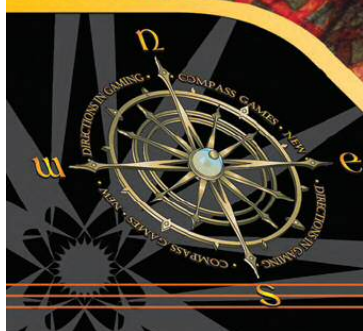


# RULES *of* PLAY



Game Design ROB BEYMA



**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

*Empires & Alliances*

日本語解説書





1.0 はじめに [Introduction]	3
2.0 マップボード [Mapboard]	3
3.0 ユニット [Units]	3
4.0 ヘクスの支配 [Hex Control]	5
5.0 支配地域 [Zones of Control]	5
6.0 スタッキング [Stacking]	5
7.0 プレイのシークエンス [Sequence of Play]	5
8.0 地上移動 [Ground Movement]	6
9.0 鉄道移動 [Rail Movement]	6
10.0 鉄道堡の前進 [Advancing Railroads]	7
11.0 海上移動 [Sea movement]	7
12.0 自動的勝利 [Automatic Victory]	8
13.0 戦闘 [Combat]	8
14.0 補給 [Supply]	10
15.0 要塞化建造物 [Fortifications]	11
16.0 特殊ユニット [Special Units]	12
17.0 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]	12
18.0 政策的事柄 [Political Matters]	14
19.0 経済戦 [Economic Warfare]	15
20.0 天候 [Weather]	16
21.0 国家の士気 [National Morale]	16
22.0 選択ルール [Optional Rules]	
22.1 柔軟な動員	
22.2 可変参戦	
22.3 国家の戦線	
22.4 シュリーフェン計画	
22.5 第17号計画	
22.6 オーストリアーハンガリー第2軍	
22.7 補給路	
22.8 分割カウンター	
22.9 敵ZOCs内への退却	
22.10 国家士気のサイ振り	
22.11 アルゴンヌの森	
22.12 拡張されたキャンペーン・ゲーム	
22.13 突撃隊の浸透戦闘	
CREDITS	20
シナリオ 1.0	
1914年：秋が来る前に故郷へ	21
シナリオ 2.0	
1914～1918年：ヨーロッパ中の灯りが消え失せている	24
シナリオ 3.0	
1918年：オーヴァーゼア	27

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

*Empires & Alliances*は、第一次世界大戦の欧州における軍団レベルの戦略シミュレーションです。中東とコーカサスの活動は、盤外ボックスを用いて扱われます。プレイヤー諸氏は、戦争で闘った中欧列強と連合国の地上部隊を統率します。各ターンは1ヶ月間をあらわし、1914年8月については特別な2インパルスを持ちます。大きな規模と縮尺ですが、ゲームは非常にプレイアブルにデザインされています。3つのシナリオがあります。：6ターンの1914年シナリオ、9ターンの1918年シナリオ、1914～1918年のキャンペーン・ゲームです。

### 1.1 プレイヤーの人数 [Number of Players]

*Empires & Alliances*は、二人以上のプレイヤーでプレイできます。2人プレイヤー・ゲームでは、1人のプレイヤーが中欧列強の部隊を統率し、他方のプレイヤーが連合国部隊を統率します。各陣営は、西部戦線プレイヤーや東部戦線プレイヤーのように、容易に追加のプレイヤーが扱うことができます。

### 1.2 内容物 [Components]

この第一次世界大戦のゲームは、以下から構成されます。：

- ・3枚の22"×34" マップと1枚の22"×11"マップ
- ・1セットの896個の9/16"カウンター（4枚のシート）
- ・1冊のルールとシナリオ小冊子
- ・2枚の同一 TEC/CRT カード
- ・2枚のその他のチャートと表カード
- ・1セット3枚の戦闘序列カード
- ・1個の十面体サイ（注釈：ゲームでは、1個の十面体サイが全てのサイ振りに使用されます。0の目は、10として扱われます。）

## 2.0 マップボード [MAPBOARD]

マップボードは、第一次世界大戦が闘われた欧州エリアとアジアの境界をあらわします。

### 2.1 地形 [Terrain]

森林や山岳のような地形の様々なタイプは、移動と戦闘に影響を与えます。各地形タイプが移動や戦闘に与える影響の概要については、地形効果チャートを参照してください。

### 2.2 プレイ不能エリア [Unplayable Areas]

スイス、デンマーク、スウェーデン、スペインは中立です。これらの国々に進入できるユニットはありません。

### 2.3 イギリス [Britain]

イギリス軍の初期部隊、増援、補充は、イギリス内に置かれます。そこからマップ上の他の場所へ移動するため、海上移動を使用できます。U.S.の増援と補充も、イギリスに到着します。いくつかの英連邦軍の増援は、中東に到着します。

### 2.4 フランス領北アフリカ [French North Africa]

いくつかのフランス軍植民地部隊と増援は、フランス領北アフリカ内に置かれます。そこからマップ上の他の場所へ移動するため、海上移動を使用できます。

### 2.5 盤外ボックス [Off Board Boxes]

マップボード上には、2つの盤外ボックスがあります。：コーカサス・ボックス [Caucasus Box] と中東ボックス [Middle East Box] です。

**2.51 コーカサス・ボックス**は、オスマン帝国とロシア軍が闘ったコーカサスと東アジア境界のマップ外エリアをあらわします。

**2.52 中東ボックス**は、オスマン帝国と大英帝国軍が闘った中東のマップ外エリアをあらわします。

### 2.6 大西洋と地中海 [Atlantic and Mediterranean]

海上移動の目的において、大西洋は、スペインから北の全ての海上ヘクス（バルト海を除く）から構成されます。地中海は、スペインから南の全ての海上ヘクス（黒海を除く）から構成されます。

### 2.7 アントワープ [Antwerp]

アントワープの港湾は、もしもヘクス 2150 又は 2251 内に敵ユニットがいたら、海上移動や海上補給のために使用できません。

### 2.8 クリミア [Crimea]

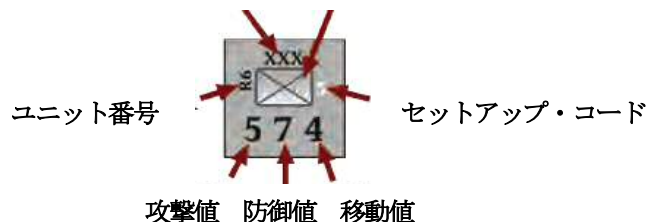
ユニットは、ヘクスサイド 4709/4810 を越えて鉄道移動を使用できますが、このヘクスサイドを越えて地上移動を使用できません。同様に、ユニットはこのヘクスサイドを越えて補給路の鉄道部分をたどれますが、補給路の陸上部分は不可です。

## 3.0 ユニット [UNITS]

ユニットは、各国の軍事部隊とゲームのプレイ中に使用される様々なマーカーをあらわします。

### 3.1 地上ユニット [Ground Units]

ユニット規模      ユニット・タイプ



#### 3.11 ユニット規模 [Unit Size]

XXX—軍団      XX—師団

#### 3.12 ユニット番号 [Unit Number]

軍団／師団の識別番号。

### 3.13 ユニット・タイプ [Unit Type]



歩兵 [Infantry]



突撃隊歩兵 [Stosstruppen Infantry]

注釈：特記されていない限り、突撃隊歩兵は歩兵ユニットとして機能します。



騎兵 [Cavalry]



野戦砲兵 [Field Artillery]



攻囲砲兵 [Siege Artillery]



戦車 [Tank]



航空 [Air]

航空ユニットは、1 攻撃値、防御値なし、4 の航続距離を持ちます。

### 3.14 攻撃値 [Attack Factor]

攻撃しているときのユニット戦闘値。

### 3.15 防御値 [Defense Factor]

防御しているときのユニット戦闘値。

### 3.16 移動値 [Movement Factor]

ユニットの基本許容移動力。

### 3.17 ユニット ID 名称 [Unit ID Names]

いくつかのユニットは、ユニットのタイプ又は出身国の地方を示すため、文字 ID も持ちます。

#### a. 文字 ID [Letter ID]

Aー活性 [Active]      Rー予備 [Reserve]  
Tー地方 [Territorial]      LWー後備 [Landwehr]  
Eー野戦補充 [Ersatz]      Fー要塞 [Fortress]

#### b. 名称 [Name]

1. ドイツ	BAVーバヴァリア [Bavarian]
GDー近衛 [Guard]	ALPーアルプス [Alpine]
2. フランス	COLー植民地 [Colonial]
3. イギリス	
Kーキッチンナー [Kitchener]	
4. ロシア	GDー近衛 [Guard]
GRNー擲弾兵 [Grenadier]	SIBーシベリア [Siberian]
CAUーコーカサス [Caucasus]	TRKートルキスタン [Trukestan]
5. セルビア	Tーティモク [Timok]
Mーモラヴァ [Morava]	DAードナウ [Danube]
DRードリナ [Drina]	Sースマディヤ [Sumadial]

