

<SPI 1972>

# THE MARNE

“...Home before the leaves fall”

By John Young

- ・ 1914年8月30日～9月15日（全17GT）。
- ・ Hx対辺間=7.2km。
- ・ 1GT=1日。

## プレー手順：ゲームターン

### 1. 獨軍PT

#### A. 第1移動Ph

- ・ 増援配置
- ・ 移動（含：増援）

#### B. 第1戦闘Ph

- ・ 攻撃。攻撃を行うと混乱（裏返す）。
- ・ この混乱は第2戦闘Ph終了時に回復。
- ・ 本Ph終了時に、前GTの獨軍第2戦闘Ph、または前の聯合軍PTの聯合軍の攻撃で混乱した獨軍の回復。

#### C. 第2移動Ph

- ・ 非混乱ユニットの移動。

#### D. 第2戦闘Ph

- ・ 非混乱ユニットの攻撃。
- ・ 本Ph終了時に、第1戦闘Phに混乱した獨軍の回復。
- ・ 本Phは攻撃しても混乱しない。戦闘結果でのみ。

### 2. 聯合軍PT（獨軍と同様）

- 3. 聯合軍はGT記録表でGTマーカーを1マス進める。

## 移動

- ・ 基本的に、Hx進入毎に1MP（以上）消費。
- ・ MP不足では1Hxでも移動不可。

### (J) 蛙跳び撤収

- ・ 移動Ph開始時にEZOCにいるユニットは、未移動の自軍ユニットのHxへEZOC間の1Hxだけの直接移動可。同Phはそれ以上移動不可。
- ・ 「撤収路確保」ユニットは、同Phに移動可。

## スタック制限

- ・ 自軍移動Ph終了時にのみ3ユニットまで。
- ・ 超過ユニットは所有者選択で除去。
- ・ 移動Ph期間中、または戦闘Phの期間中や終了時には適用しない。〔訳註：戦闘後前進の項と矛盾。〕

## 支配地域（ZOC）

- ・ ユニットが周囲6Hxへ及ぼす。
- ・ EZOC間の直接移動不可（例外：蛙跳び撤収と戦闘後前進）。
- ・ EZOC進入=+1MP。
- ・ EZOC離脱=自由に可。MP不要。
- ・ 河川HxS越には及ばない（例外：要塞）。

## 補給

- ・ 連続する40Hx以下の補給線が補給源へ引けるユニットは補給下。
- ・ 敵ユニットや、自軍ユニット不在のEZOCには補給線不通。
- ・ 補給源：
  - 獨軍 = マップ北端。
  - 聯合軍 = マップ南端、またはParis都市Hx（Parisが未陥落ならば）。

### (A) 補給切れ

- ・ 移動力1減。
- ・ 戦力半減（端数そのまま）。
- ・ 分断（Cut Off）の時には、更に補給切れとなる移動は不可。自軍補給源の方向へのみ移動可で、成功すると補給線が繋がる場合のみ攻撃実行可。

### (C) 補給判定時期

- ・ 移動に関しては移動Ph開始時。
- ・ 戦闘に関しては戦闘の瞬間。

## 戦闘

- ・ 敵ユニットに隣接するユニットは攻撃を強制されない。攻撃を決断しても攻撃側は全ての隣接ユニットを用いる必要もない。攻撃は完全に任意（例外：要塞）。
- ・ 複数Hxへの攻撃で地形drmが不明瞭の場合は、防御側に有利な様に適用。

### (J) 側面攻撃

- ・ 防御側ユニットの周りの全てのHxに、攻撃側ユニットが隣接していると、-1drm。

### (K) 河川

- ・直前の移動 Ph に全く移動していないユニットのみが河川 HxS 越に攻撃可。
- ・防御側は河川 HxS 越に戦闘後前進不可。

### (L) 聯合軍の(1)-4 騎兵師団

- ・戦力は防御でのみ使用可。攻撃参加不可。

#### ■ 混乱の影響：

- ・次の自軍移動 Ph と戦闘 Ph には活動不可。
- ・防御には影響なし。ZOC も及ぼす。
- ・移動 Ph 1 回と戦闘 Ph 1 回の後、混乱回復。
- ・混乱ユニットが再度混乱しても追加影響なし。
- ・混乱ユニットへの攻撃は、-1 drm。
- ・戦闘後前進不可。

