1.0 はじめに
1.1 一般1
1.2 スケール1
1.3 プレイサイド1
2.0 コンポーネント1
2.1 マップ1
2.2 ユニットカウンター1
2.3 戦闘(Mobile)ユニット1
2.4 ナショナルカラーと略語1
2.5 ユニットタイプ2
2.6 戦闘力(Combat Factors)2
2.7 ステップ2
2.8 マルチステップユニット2
2.9 移動力2
2.10 マーカー2
3.0 セットアップとヘクス支配2
3.1 最初のユニットとマーカーの配置2
3.2 中立国
3.3 ヘクスの支配
4.0 勝利条件3
4.1 パリ陥落によるドイツの勝利3
4.2 ドイツのサドンデス勝利
4.3 連合軍のサドンデス勝利
4.4 フランスの XVII 計画攻撃による勝利
4.5 ドイツ東部戦線転進未達勝利
4.6 ポイントによる勝敗
4.7 勝ち、負け、引き分け3
5.0 ターンシーケンス
5.1 ターンシーケンスの概要3
5.1 ターンシーケンスの概要3 5.2 再編成と強化フェイズ4
5.1 ターンシーケンスの概要
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5   7.1EZOC と移動 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5   7.1EZOC と移動 5   7.2EZOC と補給 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5   7.2EZOC と移動 5   7.3 EZOC と退却 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5   7.2EZOC と移動 5   7.3 EZOC と退却 5   7.4 EZOC と前進 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5   7.2EZOC と移動 5   7.3 EZOC と退却 5   7.5EZOC の無効 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5   7.2EZOC と移動 5   7.4 EZOC と前進 5   7.5EZOC の無効 5   8.0 補給 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5   7.2 EZOC と移動 5   7.4 EZOC と前進 5   7.5 EZOC の無効 5   8.0 補給 5   8.1 補給を確認するタイミング 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5   7.2 EZOC と補給 5   7.3 EZOC と前進 5   7.5 EZOC の無効 5   8.0 補給 5   8.1 補給を確認するタイミング 5   8.2 補給線 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5   7.2EZOC と移動 5   7.3 EZOC と退却 5   7.5 EZOC の無効 5   8.0 補給 5   8.1 補給を確認するタイミング 5   8.2 補給線 5   8.3 フランス軍の補給 5
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.1 EZOC と移動 5   7.2 EZOC と削進 5   7.5 EZOC と前進 5   7.5 EZOC の無効 5   8.0 補給 5   8.1 補給を確認するタイミング 5   8.2 補給線 5   8.3 フランス軍の補給 5   8.4 イギリス軍の補給 6
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.5 管理フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.0 支配地域 5   7.1EZOC と移動 5   7.3 EZOC と退却 5   7.4 EZOC と前進 5   7.5 EZOC の無効 5   8.1 補給を確認するタイミング 5   8.2 補給線 5   8.3 フランス軍の補給 5   8.4 イギリス軍の補給 6   8.5 ベルギー軍の補給 6   8.5 ベルギー軍の補給 6
5.1 ターンシーケンスの概要 3   5.2 再編成と強化フェイズ 4   5.3 移動フェイズ 4   5.4 戦闘フェイズ 4   5.6 ターン終了フェイズ 4   6.0 スタックと指揮 4   6.1 スタックと移動 4   6.2 スタック制限 4   6.3 協商国インターナショナルスタック 4   6.4 スタック制限のないユニット 4   6.5 オーバースタックペナルティ 4   6.6 戦場の霧 5   6.7 指揮 5   7.1 EZOC と移動 5   7.2 EZOC と削進 5   7.5 EZOC と前進 5   7.5 EZOC の無効 5   8.0 補給 5   8.1 補給を確認するタイミング 5   8.2 補給線 5   8.3 フランス軍の補給 5   8.4 イギリス軍の補給 6

	8.8OOS による損耗	. 6
	8.9 大要塞補給	. 6
9.0	) 増援と再編成	. 6
	9.1 增援	. 6
	9.2BEF の参加	. 6
	9.3 フランス第 6 軍	. 6
	9.4 ドイツ軍の東部戦線への転進	. 7
	9.5 再編成	. 7
	9.6 鋭気と疲労	. 7
10	.0 移動	. 7
	10.1 手順	. 7
	10.2 移動と疲労	. 7
	10.3 敵ユニットと移動	. 8
	10.4 移動に対する地形の影響	. 8
	10.5 渡渉	. 8
	10.6 強行軍	. 8
	10.7 最小移動不可	. 8
	10.8 ベルギー軍の移動制限	. 8
11	.0 戦闘	. 8
	11.1 プロービング(Probing)攻撃	. 8
	11.2 ヘクス内の最大ユニット数	. 8
	11.3 スタックの制限と戦闘	. 8
	11.4 指揮要件	. 8
	11.5 ユニットの不可分性	. 8
	11.6 攻撃シーケンス	. 8
	11.7 攻撃の適格性	. 9
	11.8 戦闘手順	. 9
	11.9CRT の戦闘比制限	. 9
	11.10 開豁地または森林	. 9
	11.11 荒れ地	. 9
	11.12 川へクスサイド	. 9
	11.13 都市	. 9
	11.14 大要塞	
	11.15 集中攻撃(Concentric Attack)コラムシフト	. 9
	11.16 疲労と鋭気	. 9
	11.17 最終的な戦闘の解決	. 9
	11.18 戦闘結果	. 9
	11.19 イギリス軍の防御力	. 9
	11.20 ステップロスの配分	10
	11.21 戦闘後退却	10
	11.22 戦闘後前進	10
	11.23 ドイツの奇襲および重砲撃マーカー	10
	11.24 協商国の最終努力	11

## 1.0 はじめに

#### 1.1 一般

Schlieffen's War (SW) は、1914年の西部戦線での戦闘の最初の6週間をカバーする、低~中程度の複雑さの戦略レベルの2人用ウォーゲームです。ゲームのサブシステムは、戦争における最高司令官の視点を提示するように作られています。したがって、歴史的なトーンとテクスチャを強化するために追加された最もパステル調の作戦上のアンダートーンのみを使用して、その観点からほぼ完全に戦略的です。

### 1.2 スケール

マップ上の各へクスは、左右に測定した場合、16マイル(26km)を表します。プレイの各フルターンは、4日間のリアルタイムを表します。戦闘ユニットは軍団であり、陸軍 HQ も入れられています。要塞(Fortress)や防御施設(Fort)も重要な役割を果たします。

#### 1.3 プレイサイド

1人のプレイヤーがドイツ軍を指揮します。他のプレイヤーは、ドイツ軍 に対抗して互いに同盟を結んでいる協商軍(ベルギー、イギリス、フランス) を指揮します。

### 2.0 コンポーネント

SW の完全なゲームのコンポーネントには、今見ているルール、1 枚の  $22 \times 34$  インチマップ、および 1 つの 176 個の 5-8 インチカウンターが含まれます。

#### 2.1 マップ

ゲームマップは、この縮尺で描かれた場合、戦前の西部戦線の軍事的に重要な地形を示しています。その上に印刷された六角形(ヘクス)のグリッドは、ユニットの配置と移動を規定します。ユニットは一度に1つのヘクスにのみ存在します。各ヘクスには、移動と戦闘に影響を与える自然地形および/または人工構造物が描かれています。マップ上の各ヘクスには、一意の4桁の識別番号が印刷されています。これらは、参照されている場所をすばやく見つけるのに役立つように記載されています。たとえば、アントワープ市はヘクス 0812 にあります。また、プレイを完了する前に中断して片づける必要がある場合は、ユニットの位置を記録することもできます。

**重要:**地形効果チャート (TEC) には、都市と大要塞(heavyfortress)がリストされています。大要塞のシンボルが付いている都市は、都市であると同時に大要塞でもあります。

重要:川のヘクスサイドラインは、すべてのユニットが川のヘクスサイド (11.12) を越えて攻撃している場合にのみ IL シフトが発生することを示していません。ヘクス 1413 と 1513 の間のヘクスサイドは、 1212/1313、1010/1111、および 1810/1910 の間のヘクスサイドと 同様に川のヘクスサイドです。

