。9 月 1 1 日ターンの終了時に、勝利を決定します [4 . 0 項] 。

8.0 補給

8.2 ユニットの補給方法

8.2.1 補給源ヘクス。連合国軍補給源は、南側地図端部 (1 0 2 5、1 1 2 5、1 2 2 5 その他) のいずれかのヘクスです。パリ要塞化施設境界内のフランス軍ユニットは、いずれかのパリ都市ヘクスから補給を引くことができます。

ドイツ軍ユニットは、北側地図端部 (1 0 0 2、1 1 0 2、1 2 0 2 その他) のいずれかのヘクスから補給を引くことができます。

開始ヘクス内の両方の陣営のユニットは、常に補給状態であるものとみなされます。

8.3 手順

8.3.1 ドイツ軍第 1 軍の補給。ドイツ軍第 1 軍エリア境界内のドイツ軍ユニットは、

減少補給状態を持ちません。補給決定フェイズ中に補給線を引くことができない場合、常にOoS駒を載せられます。

デザイン・ノート： ベルギーおよび北フランスを通しての巨大なドイツ軍の巡回運動の外縁において、第1軍はその軍需品補給基地端末駅（レールヘッド）から最も離れており、そして度重なる強行軍による相当量の疲労を受けていました。

9.0 増援および補充

9.2 増援

9.2.1 変更： 連合国軍増援ユニットは、ユニットに表示されているターンのマスに置かれます。FCPユニットは、スタック制限にしたがってパリ要塞化施設内の味方の支配下の補給状態ヘクスのどこにでも配置することができます。フランス第4軍の増援は、その軍の範囲内の南側の地図の端部に置かれます。表示されているターンのユニットが登場することができない場合、ゲーム自身に登場しません。ゲームの目的において、それらは除去されたものとみなされます。

9.2.2 ドイツ軍増援。ドイツ軍増援は、ユニットに表示されている軍の数字を含んでいるいずれかのドイツ軍開始ヘクスに置かれます。

9.3 補充

追加： ユニットは所属部隊&移動セグメント時に、以下説明される通りに補充を受けるを試みるすることができます。

9.3.1 制限。ユニットは、所属する軍が所属部隊欄上で“2*”の結果のサイの目を出した場合のみに、補充を受け取を試みるすることができます。減少しているステップのユニットのみが、補充を受け取を試みるすることができます。ユニットが試みを行うためには、完全な補給状態（ASあるいはOoSのいずれかのマーカーを載せられていない）でなければなりません。ユニットは敵ZOC内でも補充を受け取を試みることができます。

明確化： パリ要塞化施設内のフランス軍ユニットは、フランス第6軍が所属部隊欄で*2のサイの目を出した場合、補充を受けるを試みるサイを振ることができます。

9.3.2 手順。補充を受け取を試みるユニットに行動済みマーカーを載せ（試みが成功するあるいは失敗するかに関係無く）、サイコロを1個振ります。サイの目の結果が表示されている範囲内である場合、ユニットはステップを回復します：

フランス軍： サイの目がユニットのTERより少ない、あるいは等しい（そしてFCRの外側の士気喪失している軍のユニットは、そのTERが1減少されることを忘れないこと）。

BEF： サイの目が1。

ドイツ軍： サイの目がユニットのTERより少ないこと。

9.3.3 パリタクシー。パリタクシーマーカーは、敵ユニットあるいはZOCに妨害されていない（敵ZOCは味方ユニットによって無効されません）長さにおいては10ヘクスを越えない連絡線をいずれかのパリヘクスへと引くことができるいずれか1個のフランス軍ユニットに対して自動的な1回限りの補充ステップとして機能します。

この補充はどのターンにおける使用のために、そして軍所属部隊表の結果に関係無くどのユニットにでも取っておくことができます。

パリタクシー補充が使用されたユニットは行動済みマーカーを載せられず、そして補充ステップを受けた同じターンに自由に移動することができます。

10.0 所属部隊

10.2 所属部隊欄

各々の軍は現行の作戦フェイズ中にそのACMが引かれた時に、個々に活性化する。所属部隊欄におけるサイの目の結果は、活性化される軍の全てに対する許容移動力を決定します。所有側プレイヤーは、他のACMを引く前に示された軍境界線ヘクスサイド内の全てのユニットに対する全ての移動を完了させなければなりません。一度別のACMを引いた場合、既に移動してしまっている軍のユニットの移動の戻し、調整あるいはやり直しをすることができません。