### 3.18 セットアップ・コード [Setup Code]

ユニットをセットアップできる動員ヘクス (又は複数ヘクス)。注釈：1914 年 8 月にセットアップするユニットのみがセットアップ・コードを持ちます。

### 3.2 国籍 [Nationality]

ドイツ	グレイ
オーストリアーハンガリー	パープル
オスマン帝国	イエロー
ロシア	タン
ブルガリア	オレンジ
セルビア	ホワイト地にタン
モンテネグロ	ホワイト地にブラック
ルーマニア	ライト・グリーン
ギリシャ	タン地にブルー
ベルギー	ブルー地にイエロー
ネーデルランド	ホワイト地にブルー
フランス	ブルー
イギリス	レッド
英連邦	レッド地にタン
イタリア	グリーン
合衆国	オリーブドラブ

注釈：西側連合国は、フランス、イギリス (英連邦を含む)、イタリア、合衆国と見なされます。英連邦は、カナダ、インド、オーストラリア、ニュージーランドと見なされます。ニュージーランドのユニットはありませんが、ニュージーランド部隊は ANZAC 軍団の一部です。

### 3.3 要塞と塹壕 [Forts and Entrenchments]



3.31 要塞 [Fort] は、ヘクス内にある戦前の防御要塞化施設をあらわします。



3.32 塹壕 [Entrenchment]

ヘクス内の防御的塹壕をあらわします。

### 3.4 ゲーム機能マーカー [Game Function Markers]



3.41 非補給下マーカー [Unsupplied markers]

非補給下ユニットを識別するために使用します。



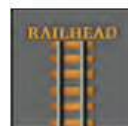
3.42 鉄道使用マーカー [Rail Used Markers]

このターンに鉄道移動を使用したユニットを表示するために使用します。



3.43 海上移動マーカー [Sea Movement Markers]

このターンに海上移動を使用したユニットを表示するために使用します。



3.44 鉄道堡マーカー [Railhead Markers]

鉄道堡の位置を表示するために使用します。





### 3.45 士気阻喪状態マーカー

**[Demoralized markers]** 士気阻喪状態のユニットを表示するために使用します。表面は「士気阻喪状態」で、裏面は「このセグメントに士気阻喪状態」です。



**3.46 自動的勝利マーカー [Automatic Victory Markers]** 自動的勝利に参加したユニットを表示するために使用します。



**3.47 月と年マーカー [Month and Year Markers]** ゲームの年月を管理するために使用します。



**3.48 天候マーカー [Weather Markers]** 各戦線に有効な天候状況を表示するために使用します。



**3.49 補充ポイント・マーカー [Replacement Points Markers]** 蓄積された補充ポイントの管理のために使用します。

## 4.0 ヘクスの支配 [HEX CONTROL]

マップボード上の各非中立ヘクスは、中欧列強プレイヤー又は連合国プレイヤーのどちらかによって支配されています。

### 4.1 初期の支配 [Initial Control]

ゲームの開始時、プレイヤーは自身の本国内の全スペースを支配します。ある国が参戦するとき、その国が与する陣営は、直ちにその国内の全ヘクスを支配します。

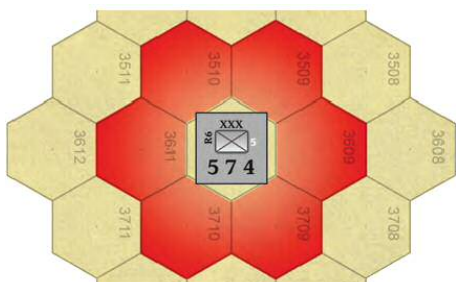
### 4.2 支配の変更 [Changing Control]

ヘクスの支配は、敵地上ユニットがヘクスへ進入した瞬間に変更されます。

## 5.0 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

いくつかのユニットは、隣接ヘクス内に支配地域 (ZOC) を及ぼします。ZOC は、敵の移動、補給、退却に影響します。

**5.1 歩兵、騎兵、野戦砲兵ユニットは、隣接する6つのヘクス内に ZOC を及ぼします。ZOC は、海上ヘクスサイド (海峡を含む) を越えて、非凍結湖ヘクスサイドを越えて、中立国内へは、及ぼすことができません。**



**5.2 攻囲砲兵、戦車、航空ユニットは、ZOC を及ぼしません。**

**5.3 敵 ZOC は、補給をたどる目的において、ヘクス内の友軍ユニット (航空ユニット以外) によって無効化することができます。**

## 6.0 スタッキング [STACKING]

プレイヤーは、あるヘクス内に複数のユニットを持つことができます。この過程は、スタッキングとして知られます。

### 6.1 地上ユニットのスタッキング

**[Ground Unit Stacking]**

プレイヤーは、あるヘクス内に3つの歩兵又は騎兵ユニット (軍団又は師団) までスタックできます。プレイヤーは、1つの野戦砲兵ユニットを加えることができます。プレイヤーは、軍団と師団の数が2つ以下という条件で、二番目の野戦砲兵を加えることができます。加えて、プレイヤーは、最大で1つの攻囲砲兵ユニットと1つの戦車ユニットを加えることができます。

**例:** プレイヤーは、あるヘクス内に3つの歩兵軍団、1つの野戦砲兵ユニット、1つの攻囲砲兵ユニット、1つの戦車ユニットをスタックできます。或いは、1つの歩兵軍団、1つの騎兵軍団、2つの野戦砲兵ユニット、1つの攻囲砲兵ユニット、1つの戦車ユニットをスタックできます。

**6.2 スタッキング限度は、移動フェイズの終了時と戦闘フェイズの終了時に適用します。もしもプレイヤーがこれらのときに超過スタックを発見したら、スタッキング限度を満たすまで、自身の選択でユニットを除去しなければなりません。**  
**注釈:** プレイヤー諸氏は、移動フェイズの終了時にスタッキング限度が満たされるという条件で、たとえ一時的に超過スタックの結果となるヘクスも通過して移動できます。

### 6.3 航空ユニットのスタッキング [Air Unit Stacking]

航空ユニットは、友軍都市を基地にします。最大2つの航空ユニットが大都市にスタック (基地に) でき、小都市は1つの航空ユニットです。もしも相手側のプレイヤーが都市の支配を取ると、その航空ユニットは直ちに8ヘクス以内のいずれかの友軍都市へ飛行できます。もしも8ヘクス以内に友軍都市がなければ、それらは除去されます。

## 7.0 プレイのシーケンス

**[SEQUENCE OF PLAY]**

プレイのシーケンスは、様々なゲーム活動が実行される順番を定義します。

### 7.1 天候フェイズ [Weather Phase]

中欧列強プレイヤーは、そのターンの天候を判定するためにサイを振ります。

## 7.2 中欧列強プレイヤー・セグメント

### [Central Powers Player Segment]

中欧列強プレイヤーは、以下の活動を実行します。中欧列強プレイヤーは、このセグメント中は手番プレイヤーと見なされます。

**7.21 増援フェイズ [Reinforcement Phase]** 増援と補充を投入します。

**7.22 補給フェイズ [Supply Phase]** 全ての自軍ユニットの補給状態をチェックします。

**7.23 移動フェイズ [Movement Phase]**

**7.231** ユニットを塹壕化します。

**7.232** ユニットを移動させます。

**7.24 戦闘フェイズ [Combat Phase]** 自軍の攻撃を解決します。

**7.25 管理フェイズ [Administrative Phase]**

**7.251** 鉄道堡を前進させます。

**7.252** 自軍の非補給下ユニットのみ、補給状態をチェックします。

**7.253** 自軍ユニットから「士気阻喪状態」[Demoralized] 面の士気阻喪マーカーを取り去ります。次いで、自軍の「このセグメントに士気阻喪状態」マーカーをその「士気阻喪状態」面に裏返します。

## 7.3 連合国プレイヤー・セグメント

### [Allied Player Segment]

連合国プレイヤーは、7.2 で述べた活動を実行します。連合国プレイヤーは、このセグメント中は手番プレイヤーと見なされます。

## 7.4 国家士気フェイズ [National Morale Phase]

1915 年 12 月から開始して、各 12 月、3 月、6 月、9 月ターンの終了時に、両プレイヤーは少なくとも 1 年間戦争状態にあった自身の各国家の国家士気をチェックします。