#### ■ 戦闘後前進：

- ・除去や退却で空いた Hx へ、勝者が直ちに。
- ・防御側は河川 HxS 越に前進不可。
- ・前進ユニットはスタック制限に従うこと。
- ・混乱ユニットは前進不可。

#### ■ 退却：

- ・勝者が相手ユニットを1ユニットづつ、最強ユニットから行う。
- ・退却するユニットの軍の方向へ、可及的に直線的に。
- ・敵ユニット、自軍不在の EZOC、河川 HxS 越、盤外へ、及びスタック制限超過しては退却不可。

#### 退却優先順位：

1. 可能ならば、EZOC 外の空 Hx へ。
2. 優先度 1 を満たせぬと、敵ユニットに隣接しない自軍ユニット占拠 Hx で、最も自軍ユニット数が少ない Hx (単複数) へ。
3. 優先度 2 を満たせぬと、敵ユニットに隣接する自軍ユニット占拠 Hx で、最も自軍ユニット数が少ない Hx へ。ただし、その自軍ユニットは同 Ph に戦闘に含まれないか、既に戦闘を解決していること。
4. 優先度 3 を満たせぬと、退却するユニットにとって、現時点で最も有利な戦力比の攻撃に含まれる自軍占拠 Hx へ。

#### 退却したユニットへの 2 度目の戦闘結果：

- ・戦闘に参加しようとしている自軍ユニット(以下「ホスト」)Hx へ退却後に、再度退却や除去を被ったユニットは：

  1. 退却ユニットが防御側で、ホストが除去か退却すると、退却ユニットも同じ結果を被る(1 戦闘 Ph に 2 回以上生じ得る)。
  2. 退却ユニットが攻撃側で、その Hx の全ての

ホストが退却や除去すると、退却ユニットも同じ結果を被る。しかし失敗した攻撃に参加しなかったホストがいると、退却ユニットは不利な結果は被らない。

3. 退却したユニットは、退却した戦闘 Ph にホストの攻撃力や防御力に加算しない。退却ユニットはホストが得た前進は不可。

#### 要塞

- ・ZOC あり。河川 HxS 越に及ぶ。
- ・De 結果でのみ破壊(ブランクマーカースで表示)。
- ・固有戦力あり。防御でのみ使用可。
- ・要塞 Hx の聯合軍ユニットを攻撃時は、固有戦力を聯合軍ユニットに加算。戦闘結果が聯合軍の退却となると、ユニットのみ退却。要塞は残って ZOC を及ぼし続ける。
- ・破壊しなければ獨軍は進入不可。
- ・聯合軍補給に関し、未破壊要塞は EZOC 打消。
- ・未破壊要塞(単複数)に隣接する獨軍は、要塞(単複数)を攻撃すること。

#### 標準ゲームの勝利条件

- ・9月15日の聯合軍 PT 終了時に判定。
- ・除去された敵の戦力毎に 1 VP。
- ・町と都市の支配毎に指定 VP。補給下のユニットを有するか最後に通過させ、補給線を通すと支配。複数 Hx から成る都市は、終了時にどれか 1 Hx に補給下ユニットを有すと獨軍は VP 得る(他の Hx を聯合軍が支配でも)。
- ・獨軍は南端から離脱させた戦力毎に 5 VP。ただし：
  - 1) 南端 Hx から 1 MP で離脱。盤上に復帰不可。
  - 2) 終了時に離脱 Hx (離脱マーカースで表示) へ補給線を有すこと。終了時に離脱 Hx が補給切れのユニットからは VP なし。
- ・同様に、聯合軍は北端から離脱させた戦力毎に 3 VP。
- ・両軍共に、ゲーム中いつでも離脱可。

#### 勝利レベル

VP 比(聯合軍：獨軍)	勝利レベル
4 : 1	聯合軍決定的勝利
3 : 1	聯合軍実質的勝利
2 : 1	聯合軍限定的勝利
1 : 1	獨軍限定的勝利
1 : 2	獨軍実質的勝利
1 : 3	獨軍決定的勝利