デザインノート： マルヌ河において、騎兵は歩兵と同じ許容移動力を持っています。戦役中のこの時点までには両陣営の馬は疲労しており、そして騎兵指揮官は極めて慎重になっていました。

10.3 追撃ルール

以下のルールは、戦役ゲームの第1から第4（含む）ターンの間に影響があります。

10.3.1 所属部隊欄上の全ての“2*”の結果は、“3”の結果として扱われます。

10.3.2 ドイツ軍ユニットは、その作戦フェイズ中にドイツ軍境界線ヘクスサイド [10.4項] を越えて移動することができません。

10.3.3 連合国軍ユニットは、連合国軍退却方向矢印によって許されている方向のみに移動することができます。第1および第2ターン、全ての連合国軍ユニットはその現行の許容移動力を完全に消費することを試みなければなりません。第3および第4ターン、BEFユニットはその現行の許容移動力を完全に消費することを試みなければなりません。

例外： パリ要塞化施設内でその作戦フェイズを開始するフランス軍ユニットは、この移動制限から免除されます。

10.3.4 士気喪失の影響は自動的に全ての連合国の軍に適用されます（第5ターンは、回復させるための最初の機会となります）。10.5項を参照してください。

10.4 軍境界線

10.4.1 軍境界線ヘクスサイド。各軍の境界線ヘクスサイドは地図上に表示されています。ユニットは常にある時点において、それ自身が入っている境界内の自分自身の国籍の軍に所属します。

例： ヘクス3903内のフランス軍ユニットは、フランス第9軍の一部です。
ヘクス3903内のドイツ軍ユニットは、ドイツ第3軍の一部です。

10.4.2 イギリス海外派遣軍。BEFはフランス第5および第6軍の境界内のどこにでも自由に移動することができますが、パリ要塞化施設（FCP）内へ任意に移動することはできません。BEFはたとえそのユニットが両方のフランス軍エリアに展開していても、常に全ての目的に対して1個の軍として扱われます。

10.4.3 パリ要塞化施設。パリ周辺の赤い境界線で表示されているエリアは、パリ要塞化施設（FCP）です。FCP内のフランス軍ユニットは：

- ・フランス第6軍の一部として活性化されます。
- ・FCP内でその移動を開始する場合は、FCP内でその移動を終了させるかぎりは常に8MAを持ちます。
- ・いずれかのパリ都市ヘクスに補給を引くことができます。
- ・追撃ルールの影響を無視することができます [10.3項]。
- ・士気喪失の影響を無視することができます [10.5項]。

イギリス軍ユニットは、FCP内でその移動を終了させることができません。FCP

内へと退却を強制された場合、最も早い機会に退出しなければなりません。

明確化： F C Pユニットは、常に自由にF C Pを離れることができます。

10.44 境界線ヘクスサイドの越境。 A C Mが未だに引かれていない味方の軍の境界線内でその移動を終了したユニットは、行動済みマーカ―で表示されなければなりません。これは単に1回のターン中にユニットが2回移動してしまうことを防ぐためだけです。次のターンには、ユニットは新たに所属する軍の一部として自由に移動することができます。

ドイツ軍ユニットは、第1から第4ターンの間に味方の境界線ヘクスサイドを越えて移動することができません。

士気喪失している軍のフランス軍ユニットは、味方の軍の境界線ヘクスサイドを越えて移動することができません。

B E Fユニットはフランス第5軍および第6軍の境界線ヘクスサイドの間を自由に移動することができますが、フランス第5軍および第9軍の境界線ヘクスサイドを越える、あるいはバリ要塞化施設内へと移動することができません。

兵科記号の背景色が黄色であるフランス第4軍とドイツ第4軍の両方のユニットは、味方の軍の境界線ヘクスサイドを越えて移動することができません。それらは、それぞれのエリア内に留まらなければなりません。これらのユニットは除去を避けるために、軍境界線ヘクスサイドを越えて退却することができますが、可能な限り早く境界線の東側へと移動しなければなりません。

デザインノート： これはゲーム地図の外側の東部で戦っている軍との接触を維持する必要性を表しています。

10.5 士気喪失と回復

10.51 連合国軍士気喪失。 全ての連合国の軍は、士気喪失状態でゲームを開始します。士気喪失している軍の全てのユニットは、以下の影響を被ります：

- ・各ユニットのT E Rは、1減少されます。例外： バリ要塞化施設内のフランス軍ユニットは、この影響から免除されます。
- ・その作戦フェイズ中にユニットは、連合国軍境界線ヘクスサイドを越えて移動することができません。例外： B E Fはこの影響を無視します。