## 7.5 ターンの終了フェイズ [End of Turn Phase]

月と年マーカーを次のゲーム・ターンに進めます。

**注釈:** 各ゲーム・ターンは、現実時間の 1 ヶ月間をあらわします。(例外: 1914 年 8 月は、2 つのターン—8 月—1 と 8 月—2) に分割されます。

## 8.0 地上移動 [GROUND MOVEMENT]

移動フェイズ中、手番プレイヤーはマップボード上で自軍ユニットを移動させます。プレイヤーは、各ターンに自軍ユニットのいずれか又は全てを移動させるために選択できます。

**8.1** ユニットは、様々な地形のタイプに進入するため、移動ポイント (MPs) を消費します。あるヘクスに進入するために要求される MPs の数は、地形効果チャート (TEC) 上に述べられます。ユニットは、これ以上移動するために十分な

MPs を持たないときに、移動を停止しなければなりません。

**8.2** 各ターンにユニットが使用可能な MPs の数は、その移動値 (MF) に一致します。この MF は、天候、非補給下であること、士気阻喪の影響によって減少し得ます。ユニットの MF は、1 MP 未満に減少できません。

**8.3** ユニットは、追加の 1 MP を消費することにより、1 つの敵 ZOC から別のそれへと直接移動できます。ユニットは、敵 ZOC に進入しただけでは、直ちに移動の停止を要求されないことに注意してください。

**8.4** ユニットは、どれだけ少ない MPs を持つかにかかわらず、常に 1 ヘクスは移動できます。例外: 非補給下のユニットは、要求された数の MPs を消費できない限り、その補給源から離れる (ヘクス数で) 移動ができません (ルール 14.2 を参照)。

## 9.0 鉄道移動 [RAIL MOVEMENT]

移動フェイズ中、手番プレイヤーは自軍移動フェイズ開始時に支配していた友軍鉄道ヘクスに沿って、ユニットを移動させることができます。

**9.1** 鉄道によって移動するため、ユニットは乗車のために 1 MP を消費します。ユニットは、鉄道に沿って 30 ヘクスまで移動できます。その鉄道移動の完了後、ユニットは 1 MP を消費することにより下車します。ユニットは、自軍移動フェイズを乗車状態で終了できません。ユニットは、残している MPs なしで下車できますが、そのヘクス内で移動フェイズを終了しなければなりません。ユニットは、十分な MPs を持つという条件で、鉄道移動の前と後の両方で地上移動を使用できます。

**9.2** ユニットは、敵 ZOC 内で乗車、下車、鉄道移動の使用ができません。友軍ユニットは、この目的において敵 ZOC を無効にしません。

**9.3** ユニットが鉄道移動できるヘクスの数は、降雪天候の影響によって減少します。

**9.4** ユニットは、メッシーナ [Messina] とコンスタンティノープル [Constantinople] の鉄道フェリーを越えて鉄道移動できます。

## 9.5 鉄道許容量 [Rail Capacity]

プレイヤーが各ターンに鉄道移動できるユニットの数は、限定されます。鉄道許容量チャートは、各国が鉄道移動できる軍団の数を述べます。鉄道許容量の目的において、ユニットは 1 個軍団としてカウントします (例外: 非 U.S. の師団と 1 の攻撃値を持つ砲兵ユニットは、鉄道許容量の目的において半個軍団としてカウントします)。

**9.51** 他の国へ鉄道移動したユニットは、両国の鉄道許容量に対してカウントします。

**例:** ドイツは5個軍団をロシア内へ鉄道移動し、オーストリアーハンガリーは4個軍団をロシア内へ鉄道移動させます。ドイツは5鉄道移動を使用し、オーストリアーハンガリーは4鉄道移動を使用し、中欧列強はそのターンにロシアの鉄道上で鉄道移動できる全9個軍団を使用しました。

**注釈:** ルクセンブルクは、ドイツ鉄道網の一部と見なされます。

**9.52** 大国（9又は12の鉄道許容量を持つ国々）が小国（3の鉄道許容量を持つ国々）の鉄道上で鉄道移動できる軍団の数は、道筋が鉄道に沿ってその大国の補給源までたどれるという条件で、6に増加します。

**例:**

- 1) フランスは、ベルギー内に6個軍団を鉄道移動できます。
- 2) ドイツはルーマニア内に2個軍団を鉄道移動でき、オーストリアーハンガリーは更に4個軍団をルーマニア内に鉄道移動でき、合計で6個軍団です。
- 3) ブルガリア（現在、中欧列強の同盟国）は2個軍団を鉄道移動し、オーストリアーハンガリーは追加の4個軍団をブルガリア内に鉄道移動でき、合計で6個軍団です。

## 10.0 鉄道堡の前進 [ADVANCING RAILHEADS]

第一次世界大戦では、部隊の移動と補給のために鉄道が非常に重要でした。プレイヤー諸氏は、管理フェイズ中に自軍鉄道堡を前進させることができます。

**10.1** 鉄道堡の初期位置は、各シナリオで定義されます。

**10.2** 中欧列強プレイヤーは、もしも以下の全ての条件が満たされたら、鉄道堡を伸ばすことができます。

- ・中欧列強プレイヤーのセグメント中に、中欧列強の地上ユニットがそのヘクス内で移動フェイズを開始又は進入した。
- ・鉄道堡を伸ばすために使用された地上ユニットが補給下だった。
- ・敵ユニット又は敵ZOCsから解放された道筋を、その鉄道に沿って中欧列強の補給源までたどることができる。

**10.3** 連合国プレイヤーの鉄道堡は、CPの鉄道堡に隣接する鉄道ヘクス上に連結していると見なされます。連合国プレイヤーは、中欧列強プレイヤーが鉄道堡を伸ばすのと同じ要領で中欧列強のそれを押し戻すことにより、自軍の鉄道堡を伸ばします。

**10.4** 各鉄道堡は、晴天天候のターン毎に最大3ヘクス、泥濘中に最大2ヘクス、降雪中に最大1ヘクスまで伸ばすことができます。複数の天候ゾーンを通過して鉄道堡を伸ばしているときは、より制限された前進率を適用します。

## 11.0 海上移動 [SEAMOVEMENT]

自軍移動フェイズ中、手番プレイヤーは、海上によってユニットを移動させることができます。

**11.1** 海上移動を使用するため、ユニットは1MPを消費することにより、友軍港湾内で乗船しなければなりません。ユニットは、他の友軍港湾まで、無制限な距離の海上ヘクスを通して移動できます。その海上移動が完了した後、ユニットは1MPを消費することにより下船します。ユニットは、自軍移動フェイズを海上で終了できません。ユニットは、残っているMPsなしで下船できますが、その港湾ヘクス内で移動フェイズを終了しなければなりません。移動フェイズの開始時に、手番プレイヤーによって両方の港湾が支配されていなければなりません。ユニットは、十分なMPsを持つという条件で、海上移動の前と後の両方で地上移動を使用できます。

**11.2** 大西洋の港湾から地中海の港湾へ、又はその逆にユニットを移動させるためには、ユニットの全MPsが要求されます。ユニットは、乗船する港湾内で移動フェイズを開始しなければならず、下船する港湾内で移動フェイズを終了します。

### 11.3 西側連合国の海上移動

[Western Allied Sea Movement]

イギリス軍プレイヤーは、大西洋又は地中海のどこでも海上移動を実施できます（ルール2.6を参照）。イギリス軍プレイヤーは、もしもオスマン帝国の5つのヘクス：5918、5919、6019、6025、6124の全てを支配すると、黒海内でも海上移動を実施できます。

### 11.4 ドイツの海上移動 [German Sea Movement]

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツの港湾間又はバルト海のリーガ [Riga] との往来に海上移動を実施できます。

### 11.5 ロシア軍の海上移動 [Russian Sea Movement]

ロシア軍プレイヤーは、バルト海内のロシア港湾間又は黒海内のロシア、ルーマニア、ブルガリアの港湾間での往来に海上移動を実施できます。

### 11.6 海上移動許容量 [Sea Movement Capacity]

プレイヤーが各ターンに海上移動できるユニットの数は、限定されます。海上許容量チャートは、各国が海上移動できる軍団の数を述べます。U.S.の師団を除く師団又は1攻撃値の野戦砲兵ユニットは、海上許容量の目的において半個軍団としてカウントします。その他の全ユニットは、各1個軍団としてカウントします。