## **エラッタ:** ヘクス 0804 は「**The Ruhr**」と読みます。

線路は意図的に TEC に描かれていません。それらは移動や戦闘には影響 せず、補給(8.0)のみに影響します。

**重要:**ターントラック、連合軍の最終努力(11.2.4)はターン 10 とターン 9 に適用されます。

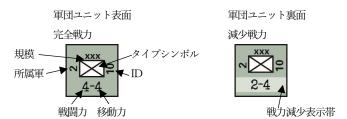
## 2.2 ユニットカウンター

ほとんどのカウンター(ユニットおよびユニットカウンターとも呼ばれます)は、キャンペーン中に存在したフォーメーションを表します。追加のカウンターは、情報マーカーおよび記憶補助として提供されています。これらのルールを読んだ後、カウンターを打ち抜いてください。ドッグイヤーを爪切りで角から切り落とすと、プレイ中の取り扱いやスタックが簡単になります。

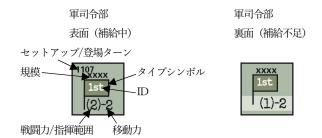
# **エラッタ:**Mavpe というラベルの付いたフォートカウンターには、**Maube** (Maubeuge) のマークを付ける必要があります。

#### 2.3 戦闘(Mobile)ユニット

下に描かれている部隊は、最初にドイツ第 2 軍に配属された完全戦力のドイツ第 10 歩兵軍団です。戦闘力(攻撃と防御の両方に使用)は 4、移動力(MA)は 4 です。



また、軍司令部はカウンターの左上隅にセットアップへクス (4桁) またはゲームのエントリーターン (1桁) 番号を持っています。(3.1&5.2)



**重要:**括弧は、非括弧戦闘力を持つユニットとスタックしている場合にのみ ユニットが攻撃できることを示します。

## 2.4 ナショナルカラーと略語

ゲームの戦闘序列には、4つの国のユニットがあります。それらはすべて、 識別するための独特の色を持っています。国籍の重要性は、残りのルールを 通して多くの場所で述べられます。国籍の配色は以下の通りです。



BAV:バイエルン

BEF:イギリス大陸派遣軍

BEL:ベルギー軍

C:騎兵

COL:植民地軍 GD:近衛兵

GRD:予備師団グループ

ERS:補充(Ersatz)

LW:国防軍(Landwehr)

NA:北アフリカ

R:予備

2.5 ユニットタイプ

ゲームには5種類のユニットがあります。



歩兵軍団



騎兵軍団

上記の軍団は、この規模での機動の単位を表しています。



軍司令部 (HQ):野戦軍を管理して補給するために必要な指揮と補給源を表します。



防御施設(Static Fort):要塞とその固有の守備隊の両方を表します。防御施設カウンターは移動したり攻撃したりすることはできず、防御することしかできません。



**重要**:大要塞のシンボルが付いている都市は、都市であると同時に大要塞でもあります。

■ 兵站ユニット:ドイツ軍が作戦のペースを維持するために必要な前方兵站基地を表します。

2.6 戦闘力(Combat Factors)

上で説明したように、これらの数値は、各ユニットが敵のフォーメーションを戦闘に参加させる能力の尺度として機能します (11.0)。

#### 2.7 ステップ

ゲーム内のすべてのユニット (HQ と兵站を除く) には2ステップがあります。軍団と防御施設ユニットには、完全戦力側と減少戦力側があります。一部の防御施設ユニットには複数のカウンターがあります。防御施設が最初のステップを失ったとき、カウンターをその減少した側に裏返します。防御施設カウンターが2ステップ目の損失を被り、(同じ名前の) 防御施設カウンターが複数存在する場合、元のカウンターを交換用カウンターと交換します。

例:ヴェルダン防御施設カウンターは、ゲームの開始時にマップ上に配置され、その「4」ステップ面を表にします。それがステップロスを被ると、「3」ステップ側に反転します。ヴェルダンが2回目のステップロスを被った場合、元のヴェルダンカウンターを「2」ステップを示すヴェルダンカウンターと交換します。

HQ と兵站の表側は補給中の状態を表し、裏側は補給不足時の機能を表します。

#### 2.8 マルチステップユニット

完全戦力の軍団ユニットがステップロスを被った場合、カウンターをその減少戦力側に裏返します。減少戦力の軍団ユニットがステップロスを被った場合、カウンターは除去され、適切な除去ユニットディスプレイに配置します。防御施設ユニットはプレイに戻すことはできません。HQ または兵站でステップロスが発生した場合は、適切な除去ユニットディスプレイに配置します。軍団、HQ、および兵站はプレイに戻ることができます(5.2 および9.5)。

## 2.9 移動力

すべてのユニットの移動力(MA)がカウンターに印刷されています。ユニットの移動力は、ユニットが各ゲームターンに消費できる移動ポイント (MP) の数です。ほとんどのウォーゲームとは異なり、MA を消費するユニットは、戦闘中にペナルティを受ける可能性があります(11.0)。

## 2.10 マーカー

カウンターミックスには、次のタイプの情報記憶補助マーカーも含まれています。それらの使用法は、ルールの適切なセクションで説明されています。

GAME TURN ゲームターンマーカー



German VP x10 ドイツ軍勝利ポイントマーカー (4.6)



フランス軍 XVII 計画強制攻撃マーカー (4.4)



補給不足 (OOS) マーカー



Fatigue A:1L D:1R

Fatigue 士気マーカー



ドイツ軍奇襲(Coup de Main)マーカー (11.23)



ドイツ軍重砲撃(Heavy Artillery Bombardment)マーカー (11.23)

## 3.0 セットアップとヘクス支配

どちらの側を指揮するかを最初に決定した後、両方のプレイヤーは、次の 指示に従って、協力して両側のユニットとマーカーを並べ替えてセットアッ プします。 協商国プレイヤーが最初にセットアップします。

#### 3.1 最初のユニットとマーカーの配置

プレイヤーは、すべてのフランス軍とドイツ軍の HQ と軍団を別々の軍 に分類する必要があります。HQ と防御施設は、左上隅にヘクス番号が印刷 されています。



・ヘクス番号が記された防御施設は、カウンターに印刷された 番号に対応するヘクスに配置します。



・ドイツ軍とフランス軍の HQ ユニットは、カウンターに記載 されているヘクス内または隣接して配置できます。割り当てら れた軍団は、上位 HQ の指揮範囲内の任意のヘクスに配置でき

ます。配置〜クスは、HQの母国にある必要があります(つまり、ドイツHQの場合はドイツ、フランスHQの場合はフランス)。すべてのユニットは、スタック制限(6.0)に準拠する必要があります。

**例外:** フランス第 1 軍の一部である軍団は、指揮範囲の制限から免除されます。 それらは、22xx ヘクス列の上または南の任意のヘクスに配置できます。

- ・すべてのドイツの軍団に鋭気(Elan)マーカーを配置します。消費された MP の数に関係なく、最初のターン中にマーカーを除去しないでください。
- ・ベルギー軍 HQ と 3 つの軍団は、ベルギーのどのヘクスにも配置できます。軍団はベルギー軍 HQ の指揮範囲内にいる必要があります。1 つのヘクスに配置できる軍団ユニットは1 つだけです。
- ・イギリス大陸派遣軍 (BEF) とフランス第6軍 (割り当てられた4つの軍団を含む) をターントラックの適切なボックスに配置します。



ゲームターンマーカーを「1」ボックスに置きます。XVII計画 マーカーをフランスの XVII 計画強制攻撃トラックの「0」ボックスに配置します。ドイツ軍 VP トラックの「0」ボックスにド

イツ軍勝利ポイントマーカーを配置します。

#### 3.2 中立国

地図に示されている唯一の中立 (関与していない) 国はオランダとスイスです。そのステータスは、ヘクスグリッドがマップ上の領域に描かれておらず、領域がグレー表示されているという事実によって視覚的に強調されています。どちらの側のユニットも、これらの国の領土に移動したり攻撃したりすることはできません。ベルギーとルクセンブルグの中立性は、プレイ開始前にドイツ軍によってすでに侵害されています。

#### 3.3 ヘクスの支配

プレイの開始時に、協商国プレイヤーはベルギー、ルクセンブルグ、フランスにあるすべてのヘクスを「支配」(所有)しています。ドイツ軍プレイヤーはドイツのすべてのヘクスを支配しています。ヘクスの支配状態は、敵側のユニットがそのヘクスに移動するたびに、一方の側からもう一方の側に変化します。両軍のユニットが同時に同じヘクスにいることは決してなく、支配地域(ZOC)(7.0)をヘクスに投影するだけでは、支配は発生しません。