## シチュエーションと戦闘序列

- ・「聯合軍の反撃」＝第8～17 GT。
- ・「獨軍の追撃」＝第1～17 GT。

### 聯合軍の反撃 史実シチュエーション

- ・初期配置は盤上記載。獨軍は北方、聯合軍は南方から読める向きで記載。

### 聯合軍の反撃 自由配置シチュエーション

- ・軍や Paris 守備隊の境界内に史実部隊を自由配置。獨軍配置先。

### 獨軍の追撃シチュエーション：特別ルール

#### (A) 聯合軍の戦意阻喪：

- ・第6 GT 終了時まで、聯合軍ユニットは潰走中で、戦力は（補給切れの影響に加えて）半減（端数そのまま）。

#### (B) 増援表：

- ・史実とオプションの部隊の登場を明示。
- ・登場する最初 Hx は移動力に数える。
- ・軍境界登場エリア、町、または盤端から表記ユニットが指定数登場。
- ・東端からの獨軍増援は、Suippes の町を含む Hx ラインより東方にいる最も北方の聯合軍ユニット（＝獨軍戦線）より北方の Hx から登場。

#### (C) 獨軍登場エリアの遮断：

- ・聯合軍ユニットや ZOC で完全に遮断されていると、望むだけ登場を遅延させるか、遮断された軍境界のすぐ右、及び/または左の Hx から登場可。

#### (D) 聯合軍軍境界線内の登場 Hx の遮断：

- ・獨軍ユニットや ZOC で完全に遮断されていると、登場は遅延できず、軍境界のすぐ右、及び/または左の Hx から登場のこと。

#### (F) 初期配置：

- ・聯合軍のみ。仏軍 6-3 x1、5-3 x1、4-3 x2、2-3 x1 を Paris 守備隊境界内に。

## 獨軍の戦闘序列オプション

- ・両シチュエーションに適用可。
- ・「H」＝史実の部隊。
- ・「A～D」＝その戦闘序列オプション部隊。

### 獨軍戦闘序列オプションA 東部戦線へ派遣なし

- ・東プロシアへの露軍侵攻による危機により、

獨軍総司令部は既に弱体していた右翼から計画通りに部隊を派遣した。本オプションは、その部隊が東部戦線に送られなかったものとする。

- ・両シチュエーションで獨軍は、コード「A」を使用。

- ・終了時に聯合軍に7VP 加算。

### 獨軍戦闘序列オプションB シュリーフェンプラン

・von Schlieffen の遺言「右翼を強化し続けよ」は、Schlieffen の「巨大な刈取り鎌」を徐々に減らした獨軍参謀本部により無視された。本オプションは、本来のシュリーフェン計画が実行されたものとする。

- ・両シチュエーションで獨軍は、コード「B」を使用。

- ・聯合軍に30VP 加算。

### 獨軍戦闘序列オプションC ベルギー要塞包囲せず

・白耳義軍の抵抗により、獨軍は Antwerp と他の要塞の包囲に部隊派遣を強いられた。本オプションは、後備兵のみで要塞を包囲し、史実の包囲部隊がマルヌ会戦に使用できたものとする。

- ・両シチュエーションで獨軍は、コード「C」を使用。

- ・聯合軍に13VP 加算。

### 獨軍戦闘序列オプションD 包囲せず、東部戦線への派遣もなし

- ・オプションAとCの併用。獨軍の右翼は非常に強力と仮定。

- ・両シチュエーションで獨軍は、コード「D」を使用。

- ・聯合軍に20VP 加算。



■ 略語一覧 :

dr = 6面体サイコロ 1個振り  
drm = サイの目修整  
EZOC = 敵の ZOC  
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  
PT = プレーヤーターン  
VP = 勝利ポイント  
ZOC = 支配地域

■ CONSOLIDATED ERRATA  
(as of 31 October 73)

地図盤 :

・ 佛第VI軍の配置エリアは獨軍色になっている。  
当然ながら薄青色であるべき。

町と都市 :

・ 町の VP は丸囲みで町 Hx に記載。都市の VP  
は都市 Hx の近辺に記載。

移動 :