### 11.7 連合国の侵攻 [Allied Invasions]

連合国プレイヤー（のみ）は、侵攻を実施するために海上移動を使用できます。侵攻は、友軍港湾から敵支配下の港湾又は海岸ヘクスへの海上移動として定義されます。



**11.71 要件 [Requirements]** 連合国ユニットは、移動フェイズを友軍港湾内で、補給下で開始しなければならず、敵 ZOC 内であってはなりません。大西洋の港湾又は海岸へ侵攻しているユニットは、その移動を大西洋の港湾で開始しなければならず、地中海の港湾又は海岸へ侵攻しているユニットは、その移動を地中海の港湾で開始しなければなりません。イギリス、カナダ、オーストラリア、ANZAC、フランス、U.S. のユニットのみが、侵攻を実施できます。攻囲砲兵と戦車ユニットは、侵攻を実施できません。航空ユニットは、侵攻を実施できませんが、もしも航続距離内にあればそれらを支援できます。連合国プレイヤーは、もしも以下の5つのヘクス：5918、5919、6019、6025、6124 の全てを支配すると、黒海内で侵攻できます。黒海内で侵攻しているユニットは、その移動を地中海内で開始しなければなりません。

**11.72 手順 [Procedure]** 侵攻しているユニットは、移動して侵攻ヘクスに隣接させます。最大で1つのスタックがヘクスに侵攻できます。もしも侵攻ヘクスがカラであると、そのヘクスに上陸して移動を終了します。これらは、隣接する敵ユニットを攻撃できません。もしもヘクスが敵ユニットによって占められていたら、これらのユニットを攻撃しなければなりません。この攻撃は、そのヘクスを攻撃している他の友軍スタックと共同して行うことができます。もしも全ての防御ユニットが除去されたか又は退却したら、侵攻しているユニット（野戦砲兵を含む）はそのヘクス内に前進します。**注釈：**侵攻しているユニットは、ND 結果の後でさえ前進できます。



**11.73 英国海軍 [Royal Navy]** 英国海軍カウンターは、侵攻のために使用可能な海上支援をあらわします。連合国プレイヤーは、英国海軍カウンターを侵攻されているヘクスの1つに置きます。これは、その侵攻ヘクスに対して行われている1つ以上の攻撃に海上支援を提供できます。ある攻撃での海上支援値の数は、そのヘクスを攻撃している侵攻地上ユニットの攻撃値を超過できません。使用される海上支援値の合計数は、3を超過できません。

英国海軍カウンターは、地上戦闘結果によって何ら影響を受けません。その数値はいかなる攻撃側損失の吸収にも使用できず、又は EX の損失を判定しているときに防御側は海上支援値のカウントを要求されません（ルール 13.7 を参照）。

その連合国戦闘フェイズの終了時、英国海軍カウンターは時間記録欄上で別の侵攻を行う資格を持つ最も早いターン上に置かれます（シナリオ・ルール 2.68c を参照）。

**11.74 失敗した侵攻 [Failed Invasion]** もしも戦闘フェイズ中に全ての防御ユニットが除去又は退却しなければ、残っている侵攻ユニットは除去されます。残っている侵攻ユニットの攻撃値の半分（端数切捨て）は、その国の歩兵補充ポイントに加えられます。

## 11.8 海上撤収 [Evacuations]

海上撤収は、海岸ヘクスから友軍港湾への海上移動として定義されます。海上撤収したユニットは、移動フェイズを海岸ヘクス上で開始しなければならず、移動フェイズを友軍港湾内で終了しなければなりません。大西洋の海岸から海上撤収したユニットは、大西洋の港湾へ海上撤収しなければなら

ず、地中海の海岸から海上撤収したユニットは、地中海の港湾へ海上撤収しなければなりません。海上撤収したユニットの上に「このセグメントに士気阻喪状態」(DTS) マーカーが置かれます。攻囲砲兵と戦車ユニットは、海上撤収できません。

**11.9** ユニットの、十分な MPs を持つという条件で、同じ移動フェイズ中に鉄道と海上の両方を使用できます。

## 12.0 自動的勝利 [AUTOMATIC VICTORY]

自動的勝利は、移動フェイズ中に実施される戦闘の形態です。移動しているプレイヤーは、小部隊を圧倒してターン全体について自軍の移動妨害を妨げることができます。

**12.1** 自動的勝利 (AV) を達成するため、手番プレイヤーは8対1の攻撃を獲得するために十分なユニットを移動して防御ユニットに隣接させなければなりません。AV を達成するために要求される戦闘比は、もしも以下の状況のどちらかが適用されたら10対1に増加します。

- 1) 防御側が森林、湿地、大都市ヘクス、又は塹壕あるいは要塞を含んでいるヘクス内にいる。
- 2) 攻撃されているヘクス内の天候が泥濘又は降雪。

もしも上記の両方の状況が適用されたら、要求される戦闘比は12対1に増加します。攻撃しているユニットは、AV に使用されたユニットの全てがヘクスを攻撃する資格を持つ限り、異なるヘクス内にいることができます。攻撃しているユニットは、AV を達成した瞬間にスタッキング限度も満たさなければなりません。

**12.2** いったん AV が達成されたら、防御ユニットは直ちに除去されて補充プールに置かれます。AV を達成するために使用されたユニットは、その移動フェイズにこれ以上移動できず、続く戦闘フェイズ中に攻撃できません。これらは、カラになったヘクス内に前進できます。自動的勝利を達成するために使用されたユニット上に、それらがそのプレイヤー・セグメントの残りについて移動や攻撃ができないことを示すため、自動的勝利マーカーが置かれます。AV マーカーは、戦闘フェイズの終了時に取り去られます。

**12.3** 次いで手番プレイヤーは、他のユニットの移動を継続できます。これらは、あたかも AV で除去された防御ユニットが存在しなかったごとく移動できます。これらは、AV で除去されたユニットによって以前に占められていたヘクス内へ又は通過して移動できます。

## 13.0 戦闘 [COMBAT]

戦闘フェイズ中、手番プレイヤーは敵ユニットを攻撃できます。

**13.1** 手番プレイヤーは、望むだけ少ない又は多いヘクスを攻撃できます。攻撃は任意です。例外：敵が占めるヘクスに



侵攻しているユニットは、そのヘクスを攻撃しなければなりません。

**13.2** 攻撃は、少なくとも1つの敵ユニット又は要塞カウンターによって占められた、単一の敵ヘクスに対して指向されなければなりません。攻撃側は、隣接するユニットでのみ、そのヘクスを攻撃できます。ユニットは、海上又は非凍結湖ヘクスサイドを越えて攻撃できません。

**13.3** 攻撃側は、ヘクス内の各防御ユニットに1対5以上の戦闘比で攻撃するという条件で、あるヘクスに対する攻撃を複数の攻撃に分割できます（ルール 13.641 を参照）。

例：攻撃側は、3個の6-8-4歩兵軍団と1個の3-3-3野戦砲兵を持ちます。防御側は、1個の4-6-4歩兵軍団と1個の3-3-5騎兵軍団を持ちます。攻撃側は、2個の6-8-4と3-3-3で3-3-5を攻撃し、一方、残っている6-8-4で4-6-4を攻撃します。

**13.4** 攻撃側は、スタック内の全ユニットで攻撃することを要求されません。スタック内のいくつかは、他のヘクスを攻撃することさえできます。防御側は、攻撃を受けているヘクス内のいかなるユニットも、戦闘から拘置することができません。攻撃側は、単一ユニットの攻撃値を分割することはできず、ユニット全体を1つの攻撃に割り当てなければなりません。

**13.5** 各攻撃ユニットは、戦闘フェイズ毎に一度のみ攻撃できます。各防御ユニットは、戦闘フェイズ毎に一度のみ攻撃され得ます。

### 13.6 戦闘解決の手順 [Combat Resolution Procedure]

**13.61** 攻撃側は、攻撃しているヘクスと、そのヘクスを攻撃している全自軍ユニットを指定します。

**13.62** 防御側は、ヘクス内の歩兵又は騎兵ユニットと共に防御するための砲兵と戦車ユニットを指定できます。最大で1つの砲兵ユニット（野戦又は攻囲）と1つの戦車ユニットが、単一の歩兵又は騎兵ユニットと共に防御できます。

例：防御側は、3-3-3砲兵ユニットを5-7-4歩兵軍団と共に防御させることを指定します。これらの2つのユニットは、続く戦闘で10の防御値を持つ1つのユニットとして扱われなければなりません。