#### 4.0 勝利条件

ドイツ軍プレイヤーは全体的に攻撃的であり、ゲームに勝つためにフランスとベルギーの大部分を占領(支配)しようと努力します。さらに重要なことに、ドイツ軍はフランス軍の脅威を排除する必要があります。これにより、フランスの戦闘意欲が低下し、東部でのロシアの脅威に対抗するために重要な部隊を解放できるようになります。歴史的に、ドイツ軍プレイヤーは歴史的に達成することに近づきました。勝つためには、ドイツ軍プレイヤーは歴史的に達成されたものを超えなければなりません。協商国プレイヤーは、最終的にドイツ帝国陸軍の敗北につながる消耗戦争に戦争を強制するのに十分な軍隊を維持しながら、その結果を防ぐよう努めなければなりません。4.1 パリ陥落によるドイツの勝利

マップ全体の総合的な状況に関係なく、ドイツ軍プレイヤーは、第 10 ターンが終了する前のある時点でパリを危険にさらさない限り、ゲームに勝つことはできません。

- ・パリは、ドイツ軍ユニットが地図に表示されているパリの最終防衛圏へクスの周囲、つまり都市自体からおよそ 3 ヘクス以内のヘクスに入るとす ぐに危险にさらされます
- ・パリが陥落の危機に瀕した場合、その状態を維持する必要はなく、この勝利の前提条件は恒久的に満たされたと見なされます。

#### 4.2 ドイツのサドンデス勝利

第10ターンが終了する前のゲームターンの終了時に、ドイツ軍プレイヤーが1つ以上のパリヘクスの支配権を獲得した場合、プレイを停止し、その時点でドイツ軍がゲームに勝利します。補給状況(8.0)は、この決定とは関係ありません。

## 4.3 連合軍のサドンデス勝利

第10ターンが終了する前のゲームターンの終了時に、協商国プレイヤーが1つ以上のドイツの都市へクスを支配している場合、プレイを停止し、協商国プレイヤーがゲームに勝利します。補給状況(8.0)は、この決定とは関係ありません。

# **重要**:協商国がこの勝利を達成した場合、4.4 で設定された条件を満たす必要はありません。

## 4.4 フランスの XVII 計画攻撃による勝利



第7ターンの終わり(8月26日~29日)に、協商国プレイヤーが以下の要件を満たしていない場合、ドイツプレイヤーが勝利します。

・協商国プレイヤーは、ドイツ国内のヘクスに少なくとも7回のフランス軍 のみによる攻撃を行っている必要があります。

- ・イギリスおよび/またはベルギーのユニットを含む、またはそれらによって行われた攻撃は、この合計にはカウントされません。
- ・これらの攻撃には特定のタイミング要件はありません(第7ターンの終了前に7回すべてを実行することを除いて)。
- ・フランスの XVII 計画強制攻撃トラック(地図上)を使用して、行われた 適正な攻撃の数を記録します。

**例外:** プロービング(Probing)攻撃 (11.1) は、XVII 攻撃要件にはカウント されません。

#### 4.5 ドイツ東部戦線転進未達勝利

第7ターンのドイツ軍の再編成/増援フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーが補給中で戦闘力4の完全戦力ドイツ軍団を2ユニット除去できない(または除去しない)場合、協商国プレイヤーが勝利します(9.4)。

## 4.6 ポイントによる勝敗



第 10 ターンの終わり (9 月 7~10 日) に到達し、サドンデス 勝利条件のいずれも満たされていない場合、勝者はドイツの「勝利ポイント」(VP) に基づいて決定します。

- ・ドイツ軍プレイヤーは OVP でゲームを開始します。
- ・ドイツ軍に支配されたベルギーとフランスの各都市についてドイツ軍プレイヤーに 1 VP が与えられます。
- ・協商国がドイツ軍から奪還したベルギーとフランスの各都市のVP合計から 1VP が差し引かれます。
- ・これらは、都市がドイツ軍によって占領されるか、協商国によって再占領 されるたびに適用します。
- ・ドイツの勝利ポイントトラック(地図上)を使用して、ドイツの VP の現 在の数を記録します

**注:プレイ開始時**に大要塞となるベルギーとフランスの都市は、そのヘクスの周りに赤い境界線で描かれています。

## 4.7 勝ち、負け、引き分け

第 10 ターンの終わりに、ドイツ軍プレイヤーの VP が 10 以下の場合、協商国プレイヤーが勝利します。ドイツ軍プレイヤーが 11 または 12VP を持っている場合、そのゲームは引き分けで終了します。ドイツ軍プレイヤーは 13 以上の VP で勝利します(つまり、ドイツ軍は 25 個の協商国都市へクス(パリを除く)のうち 13 以上を支配する必要があります)。

#### 5.0 ターンシーケンス

Schlieffen's War のすべてのターンは、2つのプレイヤーターン (ドイツ軍 と協商国) とターン終了フェイズに分けられます。

- ・順番が変わったプレイヤーは、フェイズプレイヤーまたはアクティブプレイヤーと呼ばれます。もう一方のプレイヤーは、非アクティブまたは非フェイズプレイヤーと呼ばれます。
- ・各プレイヤーターンはフェイズに分かれています。
- ・プレイヤーがフェイズ内でアクションを終了した場合、またはターン内でフェイズ全体を終了した場合、対戦相手が許可することに快く同意しない限り、プレイヤーは忘れられたアクションを実行したり、実行が不十分なアクションをやり直したりすることはできません。

#### 5.1 ターンシーケンスの概要

ターンシーケンスを以下に示します。全体的なフェイズの順序は毎ターン 同じです。

重要:第1ターンでは、再編成/増援のフェイズは両側でスキップされます。

## ドイツ軍プレイヤーターン

再編成/造園フェイズ

移動フェイズ

戦闘フェイズ

管理フェイズ

#### 協商国プレイヤーターン

再編成/増援フェイズ

移動フェイズ

戦闘フェイズ

管理フェイズ

ターン終了フェイズ

#### 5.2 再編成と強化フェイズ

第2ターンから、アクティブプレイヤーの再編成/増援フェイズ中に、アクティブプレイヤーは自軍のすべての戦闘ユニットを再編成できます。

- ・再編成により、ステップロスしたユニットを完全戦力側に戻すことができます。
- ・除去されたユニットを、プレイに戻します。
- ・再編成により、軍団は疲労(fatigue)マーカーを除去できます。 (9.5)。 増援:
- ・ドイツ側は増援を受けられません。
- ・協商国側は第3ターンと第7ターンに増援を受けます。
- ・増援ユニットは、到着ターン (9.0) が左上隅に 1 つの数字でマークされています。

#### 5.3 移動フェイズ

各移動フェイズ中、アクティブプレイヤーは自分のユニットを移動しないか、一部またはすべて移動することができます (10.0)。

- ・移動しないユニットは鋭気(elan)マーカーでマークします。
- ・MAの半分以上を使用して移動するユニットは、1レベル士気を失います (9.6)。
- ・強行軍するユニットは、士気が1レベル失われ、ステップロスします(10.6)。 5.4 戦闘フェイズ

戦闘フェイズ中、アクティブプレイヤーは敵ユニット (11.0) に隣接する ユニットで攻撃することができます。

- ・ユニットは必ずしも攻撃する必要はありません。
- ・指揮下にあるユニットは、他のヘクスのユニットと攻撃を組み合わせることができます。
- ・指揮下にないユニットは、すべてのユニットが同じヘクスにいる場合にの み、他の味方ユニットと攻撃を組み合わせることができます。
- ・戦闘に勝利した軍団ユニットは、1レベル士気 (9.6&11.20) を回復します。
- ・戦闘に負けた軍団ユニットは、1レベル士気 (9.6&11.20) を失います。
- ・各プレイヤーターン中、各ユニットは1回の攻撃しか行えず、敵ユニットは1回だけ攻撃されます。

## 5.5 管理フェイズ

各管理フェイズ中に、アクティブプレイヤーはすべての味方ユニットの補 給状況をチェックします。

- ・補給不足 (OOS) のユニットに OOS マーカーを付けます。
- ・OOS ユニットの損耗を確認します (8.8)。
- ・大要塞とその中にスタックしたユニットは、OOS をマークされません。 5.6 ターン終了フェイズ

第 1~9 ターンで、どちらかの側がサドンデス勝利条件を満たしているかどうかを確認します。

- ・いずれかの側がサドンデス勝利(4.2&4.3)を達成した場合、ゲームは終了し、サドンデス勝利を獲得した側が勝利します。
- ・それが第7ターンのドイツ軍再編成/増援フェイズであり、ドイツ軍プレ

イヤーが2個ドイツ軍団(4.5)を除去しなかった場合、ゲームは協商国の勝利で終了します。

- ・第7ターンの終わりであり、協商国側がXVII 計画の勝利要件 (4.4) を満たしていない場合、ゲームはドイツ軍の勝利で終了します。
- ・どちらの側もサドンデス勝利を得ていない場合、ゲームのターンマーカーをターントラック上で 1 スペース進めます。完了したばかりのターンが 第10ターンだった場合、勝利を決定します。