・ 訂正済。

■ 今月の課題曲 Argonnerwaldlied

Hermann Albert von Gordon, 1914/1915

[http://www.youtube.com/watch?v=jK035HYZJv0&feature=player\\_detailpage](http://www.youtube.com/watch?v=jK035HYZJv0&feature=player_detailpage)

Argonnerwald, um Mitternacht,  
ein Pionier steht(/stand) auf der Wacht.  
|: Ein Sternlein hoch am Himmel stand,  
bringt ihm ein Gruß aus fernem  
Heimatland. :|

Und mit dem Spaten in der Hand,  
er vorne in der Sappe stand.  
|: Mit Sehnsucht denkt er an sein Lieb,  
ob er sie wohl noch einmal wiedersieht. :|

Und donnernd dröhnt die Artill'rie.  
Wir stehen vor der Infanterie.  
|: Granaten schlagen bei uns ein,  
der Franzmann will in unsere Stellung  
'rein. :|

Und droht der Feind uns noch so sehr,  
wir Deutsche fürchten ihn nicht mehr,  
|: und ob er noch so stark mag sein,  
in unsere Stellung kommt er doch nicht  
rein. :|

Der Sturm bricht los, die Mine kracht,  
der Pionier gleich vorwärts macht,  
|: bis an den Feind macht er heran  
und zündet dann die Handgranate an. :|

Die Infanterie steht auf der Wacht,  
bis daß die Handgranate kracht.  
|: In Sturme kommt er an den Feind,  
mit Hurra nehmen sie dann die Stellung  
ein. :|

Bei diesem Sturm viel Blut doch floß:  
manch junges Leben hat's gekost't.  
|: Wir Deutschen aber halten stand  
für das geliebte, teure Vaterland. :|

Argonnerwald, Argonnerwald,  
ein stillen Friedhof wirst du bald!  
|: In deiner kühlen Erde ruht  
so manches tapfere Soldatenblut. :|

## 戦闘結果表

dr	戦力比 (攻撃側戦力 対 防御側戦力)													
	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1
0	A3	A1	D1	D1	D2	D2	D3	De	De	De	De	De	De	De
1	A3	A2	A1	D1	D1	D2	D2	D3	De	De	De	De	De	De
2	Ae	A2	A1	A1	D1	D1	D2	D2	D3	De	De	De	De	De
3	Ae	A2	A2	A1	D1	D1	D1	D2	D2	De	De	De	De	De
4	Ae	Ae	A2	A1	A1	D1	D1	D2	D2	D3	De	De	De	De
5	Ae	Ae	Ae	A2	A2	A1	D1	D1	D2	D3	D3	De	De	De
6	Ae	Ae	Ae	Ae	A2	A1	D1	D1	D1	D2	D3	D3	De	De
7	Ae	Ae	Ae	Ae	A3	A2	A1	D1	D1	D2	D2	D3	De	De
8	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	A2	A2	A1	D1	D1	D2	D3	D3	De
9	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	Ae	A2	A1	D1	D1	D2	D2	D2	D3

戦力比 10-1 越の攻撃は 10-1 で解決。1-5 未満は 1-5 で解決。

### 戦闘結果の説明：

Ae=全ての攻撃側ユニットを除去。

De=全ての防御側ユニットを除去。

A1、A2、A3=攻撃側ユニットは、(防御側の手により) 指定 Hx 退却。退却終了時に混乱(裏返す)。

D1、D2、D3=防御側ユニットは、(攻撃側の手により) 指定 Hx 退却。退却終了時に混乱(裏返す)。

## 地形効果表

地形	移動への影響	戦闘への影響
平地	進入に 1 MP	なし
森林	なし	防御側ユニット (単複数) が森林 Hx にいると + 1 drm。
都市と町	なし	なし
河川	横断に + 1 MP	全ての攻撃側が河川 HxS 越に攻撃すると + 3 drm。 河川 HxS 越に退却を強制されたユニットは除去。 河川 HxS 越に ZOC は及ばない。
湿地	進入に 2 MP	防御側ユニット (単複数) が湿地 Hx にいると + 2 drm。
要塞	未破壊の要塞の ZOC は 獨軍の移動を妨害。	(要塞ルール参照)

Pakfront/YSGA 2014 年 10 月例会配布用

入手 22, I, 2000  
脱稿 14, IX, 2014  
抄訳 パック 1号