軍に対する境界線の移動制限は、全ての隣接する軍が前のターンに回復[10.52項]している場合、解除されます。

10.52 連合国軍の回復。 第5ターンから始まり、そして各々の続くターンにおいて連合国軍プレイヤーは回復したかどうかを判定するために、各士気喪失している軍をチェックします。一度回復してしまった場合、軍は決して二度と士気喪失に陥りません。

個々の軍は、以下の特別なルールに従っていずれかのターン(第5あるいはそれ以降)の開始時に回復することができます：

フランス第6軍： 軍のユニットの全てがドイツ軍の存在に関係無くバリ要塞化施設内に存在する場合、回復します。

フランス第5軍あるいは第9軍： 軍のユニットの全てがセーヌ(Seine)河および/あるいはオーブ(Aube)河の南側にある場合、回復します。

フランス第4軍： 軍のユニットの全てがヘクス列x x 17の南側にある場合、回復します。

B E F： フランス第6軍および第5軍の両方が回復してしまっている場合、回復します。

いずれの連合国の軍： 軍のいずれのユニットも現時点でドイツ軍ユニットに隣接していない場合、回復します(いずれの陣営のA SおよびO o Sユニットは、

このルールの目的に対して無視されます)。

デザイン・ノート： フランス第9軍以外の連合国の軍に対する所属部隊のサイの目は、一度回復してしまうと平均的により低い移動ポイントを生じさせることに気が付かれるでしょう。これは意図的操作です。連合国軍司令官達はほぼ2週間に渡る絶え間無き退却の後に、精神的なギアを攻撃的思考回路に全く切り換えることができませんでした。フェルディナン・フォッシュ、超-アグレッシブなフランス第9軍の司令官は、例外でした。

15.0 戦略移動

各ターンに1個の活性化したフランス軍歩兵ユニット(師団あるいは旅団)は、その通常の移動の代わりに鉄道による移動を行うことができます。敵ZOC内ではなく、そしてパリへと敵ユニットあるいはZOCに妨害されていない(味方ユニットの存在に関係無く)連続する鉄道ヘクスを引くことができる鉄道ヘクス上で作戦フェイズを開始しなければなりません。乗車マーカーをユニットの上に載せ、そしてサイコロを2個振ります。振った数字を足し合わせます。これはユニットの鉄道許容移動力となります。連続する鉄道ヘクスをその数字まで移動することができますが、どの時点においても敵のZOCに進入することができません(味方ユニットの存在に関係無く)。一度移動を完了させた後、乗車マーカー(敵ZOCに進入できないことを表示するためだけに使用されます)を取り除きます。

これとは他には鉄道ヘクスは、プレイに何の影響も持ちません。

デザイン・ノート： ドイツ軍はこの時点で、基本的に自軍の鉄道補給の範囲を越えてしまっています。フランス軍は補給のために大規模な数の鉄道線を持っており、そしてドイツ軍がそれらを包囲してしまうか、パリと東部フランス間の最後の直接の連絡を切断する迄十分に南へと前進した場合のみ、危機に陥ります(勝利条件に反映されています)。

マルヌ河において、ドイツ軍は根本的に自軍の軍需品補給基地端末駅(レールヘッド)の範囲の彼方へと前進しており、一方フランス軍の鉄道線は補給の移送とゲームに登場するフランス軍増援の移動で忙殺されていました。

16.0 特別ユニット

16.1 ドイツ軍分遣隊

ドイツ軍プレイヤーは、ゲームの進行中に2個の1ステップ旅団規模分遣隊を創設することができます。2ステップの師団ユニットのみが、旅団分遣隊を創設することができます。

分遣隊を創設するためには、ユニットは補給状態でその作戦フェイズを開始しなければなりません。旅団を分遣するためには、単に“元々の”ユニットから1ステップを差し引きます。分遣したユニットのヘクス内に新たに分遣した旅団を置きます。スタック制限は、作戦フェイズの終了時に満たされなければなりません。

分遣されたユニットはゲームの残り期間中、通常のドイツ軍ユニットとして扱われます。再び統合することはできません。

16.2 選択ドイツ軍増援

ドイツ軍プレイヤーは、自軍の初期配置ユニットに3個軍団(6個師団)を加えることができます。全6個ユニットは、2個第2勝利ポイントの価値でドイツ軍初期配置部隊に加えることができます。ゲームの終了時にドイツ軍の第2勝利ポイントの合計から2を引きます。これはもちろんドイツ軍がパリを占領するか、プレイヤーが第1勝利ポイントの過半数を支配することによって勝利する場合は、影響しません。