#### 6.0 スタックと指揮

スタックとは、同じヘクスに同時に複数の味方ユニットを配置することを 表すために使用される言葉です。協商国ユニットとドイツユニットが同じへ クスを占めることはありません。

#### 6.1 スタックと移動

スタックルールは、各フェイズの終了時に有効になります。プレイヤーはフェイズ中にヘクスをオーバースタックすることができます。ただし、各フェイズの終わりに、オーバースタックされていることが判明したヘクスは、6.5で概説されているペナルティを受けます。

#### 6.2 スタック制限

最大3個の軍団と1個の軍司令部が任意のヘクスにスタックできます。

- ・防御施設は軍団に相当するものとして数えます。
- ・3個軍団と1個HQが1つのヘクスから攻撃できます。
- $\cdot 1$  つのヘクスを防御できるのは 2 個軍団と 1 個 HQ のみです。

例:ドイツ軍プレイヤーは、第1軍HQ、第2、第3、第4軍団を1つのへ クスにスタックしています。ヘクスは協商国軍に攻撃されます。ドイツ 軍プレイヤーは、3個軍団のうちどの2つがヘクスを防御するかを選択 する必要があります。また、防御支援のために軍司令部を使用できます。

#### 6.3 協商国インターナショナルスタック

協商国軍は、防御施設カウンターを含む他国の軍とスタックすることはできません(例外:8.4)。

## 6.4 スタック制限のないユニット

マーカーはスタックにはカウントされません。マーカーは、戦闘ユニットを管理するために、制限内の任意のスタックに自由に追加できます。

## 6.5 オーバースタックペナルティ

フェイズの終わりに、(いずれかの側で)オーバースタックされていることが判明したユニットは、次のアクションを実行します。

- ・鋭気(elan)または疲労(fatigue)マーカーのないすべての軍団および/また は防御施設ユニットは、疲労マーカーでマークされます。ユニットのいず れかに鋭気マーカーがある場合、そのマーカーを除去します。
- ・所有しているプレイヤーは、スタック制限に準拠するために、(自分が選択した) ユニットをヘクスから移動します。
- ・移動するユニットは、友軍の補給源に向かって1~クス移動する必要があります。味方ユニットがすでに占領していない限り、敵の支配地域(EZOC)に入ることはできません。
- ・ユニットを移動すると、別のオーバースタック状況が発生する可能性があります。もしそうなら、そのヘクスに対して上記の手順を実行します。このシーケンスは、オーバースタックされたすべてのヘクスがスタック制限を満たすまで続きます。
- ・所有プレイヤーは、余分なユニットを移動する代わりに、それらを除去す ることを選択できます。
- ・オーバースタックされたユニットに、移動できる合法的なヘクスがない場合 (禁止されている地形、敵ユニット、または EZOC のため)、余分なユニットは除去されます (所有プレイヤーの選択)。

## 6.6 戦場の霧

プレイヤーはいつでも自分のユニットを調べることができます。敵プレイヤーは、敵スタックの一番上のユニットを自由に調べることができます。敵プレイヤーは、マーカーを無視して、常に最上位の戦闘ユニットを調べることができます。

#### 6.7 指揮

適正な効率で部隊運用するには、再編成し、複数へクスから攻撃できるようユニットを指揮する必要があります。指揮するには、ユニットが友軍HQの指揮範囲内にいる必要があります。協商国ユニットは、同じ国籍の軍司令部の指揮範囲内にいる必要があります。

**例外:**ドイツ軍ユニットは、兵站と同じ方法でマップの東端 (8.6) まで補給 線を追跡できるドイツ軍都市にいる場合にも指揮を受けます。

**重要:**セットアップ後、プレイヤーは軍の指定を無視することができます。 軍団ユニットは、同じ国籍の HQ の指揮範囲内にいる場合に指揮を 受けます。これはすべてのゲーム機能に適用されます。

- ・各HQには、その戦闘力に等しい指揮範囲があります。
- ・地形は指揮範囲に影響を与えません。
- ・指揮下にあるユニットは以下を行うことができます:
  - 1) 再編成 (9.0)
  - 2) 強行軍の実施(10.6)
  - 3) 他のヘクスのユニットと組み合わせて、敵が占領している1つのヘクス (11.4) に対して1回の攻撃を実施
- ・指揮下にないユニットは、上記のいずれの行動も実行できません。

#### 7.0 支配地域

1つ以上の軍団を含むヘクスを直接囲む6つのヘクスは、そのヘクス内のユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。

重要:大要塞内または防御施設カウンターとスタックした兵站、HQ、防御施設カウンター、戦闘ユニットは ZOC を構成しません。

- ・支配地域は、すべてのヘクスサイドにまたがり、すべてのタイプの地形に 適用します。
- ・両軍のすべての軍団(防御施設にいない)は常に ZOC を構成します。ZOC を構成する場合、補給と指揮のステータスは影響しません。
- ・敵ユニットによって同じヘクスに構成された ZOC 間で効果に違いはありません。
- ・敵ユニットは、同時に ZOC を同じヘクスに同じ効果で構成することができます。
- ・敵ユニットによって構成された ZOC は、敵の支配地域(EZOC)と呼びます。

## 7.1EZOC と移動

軍団ユニットは、最初に EZOC に入ると、そのフェイズの移動を終了する必要があります。

- ・ EZOC で移動フェイズを開始する軍団ユニットは、最初に入るヘクスが EZOC でない限り、通常通り移動できます。
- ・味方ユニットは移動目的で EZOC を無効にしません。

**重要**: ユニットは、ある EZOC から別の EZOC に直接移動することはできません。これには、さまざまなユニットによって構成された EZOC が含まれます。

## 7.2EZOC と補給

味方ユニットは、そのヘクスが味方ユニットによって占領されていない限り、EZOC への補給を追跡できますが、EZOC を通しては追跡できません。

#### 7.3 EZOC と退却

ユニットはEZOC から退却できますが、EZOC に退却することはできません。 友軍ユニットは退却の目的で EZOC を無効にしません。

#### 7.4 EZOC と前進

EZOC は、戦闘後前進する攻撃ユニットの能力を阻害またはブロックしません。

## 7.5EZOC の無効

友軍ユニットは、補給と指揮のために EZOC を無効にします。これらは 移動と後退のために EZOC を無効にしません。

#### 8.0 補給

軍団ユニットは、移動したり戦闘に参加したりするときに、適正な効率で 部隊運用するためには補給が必要です。

- ・戦闘ユニットは常に次の3つの補給状態のいずれかにあります。 補給中(In Supply) 大要塞補給(Heavy Fortress Supply) 補給不足(Out of Supply)
- ・ユニットの補給状況は味方管理フェイズで決定され、ユニットは次の味方 管理フェイズまでその状態のままになります。
- ・OOS であるか、大要塞補給のユニットは、移動力と戦闘力にペナルティ が課せられます。
- ・両軍の軍団ユニットは、OOS または大要塞補給になるヘクスに移動できます。

#### 重要:防御施設カウンターは大要塞補給を提供しません。

#### 8.1 補給を確認するタイミング

アクティブプレイヤーは、味方の管理フェイズ中にユニットの補給状態を 決定します。補給状態は、ゲームターン中は他のどの時点でもチェックされ ません。

**例:**第2ターンのドイツ軍管理フェイズ中に、ドイツ軍プレイヤーは2個軍団を含むヘクスがOOSであると確認します。彼はスタックをOOSマーカーでマークします。これらのユニットは、次のドイツの管理フェイズまでOOSのままです。

## 8.2 補給線

補給線は、敵ユニットのいない通過可能なヘクスおよび/またはヘクスサイドを通り抜けることができます。

- ・味方ユニットによって占領されている場合、補給は EZOC に出入りし、 EZOC を通して追跡できます。協商国の場合、友軍ユニットはどの国籍で もかまいません。
- ・与えられた補給源へクスが敵に占領されたが、その占領が後で終了した場合、そのヘクスは再び(即座に)補給源として機能します。

## 8.3 フランス軍の補給

フランス軍ユニットは、補給線をたどることができれば補給されます。

- 1) ユニットからフランス軍HQへ。そして、
- 2) HQ から鉄道に沿って地図の南側または西側にあるグリッド番号の付いたヘクスまで。
- ・ユニットからフランス HQ までの距離は 2 ヘクス以内である必要があります。この場合、補給線が鉄道に沿っている場合、フランスの各鉄道へクスは 2 分の 1 ヘクスとしてカウントされます。
- ・軍司令部は、フランスの補給源まで任意の長さの補給を追跡できる鉄道路 線上にある必要があります。
- ・ユニットおよび/またはフランス HQ は、フランスの大要塞へクスを占領 している場合、大要塞補給下にあります。