もしも防御側がこの要領で砲兵と戦車ユニットを割り当てないことを選択したら、これらは個別に攻撃され得ます。

**13.63** 次に、攻撃側は防御ヘクス内の全ユニットに対する全ての攻撃を指定し、自身が選択するいずれかの順番で一度に1つを解決します。

**13.641** 攻撃値の数を防御値の数で割ることにより、戦闘比を計算します。端数は切り捨てます。

例：23対10の攻撃は2対1となり、通常は2-1と書か

れます。7対10の攻撃は、1-2となります。

7対1を超える戦闘比の攻撃は、7対1として扱われます。1対5未満の戦闘比の攻撃は認められません。

**13.642** 攻撃側の合計 DRM から防御側の合計 DRM を差し引くことにより、実質のサイの目修正（DRM）を判定します。最大の実質 DRM は、プラス又はマイナス3です。

**13.643** 攻撃の結果を判定するため、サイを振って戦闘結果表（CRT）を調べます。

例：攻撃側は+2DRMを持つ2対1の戦闘比で攻撃し、7が振られます。実質のサイの目は9となり、DDの結果です。

注釈：-1未満の実質サイの目は-1として扱われ、12を超える実質サイの目は12として扱われます。

### 13.65 特殊な場合 [Special Cases]

**13.651** ヘクス内で単独の航空ユニット又は要塞に対する攻撃は、自動的 DE です。

**13.652** 砲兵、戦車、航空ユニットは、単独で攻撃できません。少なくとも1つの歩兵又は騎兵ユニットも、攻撃に参加しなければなりません。攻撃している砲兵と戦車ユニットの数は、攻撃内の歩兵と騎兵ユニットの数を超過できません。

### 13.7 戦闘結果 [Combat Results]

- **AE**—全攻撃ユニットは、除去されます。
- **AX**—攻撃側は、少なくとも防御値に一致する攻撃値を除去します。生き残っている攻撃ユニットは退却しません。
- **AD**—攻撃側は、各防御軍団（又は2個師団）について1個軍団（又は2個師団）を士気阻喪させます。士気阻喪させる最初の軍団は、最大の攻撃値を持つそれでありなければなりません。もしも防御側が攻撃側よりも多くの軍団を持つと、全攻撃ユニットが士気阻喪状態になります。生き残っている全攻撃ユニットは、退却します。
- **ND**—痛み分け。攻撃側は、最大の攻撃値を持つ自軍ユニットを除去します。防御側は、少なくとも攻撃側によって失われた攻撃値の数に相当する防御値を除去します。もしも複数の攻撃ユニットが同じ攻撃値を持つと、攻撃側は失うユニットを選択できます。
- **EX**—より小さな部隊が除去されます。より大きな部隊は、少なくとも小さな部隊の数値に一致する数値を取り去らなければなりません。
- **HX**—防御側は、除去されます。攻撃側は、取り去られた防御値の少なくとも半分に相当する攻撃値を持つユニットを取り去らなければなりません。
- **DD**—防御側は、士気阻喪状態になって退却します。
- **DE**—全防御ユニットは、除去されます。

**13.71** AX、ND、EX、HXの結果による全ての損失は、カウンター上に記載された攻撃又は防御の数が基準です。ユニットが何らかの理由で戦力減少し得る事実は、損失を判定し

ているときに考慮しません。

**13.72** プレイヤーが損失を受けるとき、可能であれば、少なくとも1つの歩兵又は騎兵ユニットが失われなければなりません。つまり、砲兵と戦車ユニットは、攻撃の中で単独で防御しているのでない限り、要求された全ての損失を受けるために選択できません。失われた砲兵と戦車ユニットの数は、可能であれば、歩兵と騎兵ユニットの数を超過できません。

**13.73** 2つ又は3つのユニットが一緒に防御するとき（ルール 13.62 を参照）、防御側についての ND の結果は、以下の要領で処理します。もしも一緒に防御しているユニットのいずれかが除去されたら、それらと一緒に防御した他のユニット又は複数ユニットは、退却して士気阻喪状態になります。

例：防御側は、1個 4-6-4 歩兵軍団、1個 3-5-3 歩兵軍団、1個 3-3-3 野戦砲兵ユニットを持ちます。防御側は、3-3-3 を 4-6-4 と共に防御することを選択します。攻撃側は、3個 6-8-4 歩兵軍団と1個 3-3-3 野戦砲兵ユニットで、1対1の戦闘比で攻撃します。ND の結果が振られます。攻撃側は、自軍の最大ユニットである1個 6-8-4 歩兵軍団を失います。防御側は、6防御値を失うことを要求されます。防御側は、自軍の 4-6-4 歩兵軍団を失うことを選択し、3-3-3 野戦砲兵ユニットは退却して士気阻喪状態になります。

## 13.8 退却 [Retreats]

**13.81** 所有しているプレイヤーは、その攻撃で存在した全ての自軍ユニットを1ヘクス退却させます。

**13.82** もしも可能であれば、ユニットはそれらがいたヘクスよりも、補給線の距離が長くないヘクスへ退却しなければなりません。

**13.83** 退却しているユニットは、もしも以下のように退却することを強制されたら除去されます。

- ・敵 ZOC 内へ。友軍ユニットは、退却の目的において敵 ZOCs を無効にしない。
- ・海上又は非凍結湖ヘクスサイドを越える。
- ・中立国内へ。
- ・マップボード外へ。

**13.84** ユニットの、他に合法的な退却ルートがない場合にのみ、スタッキング限度を超過するヘクス内へ退却できます。この場合、スタッキング限度を超過する全ての退却ユニットは、1ヘクス追加退却します。もしもそれでも超過スタックであると、除去されます。

**13.85 士気阻喪状態のユニット [Demoralized Units]** 手番プレイヤー（攻撃側）は、自軍ユニットの上に「このセグメントに士気阻喪状態」（DTS）マーカーを置きます。非手番プレイヤー（防御側）は、自軍ユニットの上に通常の士気阻喪状態マーカーを置きます。士気阻喪状態のユニットは、以下の影響を被ります。

- ・その ZOC を失う。

- ・その移動値が半減する（端数切捨て）。
- ・自軍移動フェイズ中、敵 ZOC 内に移動できない。もしも敵 ZOC 内にあると、可能であれば移動して離れなければならない。もしも敵 ZOC の外へ出られなければ、移動できない。
- ・攻撃できない。
- ・その防御値が半減する（端数切捨て）
- ・すでに士気阻喪状態のユニットが DD の結果を被ると、士気阻喪状態マーカーを DTS 面に裏返す。

**13.86 士気阻喪状態マーカーの撤去 [Removing Demoralization Markers]** 手番プレイヤーは、管理フェイズ中に自軍ユニットから士気阻喪状態マーカーを取り去り、「このセグメントに士気阻喪状態」マーカーを士気阻喪状態面に裏返します（ルール 7.253 を参照）。士気阻喪状態マーカーを取り去るため、ユニットは補給下でなければならない、敵 ZOC 内にあってはなりません。DTS マーカーは、常に裏返されます。

## 13.9 前進 [Advances]

もしも攻撃が DE、DD、HX、EX の結果でヘクス内の全防御ユニットを一掃したら、その攻撃に参加したいいずれかの攻撃している歩兵又は騎兵ユニットは、そのヘクス内に前進できます。この前進のための選択は、他の攻撃が解決される前に実施しなければなりません。前進しているユニットは、スタッキング限度を超過できません。もしも攻撃側がヘクス内に前進したら、いかなる防御側の塹壕又は要塞も除去されます。防御側は、決して戦闘後前進しません。

## 14.0 補給 [SUPPLY]

ユニットは、完全な能力を発揮するために補給下でなければなりません。

### 14.1

補給フェイズ中、手番プレイヤーは全自軍ユニットの補給状態をチェックします。非補給下のユニット上に非補給下レベル1マーカーが置かれます。もしもユニットがすでに非補給下レベル1で、いまだに非補給下であると、非補給下マーカーをレベル2面に裏返します。もしもユニットがすでに非補給下レベル2で、いまだに非補給下であると、除去されます。

管理フェイズ中、手番プレイヤーは非補給下マーカーを上を持つ全自軍ユニットの補給状態をチェックします。もしもいまや補給路をたどれたら、非補給下マーカーは取り去られます。もしもユニットがいまだに非補給下であると、この時点では何も起こりません。非補給下マーカーは、補給フェイズ中にのみ前進し、又は非補給下ユニットが除去されます。

### 14.2 補給路 [Supply Path]

補給下にあるためには、ユニットは補給源まで補給路をたどれなければなりません。補給路は、2つの方法の1つでたどることができます。

1. ユニットの、最大5ヘクスの長さでユニットから補給源



まで陸上路をたどることができます。ユニットが占めるヘクスはカウントされず、補給源ヘクスはカウントされます。補給路は、海上又は非凍結湖ヘクスサイドを越えて、中立国を通過して、敵 ZOC 内のヘクスを通過してたどれません。例外：ヘクス内の友軍地上ユニットの存在は、**陸上補給路**をたどる目的において敵 ZOC を無効にします。

2. 二者択一で、ユニットは最大5ヘクスの長さでユニットから友軍鉄道まで、次いでその鉄道に沿って補給源まで道筋をたどることができます。いったん補給路が鉄道に到達したら、補給路は敵 ZOC を通過してたどることができません（たとえ、そのヘクスが友軍地上ユニットによって占められていても）。