デザイン・ノート： 近衛兵予備および第11軍団は、ナミュール陥落後にモルトケによって東部戦線へと送られた部隊でした。第7予備軍団はモーブージュの攻囲に使用され、マルヌ河の戦い直後にエーヌ河に到着しました。選択ユニットとして使用する場合、モーブージュは占領することよりも第7予備軍団の1個旅団によって監視されるものと仮定されます。モルトケが強大なる右翼の構想から逸脱しないことを決心している前提のもとに、全ての選択ユニットと一緒に登場しなければなりません。

追加： ドイツ軍の選択ユニットは配置時においてスタック超過することができます（しかし、歩兵／騎兵に関する制限は未だ適用されず）； 物理的に可能になった場合直ちに通常のスタック制限を満たさなければなりません。

16.3 ドイツ軍獵兵旅団

ドイツ軍 j g r 旅団ユニットは、全ての目的において騎兵ユニットとして扱われます。攻撃を行うことができません（その戦闘力値は、括弧付で表示されています）。

デザイン・ノート： このユニットは第1軍と第2軍の間隙を埋めるために使用された様々な軽歩兵と自動車化部隊大隊の混成部隊を表します。

16.3 選択： マーカー（および異なる色が付けられている第1軍騎兵駒）は、駒が印刷業者に廻された後に添削されたルールから取り残されており、それ故に無視されなければなりません。しかし、存在しているからには、以下の通りに使用することを選択することができます：

ドイツ軍第1軍および第1軍騎兵を2個の別々の所属部隊とみなし、両方とも第1軍の欄を使用します。3個の第1軍騎兵ユニットは、第1軍境界線内でのみ個別の所属部隊とみなし、そしてこれら3個のユニットのみをそのように扱います。（その後第1軍に所属されたその他の騎兵は無視します）。

16.4 イギリス軍騎兵の熟練

イギリス軍騎兵は、敵歩兵に対する防御時にその印刷されている T E R を使用します。

17.0 会戦シナリオ： 連合国軍反撃

17.1 概略

このシナリオは、フランス第6軍による最初の連合国軍の攻撃からエーヌ河後方へのドイツ軍の撤退決定までのマルヌ河の戦いの焦点を描きます。

17.2 期間と勝利条件

このシナリオは第6ターン（9月5日）の始めから、開始されます。第12ターンの終了をもって完了します。全ての通常のルールと勝利条件が適用されます。

17.3 シナリオの配置

全てのユニットは、以下の通りに完全戦力で配置されます。全ての連合国の軍は、回復しています。軍団（x x x）として表記されている場合、その軍団の両方のユニットを配置することに注意してください。

追加： 第1軍および第4軍のドイツ軍ユニット（第1軍騎兵も含める）は、その表示されている配置ヘクスの1ヘクス以内のどのヘクスにでも配置することができます（スタック制限に従います）。

訂正： ヘクス1914は第3騎兵師団であり、第2ではありません。

デザインノート： ヒストリカル会戦シナリオは、連合国軍側に大きく有利と

なっています(ドイツ軍が、追撃中に連合国軍を取り逃がしてしまったのは、巧くない方法でありました)。以下の2つの選択ルールは、シナリオをより競技性の高いものにするであります。17.5項の使用はしばしばゲームの終了を引き分けに導くであろうし、その戦略的な含みの全てに対してたぶん会戦のより正確な描写となるであります。

17.4 新選択ルール： 第6ターン(シナリオの第1ターン)に、フランス第6軍および第4軍、そしてBEFは自動的に許容移動力が2となります。サイコロを振る必要はありませんが、活性化される順番のためにそのACMチットが引かれた順番に従います。

17.5 新選択ルール： 連合国軍プレイヤーは勝利するために第1勝利ヘクスのみを数えるものと変更します。ドイツ軍プレイヤーは、連合国軍プレイヤーが第1勝利ヘクスで勝利することに失敗した場合、第2勝利ヘクスでも勝利する、あるいは引き分けで終了することができます。

クレジット

デザイン： テッド・レーサー

デヴェロップメント： スティーヴ・コサコウスキーおよびスティーヴ・ケイリー

アート・ダイレクター： ロジャー・B・マクゴワン

プレイテスター： スティーヴ・コサコウスキー、クリス・ペレロ、

ジャック・ポロンカ、ジョン・ウォーカー、クリス・ヴァンシェンカー

箱絵： ロジャー・B・マクゴワン

地図装飾： マーク・シモニッチ

駒装飾： マーク・シモニッチ

編集および校正： スチュアート・K・タッカー

製作協力： トニー・カーチス