#### 8.4 イギリス軍の補給

イギリス軍ユニットは、補給線を追跡できる場合に補給されます。

- 1) ユニットから BEFHQ またはフランス HQへ。そして、
- 2) 鉄道に沿った HQ から、地図の南側または西側にあるグリッド番号の付いたヘクス、または友軍に管理された港まで。

## **重要**:港まで追跡する場合、ユニットは BEFHQ を使用して補給線を追跡 する必要があります。

- ・ユニットから BEF /フランス HQ までの距離は  $2 \sim \rho$ スを超えてはなりません。
- ・軍司令部は、イギリスの補給源まで任意の長さの補給線をたどることができる鉄道路線上にある必要があります。

#### 例外:BEFHQ に追跡する場合、HQ は鉄道のない港でもかまいません。

- ・BEF ユニットおよび/または BEFHQ は、リエージュ(Liege)またはモーブージュ(Maubeuge)のみを占領している場合、大要塞補給できます。
- ・BEF ユニットは、他の大要塞を占領している場合、大要塞補給を受けられません。

**重要:**これは6.3 の例外であり、異なる国籍のユニットを一緒にスタックすることはできません。この場合、BEF ユニットは防御施設カウンターとスタックできますが、他の国籍の軍団ユニットとスタックすることはできません。

#### 8.5 ベルギー軍の補給

ベルギー軍ユニットは、ベルギーのいずれかのヘクスを占領している場合、 常に補給されます。ベルギー国外のヘクスを占領している場合、補給線を追 跡する必要があります。

- ・ベルギー軍ユニットは、補給線を追跡できる場合に補給されます。
  - 1) ユニットからベルギー軍HQへ。そして、
  - 2) HQ から鉄道に沿って地図の南側または西側にあるグリッド番号の付いたヘクスまで。
- ・ユニットからベルギー軍 HQ までの距離は 2 ヘクス以内である必要があります。
- ・HQ は、任意の長さの補給線を補給源までたどることができる鉄道路線上 にある必要があります。

## 8.6 ドイツ軍の補給

ドイツ軍ユニットは、補給線をたどることができれば補給されます。

- 1) ユニットからドイツ軍 HQ へ。そして、
- 2) HQ から友軍が支配するヘクスに沿ってその軍の兵站基地(depot)まで。

#### そして.

- 3) 鉄道に沿った兵站から、マップの東側に沿ったドイツの任意のヘクスまで。
- ・ユニットからドイツ HQ までの距離は 2 ヘクス以内である必要があります。
- ・HQ からその兵站までの距離は 2 ヘクスを超えてはなりません。この場合、補給線が鉄道に沿っている場合、各鉄道線のヘクスは 1/2 ヘクスとしてカウントされます。
- ・兵站からドイツの補給源までの距離は任意の長さですが、敵ユニットや EZOCにない鉄道に沿って追跡する必要があります。
- ・ドイツ軍 HQ からドイツの鉄道線までの経路が 2 ヘクス以下の場合、ドイツ軍 HQ はドイツの鉄道ヘクスに直接追跡できます。
- ・ドイツ軍ユニットは、ドイツ軍都市から2~クス以内にあり、その都市がマップの東端まで兵站基地と同じ方法で補給線を追跡できる場合にも補給されます。

#### 8.700S の影響



OOS であるユニットには、次の問題があります。

- ・通常の移動力は半分になります(切り上げ)。
- ・強行軍はできません(10.6)。
- ・攻撃と防御の場合、戦闘力は半分になります(切り上げ)(11.7 から 11.16)。
- ・再編成することはできません (9.5)。
- ・それらは損耗 (8.8) の対象となります。

#### 8.800S による損耗

アクティブプレイヤーは味方の管理フェイズにおいて、すべてのユニット の補給状況を確認する必要があります(5.5)。

- ・OOS であることが判明した軍団と HQ ユニットは、損耗がないかチェックする必要があります。
- ・OOS であることが判明したドイツの兵站は、OOS 側に反転されます。
- ・補給されていることが判明した OOS 兵站は、正面(補給側)に反転します。
- ・所有しているプレイヤーは、OOS 軍団と HQ ごとにサイコロを振ります。 結果が1または2の場合、軍団ユニットは1ステップを失います。HQユニットは除去されます。
- ・軍団ユニットが OOS (損耗または戦闘) 中に除去された場合、プレイから永久に除去されます。それらを地図の横に置きます。再編成することはできません。
- ・HQがOOS (損耗または戦闘) 宙に除去された場合、除去ユニットディスプレイに配置します。
- ・OOS 兵站は消耗のためにロールしません。ただし、戦闘により除去されます。OOS 中の戦闘により除去された場合、それらは適切な除去ユニットディスプレイに配置します。

## 例外:大要塞補給されているユニットは、消耗チェックしません。

## 8.9 大要塞補給

要塞都市は常に補給されています。

- ・要塞都市にスタックしたユニットは、消耗チェックの影響を受けず、防御 力が半分になることはありません。
- ・移動力と攻撃力は半分になります。
- ・ユニットが、大要塞補給と通常補給の両方が利用できるような位置にある場合、それは通常補給を使用していると見なします。

例外:イギリス軍の大要塞補給については、8.4を参照してください。

## 9.0 増援と再編成

## 9.1 増援

増援は、マップ上にセットアップしてゲームを開始しないユニットです。 代わりに、ゲーム開始後のターン中に初めてプレイに参加します。BEF と フランス第6軍は、ゲームにおける唯一の増援です。

#### 9.2BEF の参加

第3ターンの協商国再編成/増援フェイズの間、協商国プレイヤーはすべてのイギリス軍ユニットを自分が選んだ友軍が管理するフランスの港湾へクス(ダンケルク(Dunkirk)、カレー(Calais)、ブローニュ(Boulogne))に配置できます。

- ・スタック制限 (6.2) を順守する必要があります。
- ・イギリス軍ユニットは第4ターンまで移動も攻撃もできません。第3ターンの間は通常通り防御して ZOC を行使します。

## 9.3 フランス第6軍

第7ターンの協商国再編成/増援フェイズ中に、協商国プレイヤーはフランス第6軍のすべてのユニットを、マップの西端に沿った友軍の管理下に

ある非 EZOC ヘクスに配置します。そのターン、すべてのユニットは正常に行動できます。

9.4 ドイツ軍の東部戦線への転進

第7ターンの再編成/増援フェイズの間、ドイツ軍プレイヤーは2個軍団 をプレイから取り除く(除去する)必要があります。

- ・これらの軍団は補給され、完全戦力を持ち、攻撃力が4である必要があります。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、任意の2個軍団を選択して、マップから除去します。これらはプレイに戻りません。
- ・ドイツ軍プレイヤーがこれらのユニットを転進できない、または転進する ことを拒否した場合、自動的にゲームに負けます。

#### 9.5 再編成

第2ターンから、双方はそれぞれの再編成/増援フェイズの間に適格なユニットの再編成を試みることができます。

重要:以下の再編成アクションのいずれかを実行するには、ユニットは EZOC にいず、補給され、指揮されている必要があります。

**例外:**除去ユニットディスプレイのすべてのユニットは、自動的に補給され、 指揮されます。

- ・再編成の対象となる各ユニットは、次のいずれかのアクションを実行できます。あるタイプのアクションを実行するすべてのユニットは、別のアクションを実行する前に、そのアクションを完了する必要があります。アクションは指定された順序で実行されます。
  - 1) 疲労(fatigue)マーカーを取り除きます。
  - 2) ユニットを完全戦力に戻します (減少戦力ユニットを完全戦力側に戻します)。 完全戦力に戻ったすべてのユニットに疲労マーカーを置きます。
  - 3) 除去ユニットディスプレイの HQ、兵站、および軍団ユニットをプレイに戻します。ユニットは完全戦力で戻ります。プレイに戻るすべてのユニットに疲労マーカーを置きます。プレイに戻ったユニットは、国籍に応じて次のように配置されます。

ドイツ軍: EZOC 内ではなく、友軍が支配し、マップ東端と敵ユニットや EZOC にない鉄道線で接続されているドイツの都市

フランス軍: EZOC 内ではなく、友軍が支配し、マップ西端か南端もしくは EZOC にない港と敵ユニットや EZOC にない鉄道線で接続され ているフランスの都市