**注釈：**陸上補給路の最大距離は、泥濘又は降雪によって減少します（ルール 20.2 を参照）。

### 14.3 補給源 [Supply Source]

完全補給源は、本国又は同盟国内の3つ以上の大都市ネットワークです。このネットワーク内の大都市は、支配下の鉄道ヘクスによって連結していなければなりません。都市は、ネットワーク内の他の都市に連結している都市又はいずれかの鉄道ヘクスが敵ユニットによって占められるか又はその ZOC 内にあるとき、完全補給源ネットワークの一部であることを停止します。完全補給源は、無制限な数のユニットを補給できます。

**14.31** ロンドン [London] も完全補給源です。

### 14.4 限定補給源 [Limited Supply Source]

限定補給源は、本国又は同盟国内の都市、又は盤外ボックスです（ルール 2.5 を参照）。限定補給の目的において、各非 U.S.の師団又は1攻撃値の砲兵ユニットは、半個軍団としてカウントし、その他のユニットは1個軍団としてカウントします。都市は、隣接する全ての非中立陸上ヘクスが敵ユニットによって占められるか、又はその ZOC 内にあるとき、限定補給源であることを停止します。盤外ボックスは、その中にいる中欧列強と連合国ユニットの両方に補給を供給します。

**14.41 大都市 [Major City]** 大都市限定補給源は、6個軍団を補給できます。

**14.42 小都市 [Minor City]** 小都市限定補給源は、3個軍団を補給できます。

**14.43 盤外ボックス [Off-Board Box]** 盤外ボックス限定補給源は、6個軍団を補給できます。

### 14.5 海上補給 [Sea Supply]

限定された数のユニットが、海上によって補給をたどることができます。

**14.51** ユニットの、最大5ヘクスの長さでユニットから友軍港湾又は海岸ヘクスまで陸上補給路を、ついで海上を越えて補給源までたどることができます。二者択一で、ユニットは

最大5ヘクスの長さでユニットから友軍鉄道まで、次いでその鉄道に沿って友軍港湾まで、次いで海上を越えて補給源まで道筋をたどることができます。

**14.52** プレイヤー諸氏は、海上移動を使用できる海上エリア内でのみ、海上補給を使用できます。

**14.53** あるターンに海上によって補給できる軍団の数は、限定されます。海上移動に使用されない各軍団の海上移動許容量は、海上によって6個軍団を補給するために使用できます。

### 14.6 非補給下の影響 [Unsupplied Effects]

非補給下ユニットは、以下の影響を被ります。

	非補給下レベル1	非補給下レベル2
移動値	1 MP を失う	半減（端数切捨て）
支配地域	影響ない	ZOC を失う
戦闘値	×3/4	×1/2

**14.61** 戦闘値を減少させるときは、端数を残します。

**14.62** 突撃隊、攻囲砲兵、戦車、航空ユニットは、非補給下レベル2のときに戦闘 DRM を失います。

**14.63** 大都市又は要塞は、非補給下の影響を1ターン遅延させます。

例：非補給下レベル2の要塞内のユニットは、非補給下レベル1の影響を被ります。友軍補給フェイズの開始時に非補給下レベル2の大都市又は要塞内のユニットは、除去されません。代わりに非補給下レベル3に増大します。もしも次の友軍補給フェイズの開始時にいまだに非補給下レベル3であると、除去されます。

## 15.0 要塞化建造物 [FORTIFICATIONS]

戦前の要塞は、要塞カウンターによってあらわされます。戦争中に構築された塹壕は、塹壕カウンターによってあらわされます。

### 15.1 要塞 [Forts]

**15.11** プレイヤー諸氏は、シナリオに特記されるごとく、自軍初期部隊に要塞を受け取ります。ゲーム中に新たな要塞は構築できません。

**15.12** 要塞は、要塞ヘクス内のユニットに以下の能力を提供します。

- 要塞を含んでいるヘクス内の防御側は、要塞のレベルに相当する戦闘 DRM を受け取ります。
- 要塞を含んでいるヘクス内のユニットは、退却の結果を無視できます。AD 又は DD の戦闘結果では、ユニット（たち）はルール 13.7 と 13.85 に従って士気阻喪状態になりますが、退却することは要求されません。
- 要塞を含んでいるヘクス内のユニットは、その非補給下の影響を1ターン遅延させます（ルール 14.63 を参照）。

## 15.2 塹壕 [Entrenchments]

**15.21** プレイヤー諸氏は、シナリオに特記されるごとく、自軍初期部隊に塹壕を受け取ります。プレイヤー諸氏は、1914年10月ターンに開始して、ゲーム中に塹壕を構築できます。補給下の歩兵ユニットは、そのターンに使用可能な全MPsを消費することにより、移動フェイズの開始時にレベル1塹壕を構築できます。その他のタイプのユニットは、塹壕を構築できません。

**15.22** プレイヤーは、要塞を含んでいるヘクス内に塹壕を構築できません。プレイヤーは、自軍移動フェイズの開始時に、任意に要塞を取り去ることができます。いったん取り去られたら、要塞はプレイに復帰できません。

**15.23** 1916年1月に開始して、プレイヤー諸氏は構築過程を繰り返すことにより、存在しているレベル1塹壕をレベル2に向上させることができます。**注釈：**レベル2塹壕は、レベル1塹壕の裏面です。

**15.24** 塹壕を含んでいるヘクス内の防御側は、その攻撃で防御している軍団の少なくとも50%が、少なくともそのレベルであるという条件で、そのレベルに相当する戦闘DRMを受け取ります。全ての非U.S.の師団は、半個軍団としてカウントされます。塹壕化された歩兵ユニット(13.62に従って)と共に防御している砲兵又は戦車ユニットも、その塹壕から恩恵を受けます。**注釈：**砲兵と戦車ユニットは、防御している軍団の50%が塹壕化されているか判定しているときにカウントされません。

例: 防御ヘクスは、1個の塹壕化軍団、1個の非塹壕化軍団、1個の砲兵ユニットを含みます。もしも攻撃側がヘクス全体に対して1つの攻撃を行うと、防御側は塹壕についての戦闘DRMを受け取ります。もしも攻撃側が2個軍団に対する戦闘を分割すると、防御側は塹壕化軍団に対する攻撃でのみ、塹壕についてのDRMを受け取ります。

防御ヘクスは、レベル1塹壕を持つ1個軍団、レベル2塹壕を持つ1個軍団、非塹壕化の1個軍団を含みます。もしも攻撃側がヘクス全体に対して1つの攻撃を行うと、防御側は防御している軍団の50%以上がレベル1以上の塹壕化状態なので、塹壕についての-1DRMを受け取ります。

## 16.0 特殊なユニット [SPECIAL UNITS]

4つのタイプの特殊なユニットがあります。: 突撃隊歩兵、攻囲砲兵、戦車、航空ユニットです。

### 16.1 突撃隊 [Stosstruppen]

突撃隊は、特別に訓練されたドイツ軍の突撃歩兵部隊です。これらは、以下を除いて、歩兵ユニットとして機能します。中欧列強プレイヤーは、その攻撃に参加している各突撃隊ユニットについて、攻撃に+1DRMを加えます。ある攻撃で最大の突撃隊DRMは+3です。もしも中欧列強プレイヤーが、突撃隊DRMが使用された攻撃で何らかの損失を被ると、少なくとも1つの突撃隊ユニットが失われなければなりません。

せん。**ND**の戦闘結果では、突撃隊ユニットが失われなければならない要件が、最大値のユニットが損失を受ける要件に優先します。

### 16.2 攻囲砲兵 [Siege Artillery]

攻撃しているプレイヤーは、要塞を含んでいるヘクスに対する攻撃に参加している各攻囲砲兵ユニットについて、+1DRMを加えます。ある攻撃で最大の攻囲砲兵DRMは、防御している要塞のレベルに相当します。

### 16.3 戦車 [Tanks]

連合国プレイヤーは、その攻撃に参加している各戦車ユニットについて、+1DRMを加えます。ある攻撃で最大の戦車DRMは+3です。戦車DRMは、森林、湿地、山岳ヘクス内の防御側に対する攻撃では使用できません。戦車ユニットは、河川ヘクスサイドを越えて攻撃しているとき、半減されます。戦車ユニットは、攻撃している各戦車ユニットについて、その国籍の少なくとも1個歩兵軍団がある場合にのみ、攻撃を支援できます。もしも連合国プレイヤーが、戦車DRMが使用された攻撃で何らかの損失を被ると、少なくとも1つの戦車ユニットが失われなければなりません。**ND**の戦闘結果では、連合国プレイヤーは自軍の最大値ユニット並びに1つの戦車ユニットを失わなければなりません。