イギリス軍:イギリス軍ユニットは、イギリス軍 HQ が存在し、EZOC (8.4) にないダンケルク、カレー、またはブローニュ

ベルギー軍:ベルギーのユニットはプレイに戻れません。除去されると、それらは永久にプレイから除去されます。

**例:**プレイヤーに疲労しているユニットが2つあり、そのうちの1つがステップロスしています。また、疲労していないがステップロスしているユニットを1つ持っています。すべてのユニットは補給されており、指揮下にあり、EZOCにはありません。このプレイヤーは次のステップを踏みます。

- 1) プレイヤーは、2 つの疲労ユニットのいずれかまたは両方から疲労マーカーを取り除きます。
- 2) その後、片方または両方の1ステップロスしたユニットを完全戦力に戻すことができ、そのユニットに疲労マーカーを配置します。
- 3) その後、除去されたユニットをマップに戻します。
- **注:**敵の支配により適格な都市が存在しない場合、ユニットをプレイに 戻すことができません。

9.6 鋭気と疲労



ELAN A: 1R D: 1L

軍団ユニット (のみ) は常に 3 つの士気状態 (**疲労 (fatigue)、正常(normal)、鋭気(elan)**) の 1 つにあります。ユニットは一度に 1 つの士気状態にしかなれません。

**重要:**軍団ユニットのみが鋭気と疲労の影響を受けます。

- ・疲労したユニットは次のように影響を受けます。
  - a) 移動力は半分になります。
  - b) 攻撃する場合、攻撃は1列左にシフトします。
  - c) 防御する場合、防御は1列右にシフトします。
  - d) 強行軍はできません。
  - e) 再編成/増援フェイズ中にステップロスを回復できません。
- ・疲労したユニットが何らかの理由で別の疲労を被る場合は、2回目の疲労 を無視してください。

#### 例外:ステップロスの配分 (11.20)。

- ・士気を上げるための要件のいずれかを満たした疲労したユニットは、疲労 マーカーを除去できます。
- ・正常の士気を持つユニットにはマーカーが配置されず、完全な移動力と戦闘力 (補給されている場合) が使用できます。正常の士気のユニットは、 疲労を覚えたり、鋭気を獲得したりできます。
- ・鋭気マーカーでマークされたユニットは、士気が高い、休息している、および/またはよく編成された状態にあります。
- ・鋭気は、攻撃と防御の際に有利な戦闘シフトを与えます。
- ・士気/組織の喪失の要件を満たす鋭気ユニットは、正常の士気に戻ります。

**重要:**ユニットは土気を1レベルしかシフトできません。疲労したユニットは正常の土気に戻ることができますが、疲労から鋭気に直接進むことはできません。正常の土気のユニットは、疲労するか、鋭気になります。ユニットは1ゲームで疲労状態から鋭気に移行できます。ただし、ユニットは単一フェイズで疲労状態から鋭気状態に移行できません。

## 10.0 移動

移動は、マップ上のユニットがそのヘクスから隣接するヘクスに移動する 方法です。

- ・移動は、各プレイヤー自身の移動フェイズで行われます。
- ・アクティブプレイヤーは、自分の戦闘ユニットを移動しない、一部、またはすべて移動することができます(9.2 を除く)。
- ・両軍のすべての軍団ユニットには、カウンターに移動力 (MA) が印刷されています。
- ・各ユニットの MA は、味方移動フェイズでユニットが消費できる移動ポイント (MP) の最大数です。

#### 10.1 手順

移動は、以下に示す制限内でヘクスから隣接するヘクスに、マップに印刷された地形効果チャート (TEC) に従って移動します。軍団ユニットは、MPを他のユニットに与えたり貸したりすることはできません。また、移動中にヘクスをスキップすることもできません。

## 10.2 移動と疲労

ユニットが移動フェイズでその MA の半分以上(切り上げ)を消費した場合、そのユニットは疲労になります(疲労マーカーでマークするか、鋭気マーカーを取り除きます)。

**例外:**第1ターンでは、ドイツ軍ユニットは MA の半分以上移動しても疲労しません。

移動フェイズ中にユニットが移動しない場合、そのユニットは士気を1レ

ベル上げます (疲労を正常に、または正常を鋭気に)。

10.3 敵ユニットと移動

軍団ユニットまたはスタックは、いかなる種類の敵ユニットが 1 つ以上 含むヘクスに入ることができません。

#### 10.4 移動に対する地形の影響

軍団ユニットは、その中の地形のタイプに基づいて、または交差するヘクスサイドを通ってヘクスに入るには、1以上のMPを消費する必要があります。詳細については、TECを参照してください。

・ヘクスが開豁地(clear)と見なされるには、他の地形の特徴が存在せずに完全に明確である必要があります。

**重要:**ヘクスに森林、荒れ地、湿地、または都市の地形が含まれていない場合、それは開豁地です。

#### 10.5 渡渉

川へクスサイドを横断するには、渡渉するヘクスの地形に入るのにかかる コストに加えて、追加の 1MP が必要です。

**例:**川へクスサイドを越えて森林へクスに入るユニットは、そのために合計 3 MP を支払います。2MP で森林へクスに入り、「追加の」1MP で川を 渡ります。

注:都市に出入りする際に川を横断する場合、川へクスサイドの追加 MP は不要になります。

#### 10.6 強行軍

強行軍は通常の移動の変形であり、ユニットが追加の MP を消費できる という利点があります。強行軍を行うユニットは、現在のターン中に消費す る追加の 2MP を受け取れます。

- ・軍団とHQのみが強行軍をすることができます。
- ・ユニットは指揮下にあり、補給されている必要があります (大要塞補給では不可)。
- ・ユニットが疲労では不可。
- ・EZOC ではユニットの移動を開始できません。この場合、他の味方ユニットは EZOC を無効にできません。
- ・強行軍をするユニットは消耗します。サイコロを1つ振って、マップ上の 消耗表を参照し、結果を適用します。

**例外:**ドイツ軍ユニットは、第1ターンで強行軍を行う際に疲労や消耗の影響を受けません。

#### 10.7 最小移動不可

ユニットは、ヘクスサイドとヘクス内の両方の地形に対し、その移動で支払うすべてのコストを MP で消費できる場合にのみ、そのヘクスに移動できます。

**例外:**ドイツの兵站は線路に沿ってのみ移動できます。これらは、接続された鉄道線を通って任意のヘクスに入るのに 1MP だけ支払います。

## 10.8 ベルギー軍の移動制限

ベルギー軍は、フランスまたはルクセンブルグにいる場合にのみ、移動、 戦闘後の退却、およびベルギー内のヘクスまたはベルギーから 2 ヘクス内 のヘクスへの攻撃を行うことができます。

- ・ベルギー軍のZOCは、通常通り、他のすべてのヘクスにも展開できます。
- ・何らかの状況でベルギー軍ユニットが上記のエリアを離れることを余儀 なくされる場合、そのユニットは除去されます。

#### 11.0 戦闘

戦闘は常に自発的です。単に敵ユニットに隣接しているだけでは、どちらものプレイヤーも攻撃を強制されません。

・攻撃は、各プレイヤーのターンの戦闘フェイズ中に隣接する敵ユニット間

で行われます。

- ・どちらのプレイヤーも、ケースバイケースで選択するため、いつでも自由 に攻撃できるかどうかを選択できます。
- ・アクティブプレイヤーは常に攻撃側であり、非アクティブプレイヤーは常 に防御側です。
- ・各攻撃は、1つ以上のヘクスからそのすぐ隣にある他の1つのヘクスに対して行われる個別のアクションです。

#### 11.1 プロービング(Probing)攻撃

攻撃を宣言する前に、フェイズプレイヤーは敵ユニットが占領していない 隣接するヘクスへのプロービング攻撃を宣言することができます。

- ・ヘクスは、敵が占領しているヘクスに隣接している必要があります。
- ・プロービング攻撃では、戦闘比の決定や CRT の使用は必要ありません。
- ・所有しているプレイヤーは、プローブを行っているユニットを空いている ヘクスに移動するだけです。
- ・プローブを行うユニットは、EZOC内の1つのヘクスから EZOC内の別のヘクスに直接移動できます。
- ・プロービング攻撃を行うユニットは、現在のフェイズでは他の攻撃に参加 できません。
- ・疲労したユニットはプロービング攻撃を行うことができません。