### 16.4 航空ユニット [Air Units]

**16.41** 移動フェイズ中、航空ユニットはその基地から戦闘フェイズ中に攻撃されているヘクスへ4ヘクスまで飛行できます。最大3つの航空ユニットを、そのヘクス内の敵ユニットに対する攻撃を支援するために、ヘクスへ割り当てることができます。もしも航空ユニットが攻撃を支援するために使用されなければ、新たな基地へ10ヘクスまで移送できます。航空ユニットの移動は、地形、敵ユニット、敵ZOCsによって影響を受けません。

**16.42** 戦闘フェイズ中、その攻撃を支援している各航空ユニットについて、攻撃に+1DRMが加えられます。単一の攻撃で最大の航空ユニットDRMは+2です。ヘクス内の3番目の航空ユニットは、もしも攻撃側がヘクス内のユニットに対して複数の攻撃を行うと、攻撃を支援するために使用することになります(ルール13.3を参照)。航空ユニットは、攻撃している各航空ユニットについて、その国籍の少なくとも1個歩兵軍団がいる場合にのみ攻撃を支援できます。戦闘後、航空ユニットはそれらが攻撃したヘクスの4ヘクス以内のいずれかの友軍都市に着陸できます。

## 17.0 増援と補充

### [REINFORCEMENTS AND REPLACEMENTS]

増援は、調達された新たなユニットをあらわします。補充は、補充プール内にあるユニットを補充するために使用されます。増援フェイズ中、手番プレイヤーは自軍の増援と補充を投入します。

### 17.1 増援 [Reinforcements]

**17.11** 各国は、戦闘/登場序列(OB/OA)に従って増援を受け取ります。プレイヤーは、後の自軍増援フェイズになる



まで、自軍の増援投入を遅延させることを選択できます。増援が遅延できるターンに限度はありません。

**17.12** 増援は、本国内で補給下の支配下都市に置かれます。増援は、大都市毎に1つのユニット（又は2個師団）が置かれます。もしも配置するためのユニットがまだあれば、それらは小都市毎に1つのユニット（又は2個師団）が置かれます。1攻撃値の砲兵ユニットは、1個師団として扱われます。

**17.121** ロンドン [London] 又はマップ外ボックスに、3つのユニットを置くことができます。

**17.122** ロシア軍の増援は、ロツヅ [Lodz] に置くことができません。

**17.13** OB/OA 内に特定の位置が記されていない限り、増援は以下の優先度に従って配置されます。

- ・首都
- ・砲兵補充をもたらす都市
- ・ルール 17.12 に従い他の都市

**17.14** 増援は、配置中にスタックを超過できます。ただし、これらは、友軍移動フェイズの終了までにスタッキング限度を満たさなければなりません。

## 17.2 補充 [Replacements]

**17.21** 各国は、戦闘／登場序列（OB/OA）に従って補充ポイント（RPs）を受け取ります。プレイヤーは、未来のターンに使用するため RPs を蓄積できます。ある国が蓄積できる RPs の最大数は、OB/OA に記されています。

**17.22** 3つのタイプの補充ポイントがあります。：歩兵 RPs、砲兵 RPs、戦車 RPs です。歩兵 RPs は、歩兵と騎兵ユニットを補充するために使用されます。砲兵 RPs は、野戦砲兵と攻囲砲兵ユニットを補充するために使用され、戦車 RPs は戦車ユニットを補充するために使用されます。

**17.23** 使用可能な RPs の数は、その国の支配下で補給下の補充都市によって生み出された合計に相当し、蓄積された RPs がプラスされます。

**17.24** 補充は、補充プール内のユニットから選択されます。ユニットを補充するためのコストは、その攻撃値に相当します。

例：5-7-4 歩兵軍団は、補充するために5歩兵 RPs を要求されます。

**17.25** 補充は、補給下で支配下の本国内の補充都市に置かれます。最大で1つの補充ユニット（又は2個師団）を、ターン毎に各補充都市に置くことができます。1攻撃値の砲兵ユニットは、1個師団として扱われます。ロンドン [London] には、3つのユニットを配置することができます。

**17.26** 補充は、以下の優先度に従って配置されます。

- ・首都
- ・砲兵補充をもたらす都市
- ・他の補充都市

**17.27** 補充は、配置中にスタックを超過できます。ただし、これらは、友軍移動フェイズの終了までにスタッキング限度を満たさなければなりません。

## 17.3 特殊な場合 [Special Cases]

**17.31** マップボード上にあらわされていないいくつかの国々は、その増援と補充について以下の到着位置を持ちます。

- ・合衆国－イギリス又はフランスのいずれかの港湾。ただしカレー [Calais] を除く。
- ・オーストラリア－中東ボックス。
- ・インド－中東ボックス。例外：14年10月に到着する第1インド歩兵軍団と、15年1月に到着する第1インド騎兵軍団は、いずれかのイギリス又はフランスの港湾に置かれます。

**17.32** いくつかのユニットは、より高いコストを持ちます。

- ・各突撃隊ユニットは、6歩兵 RPs がかかります。
- ・各攻囲砲兵ユニットは、6砲兵 RPs がかかります。

**17.33** 砲兵と戦車の増援と補充は、砲兵 RPs をもたらす都市内にのみ配置できます。例外：U.S.ユニットは、ルール 17.31 に従って配置されます。

**17.34** ターン毎に、1つのみの突撃隊ユニットを補充できます。ターン毎、国毎に、1つのみの戦車ユニットを補充できます。

**17.35** 一定の時期後、一定のユニットを補充しているときに、低戦力のカウンターを使用します。これらのユニットと時期は、戦闘序列に記されています。

例：もしもイギリス軍の7-9-4歩兵軍団が14年10月の後に補充されたら、5-7-4歩兵軍団として補充されます。

このような各ユニットについて、2つのカウンターがあります。低戦力ユニットが補充されるとき、より高い戦力のユニットは永久にプレイから取り去られます。

## 17.4 増援の専用語 [Reinforcement Nomenclature]

戦闘序列／登場序列で使用される一定の用語は、更なる説明を要します。

**17.41 追加 [Add]** ユニットは、補充プールに追加されます。要求された数のRPsを消費することによって創設できます。

**17.42 1砲兵 RP のコスト [Cost 1 ART RP]** イギリス軍プレイヤーは、各5-7-4地方軍団 [Territorial corps] 増援を最初に投入するため、1砲兵 RP を消費しなければなりません。砲兵 RP は、地方軍団を補充するためには要求されません。

**17.43 向上 [Upgrade]** 列記された最初のユニットは、ゲームから取り去られます。列記された2番目のユニットは、増援ユニットとして到着します。

**17.44 撤退 [Withdraw]** 特記されたユニットは、ゲームから取り去られます。ユニットは、以下の優先度に従って取り去られます。

- ・補充プール内のユニット
- ・盤上の補給下ユニット
- ・盤上の非補給下ユニット

ユニットが盤上から取り去られるとき、そのユニットの国は、歩兵 RPs の数に相当する分を受け取ります。

**17.45 解放 [Release]** 特定のユニットは、その守備隊義務又は予備から解放されます。

**17.46 U.S.予備 [U.S. Reserve]** これらのユニットは、解放されるまで予備内に保持されなければなりません。

## 18.0 政策的事柄 [POLITICAL MATTERS]

欧州の大国にプラスしてベルギー、セルビア、モンテネグロは、1914 年8月の最初の週から参戦状態でした。他のいくつかの国々は、戦争が進捗するに連れて、一方の陣営又は他方の陣営に与しました。ルクセンブルクは、戦争の開始時からドイツ支配下と見なされます。

### 18.1 中立諸国 [Neutral Countries]

スイス、デンマーク、スウェーデン、スペインは、永久に中立です。プレイヤーは、これらの国々に宣戦布告できません。イタリア、ブルガリア、ルーマニア、ギリシャ、オスマン帝国、合衆国は、戦争開始時に中立です。これらの国々は、シナリオで指定されたターンと陣営で、又はそれらに対して宣戦布告が行われたときに参戦します。ネーデルランドとアルバニアも、戦争の開始時に中立です。これらは、宣戦布告が行われない限り、中立に留まります。