**重要:**プロービング攻撃は、XVII 計画攻撃の数にはカウントされません(4.4)。 11.2 ヘクス内の最大ユニット数

防御へクスに複数のユニットがある場合、それらのユニットは単一のユニットとして攻撃されなければなりません。

**例外:** 防御へクスに3つ以上の軍団がある場合、所有しているプレイヤーは どの2つの軍団が戦闘に参加するかを決定しますが、追加の (3番目 の) 軍団ユニットは結果に影響されます (存在する場合)。

**注:**防御施設カウンターは軍団と同等のユニットとしてカウントします (6.2)。

## 11.3 スタックの制限と戦闘

同じヘクスにスタックされているすべてのユニットが同じヘクスを攻撃 する必要はありませんが、各味方ユニットは 1 つの敵ヘクスのみを攻撃で きます。

- ・最大3個の軍団相当と1個のHQが、1回の戦闘フェイズ中に1つのヘクスから攻撃することができます。
- ・敵が占領しているヘクスは、1回の戦闘で、周囲の1つ、一部、またはすべてのヘクスからフェイズプレイヤーのユニットによって攻撃される可能性があります。

## 11.4 指揮要件

攻撃側プレイヤーが異なるヘクスのユニットが単一のヘクスを攻撃する ことを望む場合、それらのユニットはすべて指揮下にある必要があります。 注:攻撃側のユニットは、味方の軍司令部に指揮をたどることができま す。

## 11.5 ユニットの不可分性

単一の攻撃ユニットは、その攻撃力を分割して複数の戦闘に適用することはできません。

- ・防御ユニットは、防御力の一部が 1 または複数の攻撃側によって攻撃され、別の一部が他の攻撃側によって攻撃されることはありません。
- ・攻撃ユニットは戦闘フェイズごとに複数回攻撃することはできず、防御ユニットは戦闘フェイズごとに複数回攻撃されることはありません。

## 11.6 攻撃シーケンス

戦闘フェイズ中にプレイヤーが宣言できる攻撃の数に恣意的な制限はありません。宣言された攻撃の解決は、別の戦闘が宣言される前に完了する必

要があります。

#### 11.7 攻撃の適格性

一部のユニットには、敵ユニットを攻撃するために使用できる方法に制限 があります。

- ・大要塞や防御施設は攻撃できません。
- ・HQ は、他の適格なユニットが攻撃する場合にのみ一緒に攻撃できます。
- ・BEF は第3ターンは攻撃できません。
- ・ベルギー軍は、その作戦地域(10.8)の外を攻撃することはできません。 11.8 戦闘手順

通常、攻撃側のプレイヤーは、防御側が関与している戦闘力の数倍の戦闘力を戦闘に関与させるように努める必要があります。このような戦いは、高 比率攻撃と呼ばれます。そのような戦いを解決するために、攻撃しているプレイヤーは彼の戦闘比を計算することから始めます。

- ・攻撃側が複数のスタックで攻撃している場合は、すべての攻撃ユニットが 指揮下にあるかどうかを確認します。そうである場合、攻撃側プレイヤー は複数のヘクスのユニットを組み合わせて攻撃することができます。
- ・戦闘に関与するすべての攻撃ユニットの攻撃力を合計します。攻撃ヘクス ごとに最大3つの軍団(および1つの HQ)が攻撃できます。
- ・防御へクス内のユニットの防御力を合計します。最大2つの軍団(および 1つの HQ)が1へクスで防御できます。
- ・防御側の合計を攻撃側の合計に分割し、残りを切り捨てます。

重要:OOS とマークされたユニットの戦闘力は半分になります。

## 11.9CRT の戦闘比制限

CRT の列見出しの範囲は1:2から7:1です。

**重要:**7:1 を超える最終戦闘比は、ダイスロールなしで解決します。それ らの結果は常に自動的に 0/3 になります。1:2 未満の戦闘比は、ダイ スロールなしで解決します。結果は常に「2/0」です。

## 11.10 開豁地または森林

開豁地へクスまたは森林へクスで防御しているユニットは、地形によるコラムシフトを受け取りません。

## 11.11 荒れ地

荒れ地へクスで防御しているユニットは、有利に 1 コラムシフトします (左に1シフト)。

#### 11.12川ヘクスサイド

すべての攻撃ユニットが川へクスサイドを越えて攻撃している場合、防御 ユニットは有利な1コラムシフト(左に1シフト)を受け取ります。ヘクス 内の地形に適用可能なシフトに加えて、川のコラムシフトが適用されます。

**重要**:シフトを受けるには、すべての攻撃ユニットが川へクスサイドを越えて攻撃している必要があります。

#### 11 13 都市

都市へクスで防御しているユニットは、有利に1コラムシフトします(左に1シフト)。都市で防御しているユニットは、集中攻撃(concentric attack)シフトの対象にはなりません。

## 11.14 大要塞

大要塞で防御しているユニットは、有利に1コラムシフトします。

**重要:**都市ヘクス、川ヘクスサイド、および大要塞のシフトは累積的です。

**重要:**防御施設カウンターには戦闘力が印刷されており(防御のみ)、その

# ヘクスの防御力の合計に追加されます。それらはコラムシフトを課しません。

11.15 集中攻撃(Concentric Attack)コラムシフト

以下にリストされているような攻撃でヘクスを攻撃するとき、攻撃側は可 変数のシフトを受け取ります。

防御側のヘクスが次の方法で攻撃された場合:

- a) 正反対の2つのヘクスサイド。また、
- b) 攻撃している各へクスの間に関与していないへクスがある3つのヘク スサイド。また、
- c) 3つ以上のヘクスサイド。
- ・上記のいずれかに該当する場合、攻撃側のプレイヤーは1つのサイコロを振り、結果を2で割ります(端数を切り捨てます)。結果は、攻撃側が受け取る右コラムシフトの数です。

**注:**都市または大要塞ヘクスを攻撃する場合、攻撃側は集中攻撃シフトを受け取れません。

#### 11.16 疲労と鋭気

鋭気と疲労は、ユニットの戦闘力に影響を与えます。鋭気と疲労の影響は 次のとおりです。

#### 防御側:

- ・防御しているすべてのユニットが鋭気マーカーでマークされている場合、 それらは有利に1コラムシフト(左に1シフト)を受け取ります。
- ・防御ユニットのいずれかが疲労マーカーでマークされている場合、その防 御ヘクスは攻撃側に有利な1コラムシフト(右シフト1)を受け取ります。

#### 攻撃側:

- ・すべての攻撃ユニットが鋭気マーカーでマークされている場合、その攻撃 は有利に1コラムシフトします(1シフト右)。
- ・攻撃ユニットのいずれかが疲労マーカーでマークされている場合、その攻撃は防御側に有利な1コラムシフトを受け取ります(左に1シフト)。

## 11.17 最終的な戦闘の解決

CRT 戦闘比コラムが決定され、適用可能なすべての戦闘比コラムシフト を適用した後、攻撃側はダイスを振って、その戦闘比コラム内でクロスイン デックスして「戦闘結果」を取得します。

**例:**3:1のオッズで行われた攻撃に対して「3」が出た場合、CRTで「1/2」 の戦闘結果が得られます。

#### 11.18 戦闘結果

戦闘結果は、片側または両軍の戦闘したユニットが失うステップ数で示されます。

- ・各結果のスラッシュの左側に印刷されている数字は、攻撃ユニットに適用 します。
- ・スラッシュの右側に印刷されている数字は、防御ユニットに適用します。
- **例:**「2/3」の戦闘結果は、攻撃側が合計2ステップを失う必要があり、防御 側が合計3ステップを失う必要があることを意味します。

重要:戦闘結果の数値は、各陣営の戦闘する部隊が被らなければならないステップロスの総計を表しています。それらは、戦闘するすべてのユニットが被らなければならないステップ数を表すものではありません。

- ・攻撃側が戦闘結果を適用する前に、常に防御側が先に戦闘結果を完全に適 用する必要があります。
- ・ある戦闘から他の戦闘またはフェイズへの戦闘結果の持ち越しはありません。
- ・戦闘するユニットの総ステップ数を超えるステップロスは無視されます。 11.19 イギリス軍の防御力

イギリス軍ユニットを攻撃すると、ドイツ軍のステップロスは 1 増加し

ます。

**例:**ドイツ軍の結果はゼロでしたが、ドイツ軍は1ステップロスします。 11.20 ステップロスの配分

各プレイヤーは通常、自分の側のステップロスを、自分が適切と考えるように、戦闘した攻撃ユニットまたは防御ユニットに自由に配分できます。

**例外:**防御側プレイヤーは、ヘクス内のすべての軍団ユニットが除去される まで、防御施設にステップロスを割り当てることはできません。

重要:OOS である戦闘ユニットが除去された場合、再編成することはできません。補給中に除去された戦闘ユニットは、除去ユニットディスプレイに配置します。それらは再編成が可能です。

#### 防御側の損失:

- ・最初のステップロスは、参加している防御側の1ユニットから必ずステップロスして処理する必要があります。
- ・最初のステップロスを割り当てた後、防御側は追加のステップロスを退却 に変換することができます。ユニットが退却する各へクスについて、所有 しているプレイヤーは、必要な総ステップロスを減らすことができます。 すべての防御ユニットはスタックとして退却する必要があります。
- **例外:**防御施設または大要塞で防御している軍団ユニットは、退却オプション (11.21) を使用できません。
- ・戦闘に参加していない防御側(つまり、第3番目の軍団に相当するもの) を、最初のステップロスの次のステップロスから適用できます。
- ・参加しているすべての防御側が除去された場合、参加していないユニット (存在する場合)は、残りのステップロスを適用するか、後退して残りの ステップロスを被る必要があります。
- ・退却する防御ユニットはすぐに1段階疲労になります(疲労マーカーを配置するか、代わりに鋭気マーカーを除去します)。すべての防御側の参加ユニットがすでに疲労している場合、所有プレイヤーは退却するユニットに35に1ステップロスを適用する必要があります(1ユニットに1ステップロス)。
- 例外: すべてのユニット (参加していないユニットを含む) が1ステップロスを被るまで、どのユニットも2ステップロスを被ることはありません。
- **例:**3つの完全戦力防御ユニットが3の戦闘結果を受け取ります。防御側の プレイヤーは、次のようにステップロスを配分できます。
- ・参加している 1 つの軍団が 1 ステップロス (1 つ目の必須のステップロス) を被り、その後、すべての軍団は 2 ヘクス後退します。
- ・ 2 個軍団のそれぞれに 1 ステップロスを被り、その後 3 個軍団すべてが 1 ヘクス後退します。
- ・各軍団は1ステップロスを被り、3つの軍団はすべてそのまま残ります。

## 攻撃側の損失:

- ・攻撃側が被ったすべてのステップロスは、ステップロスとして適用しなければなりません。
- ・最初のステップロスは、参加している攻撃側に対するものでなければなりません。最初のステップロスの後、非参加軍団(参加ユニットとスタック)を使用してステップロスを適用できます。
- **例外:** すべてのユニット (参加していないユニットを含む) が1ステップロスを被るまで、どのユニットも2ステップロスを被ることはありません。
- ・参加している攻撃ユニットがすべて除去された場合、参加していないユニット (存在する場合) に残りの損失を適用する必要があります。
- ・防御ユニットが除去されるか、防御へクスから退却すると、すべての攻撃 ユニットは疲労レベルを下げます。すでに疲労マーカーでマークされてい

- る場合は、それを除去します。マークされていない場合は、鋭気マーカー を配置します。
- ・防御ユニットが除去または退却しない場合、すべての攻撃ユニット(非参加ユニットではない) は疲労を被ります(疲労マーカーを配置するか、鋭気マーカーを除去します)。軍団がすでに疲労している場合、その軍団は追加のステップロスを被ります。

#### 11.21 戦闘後退却

防御側プレイヤー(のみ)は、その防御ユニット内のすべての軍団ユニットを退却させることにより、自分の側の戦闘損失を 1 ステップ減らすことを選択できます。

- ・退却したヘクスごとに、防御側はステップロスの数を1つ減らします。
- ・味方ユニットが占領していても、ユニットはEZOC に退却できません。
- ・防御施設または大要塞で防御している軍団ユニットは、退却できません。
- ・ユニットは、マップから離れたり、スタックオーバーするへクスに後退し たりすることはできません。
- ・複数の退却先ヘクスが退却ユニットに開放されている場合、それらは最も 近い機能している補給源ヘクスに最も近くなるヘクスに退却する必要が あります。
- ・同等に適格な退却目的地へクスが2つ以上存在する場合、所有しているプレイヤーはそれらの中から自由に選択できます。

#### 11.22 戦闘後前進

すべての攻撃の終わりに、防御側がいたヘクスが空いたままになっている ときはいつでも、勝利した攻撃ユニットは戦闘後にそのヘクスに前進するこ とができます。

- ・スタック制限を遵守する必要があります。
- ・戦闘後前進は移動ポイントを消費しません。
- ・前進するユニットは、通常の禁止地形を遵守する必要があります。
- ・EZOC は戦闘後前進をブロックしません。
- ・戦闘後前進はオプションです。必須ではありません。ただし、すべての戦 闘において、前進するという決定は、それが解決された直後で、別の行動 が開始される前に行われなければなりません。
- ・防御ユニットは戦闘後前進できません。

11.23 ドイツの奇襲および重砲撃マーカー









プレイの開始時に、ドイツ軍プレイヤーは奇襲(Coup De Main)と3つの 重砲撃(Heavy Artillery Bombardment)マーカーを使用できます。4つのカウ ンターはすべて同じ潜在的な影響を及ぼします。奇襲マーカーは、歴史的な 物語の砲兵マーカーと名前が区別されるだけです。ドイツ軍プレイヤーはマ ーカーを使用する必要はありませんが、使用する時または使用する場合は、 次の制限の下で使用します。

- ・ドイツ軍の攻撃に使用できる重砲撃マーカーは1つだけです。奇襲マーカーは、重砲撃マーカーと組み合わせて使用できます。
- ・マーカーは、防御施設カウンターを含む都市へクスに対する補給された攻撃を支援するためにのみ使用できます。
- ・マーカーの使用はドイツ軍プレイヤーによって宣言され、その効果は戦闘 ダイスロール前の適格な戦闘の解決の最後のステップとして解決されま す
- ・その宣言が行われると、ドイツ軍プレイヤーはすぐにサイコロを振り、地 図に印刷されているドイツ軍重砲撃表を調べます。
- ・結果は「効果なし」、または支援しているドイツ軍の攻撃を1コラムまた は2コラム右にシフトします。

- ・奇襲マーカーは1回のみ使用できます。使用後は、結果に関係なく、ゲームからマーカーを除去します。
- ・重砲撃マーカーを使用する場合、結果に関係なく、1つのサイコロを振ります。結果が1の場合、マーカーは再び使用できます(次のゲームのターンボックスのターントラックに配置します)。結果が2から6の場合、ゲームからマーカーを除去します。

**例外:**第1ターンで重砲撃を失うかどうかロールしないでください。マーカーは、次のゲームターンで使用可能になります。

## 11.24 協商国の最終努力

協商国プレイヤーの第9と第 10ターン中に、協商国プレイヤーが実施するすべての攻撃は、他のすべての適用可能なコラムシフトに加えて 1 コラムの右方向 (1R) ヘシフトします。



## **Terrain Effects Chart Movement Cost Combat Effect Terrain Types** Clear 1 No Effect No Effect Forest Rough 1L No Entry Allowed No Combat Allowed Marsh City 1 1L & No Concentric 1L & No Concentric **Heavy Fortress** River Hexside All-Sea Hex/Hexside No Entry Not Allowed Paris Endangered Line No Effect No Effect

International Border

	Other Effects Chart	
Types	Movement Cost	Combat Effect
Elan Marker	No Effect	Attack 1R, Defense 1L
Fatigue Marker	No Effect	Attack 1L, Defense 1R
Forced March	Add 2 to MA	Fatigue, Possible Attrition
Out of Supply	One-Half MA	One-Half CF, Possible Attrition
Concentric Attack	No Effect	#R = 1D6/2

No Effect

German	Heavy Artillery Table	Attrition Table			
Die Roll	Shift Attack Odds	Die Roll	Effect		
1 or 2	No Effect	1 or 2	Lose one step		
3 or 4	Shift Odds One Right	3 to 6	No Effect		
5 or 6	Shift Odds Two Right				

No Effect

# **Combat Results Table**

Die Roll	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	Die Roll
1	2/0	2/0	2/0	2/1	1/1	1/2	1/2	0/2	1
2	2/0	2/0	2/0	1/1	1/2	1/2	0/2	0/3	2
3	2/0	2/1	1/1	1/2	1/2	0/2	0/3	0/3	3
4	1/1	1/1	1/2	1/2	0/2	0/3	0/3	0/3	4
5	1/1	1/2	1/2	0/2	0/3	0/3	0/3	0/3	5
6	1/2	1/2	0/2	0/3	0/3	0/3	0/3	0/3	6

If after all shifts are applied, the odds are less than 1:2 automatically apply a 2/0 result. If after all shifts are applied, the odds are greater than 7:1 automatically apply a 0/3 result.