**18.11** ある国が中立の間、その国に進入できるユニットはありません。プレイヤーは、自軍増援フェイズ中に、中立国に宣戦布告ができます。その国は直ちに他方の陣営に与し、もしも部隊を持つと配置します。

### 18.2 国の征服 [Conquering a Country]

国を征服する基準は、国から国で異なります。ある国は、敵プレイヤーが下記の都市を支配するときに征服されます。

- ・ドイツ・ベルリン [Berlin] とエッセン [Essen]
- ・オーストリア・ハンガリー・ウィーン [Vienna] とブダペスト [Budapest]
- ・フランス・パリ [Paris] を含む4つ以上の大都市
- ・ロシア・サンクト・ペテルスブルグ [St. Petersburg]、モスクワ [Moscow]、ハリコフ [Kharkov]
- ・イタリア・ローマ [Rome] とミラノ [Milan]

- ・オスマン帝国・ダマスкас [Damascus] を除く全ての都市
- ・他の全ての国々その全ての都市

**注釈:** 合衆国は、征服され得ません。イギリスは、戦争疲労の結果としてのみ征服され得ます (ルール 21.35 を参照)。

**18.21** ある国が征服されたとき、征服されたプレイヤーのセグメント終了時に、その全てのユニットがプレイから取り去られます。以降、その国は増援や補充を受け取りません。

**注釈:** ある国は、その国に和平を懇願させる原因となる、戦争疲労表の不利な結果によっても、事実上征服され得ます。

### 18.3 守備隊 [Garrisons]

守備隊は、敵国の占領地域内で支配下の敵対住民を保護し、これらの国々を通過する連絡線を守るために使用される部隊です。

**18.31** プレイヤーは、征服した国又は活性状態の敵国の全ての支配下大都市に、守備隊を置かなければなりません。以下の小都市は、やはり守備隊を置かなければなりません。: ブリュッセル [Brussels] (ベルギー)、スコピエ [Skopje] (セルビア)、プロヴディフ [Philippopolis] (ブルガリア)、ヤーシ [Jassy] (ルーマニア)、アンゴラ [Angora] (オスマン帝国)。各都市を守備するため、1個軍団 (又は2個師団) が要求されます。歩兵と騎兵ユニットのみが、守備隊要件を満たすために使用できます。

**18.32** プレイヤーは、自軍プレイヤー・セグメントの終了時に不足する各都市守備隊要件について、次の自軍ターンの補充から1歩兵 RP を失います。**注釈:** プレイヤーは、征服した国の同盟国によっていまだ支配下にある都市を守備することは要求されません。

**18.33** イタリアは、ドイツとオーストリア・ハンガリーとの三国同盟の一員でした。戦争が勃発したとき、イタリアは中立を宣言しました。フランスとオーストリア・ハンガリーは、イタリアが参戦するまで、少なくとも1個軍団をイタリア国境上又はそれに隣接させて維持しなければなりません。

### 18.4 イギリス軍戦区 [British Sector]

1914 年8月、BEF はフランス第5軍の左側面に位置していました。戦争を通じて、イギリス陸軍はフランス国内で異なる戦区を維持しました。

**18.41** イギリス軍とフランス軍のユニットは、フランス、ベルギー、ルクセンブルク、ネーデルランド、ライン川西岸のドイツ内でスタックできません。これらは、互いのユニットを通過して移動できますが、移動フェイズの終了時にスタックできません。これらは、もしも他に合法的な退却ルートが存在したら、他方の国籍によって占められたヘクス内に退却できません。もしも他方の国籍上に退却することを強制されたら、これらは次の移動フェイズ中にスタックを解消しなければなりません。これらは、同じヘクス内に前進できません。



**18.42** もしもイギリス軍とフランス軍のユニットが、これらのエリア内で攻撃のために共同したら、攻撃に－1 DRM があります。

**18.43** イギリス軍ユニットは、パリ [Paris]、フランス内でヘクス列 27xx の南、ドイツ内でヘクス列 27xx の南（ライン川の西）に進入できません。もしもこれらのいずれかのヘクス内へ退却することを強制されたら、可能であれば、次の自軍移動フェイズ中に、その戦区内の認められるヘクスへ移動して戻らなければなりません。その戦区外にいる間、これらは通常に機能しますが、可能であれば可及的速やかにその戦区へ戻らなければなりません。**注釈：**英連邦軍ユニットは、このルール of の目的においてイギリス軍と見なされます。

**18.5 合衆国 [United States]**

戦争中、アメリカ陸軍はフランス軍戦区内で闘いました。

**18.51** アメリカ軍ユニットは、フランス、ベルギー、ルクセンブルク、ヘクス列 25xx 以南のドイツ内でのみ機能できます。これらは、ルール 18.4 の目的において、フランス軍ユニットと見なされます。

**18.52** フランス内で、フランス軍戦区の北に到着するアメリカ軍の増援と補充は、自軍ターンをフランス軍戦区内で終了しなければなりません。

**19.0 経済戦 [ECONOMIC WARFARE]**

両陣営は、その海軍部隊を用いて、敵を経済的に窒息させようと試みました。

**19.1 封鎖 [Blockade]**

イギリスは、1915 年 1 月ターンに開始して、中欧列強の効果的な封鎖を実施したものと見なされます。

**19.11 封鎖の影響 [Blockade Effects]** 封鎖は、ドイツとオーストリアーハンガリーの補充ポイントの数を減少させます。1918 年に開始して、中欧列強の戦争疲労のサイ振りにも影響します。下のチャートは、ターン毎に失われる歩兵 RPs の数を示します。

	1915	1916	1917	1918
ドイツ	－1	－2	－4	－6 *
オーストリアーハンガリー	0	－1	－1	－2 *

\*1 砲兵補充ポイントも失う。

1918 年 3 月に開始して、全ての中欧列強国の戦争疲労のサイの目に＋1 DRM が適用されます。これは、1918 年 9 月に＋2 DRM に増加します。

**19.12** もしもイギリスが征服されたら、封鎖の影響は減少します。

- ・ターン毎に失われる歩兵 RPs の数は、半減します。オーストリアーハンガリーは 1916 年に 0 RPs を失い、1917 年に 1 RP を失います。
- ・封鎖のための戦争疲労 DRM は、1 ずつ減少します。

**19.2 潜水艦戦 [Submarine Warfare]**

ドイツは、1915 年 1 月に開始して、イギリスに潜水艦戦を実施したものと見なされます。ドイツは 1916 年中に無制限潜水艦戦を一時中止し、1917 年に再開しました。

**19.21 潜水艦戦の影響 [Submarine Warfare Effects]** それが有効であるときには、潜水艦戦はイギリス軍の歩兵補充ポイントを減少させます。イギリスは、1915 年 1 月に開始して、ターン毎に 1 歩兵 RP を失います（1916 年中を除く）。1917 年 3 月に開始して、イギリスの戦争疲労のサイの目にも＋1 DRM が適用されます。

**19.3 ロシアへの支援 [Aid to Russia]**

ロシア陸軍は、慢性的に装備と弾薬が欠乏していました。ガリポリ戦役の理論的根拠の 1 つは、西側列強からロシアへの連結を開設することでした。

**19.31 北方ルート [Northern Route]** 1915 年から開始して、イギリスはアルハンゲリ스크 [Archangel] の港湾を介してロシアへいくらかの援助を送りました。ただし、アルハンゲリ스크は、1 年の大部分が氷によって閉ざされました。ロシアは 1915 年と 1916 年中に、サンクト・ペテルブルク [St. peterburg] からムルマンスク [Murmansk] まで鉄道を建設しました。1917 年から開始して、ムルマンスクの港湾を介して援助が送られました。ロシア軍プレイヤーは、あるターンにアルハンゲリ스크又はムルマンスクのどちらかに援助を受け取ることができますが、両方ではありません。

- a. アルハンゲリ스크 [Archangel]ーロシア軍プレイヤーは、もしもモスクワ [Moscow] 又はサンクト・ペテルブルク [St. Peterburg] がロシアの支配下かつ補給下であると、1915 年 6 月から開始して、各 6 月、7 月、8 月、9 月に、アルハンゲリ스크に 1 歩兵 RP と 1 砲兵 RP を受け取ります。
- b. ムルマンスク [Murmansk]ーロシア軍プレイヤーは、もしもサンクト・ペテルブルク [St. Peterburg] がロシアの支配下かつ補給下であると、1917 年 4 月から開始して、各ターンにムルマンスクに 1 歩兵 RP と 1 砲兵 RP を受け取ります。

**19.32 南方ルート [Southern Route]** 連合国プレイヤーは、コンスタンティノープル [Constantinople] と黒海を通してロシアへの南方連結を開設することができます。連合国プレイヤーは、以下のオスマン帝国の全 5 ヘクスを支配することにより、この連結を開設できます。: 5918、5919、6019、6025、6124。この連結が開設された各連合国の増援フェイズ中に、ロシアの補充に 1 歩兵 RP と 1 砲兵 RP を加えます。これらの RPs は、北方ルートを通じて送られるそれに追加されます。もしも南方連結が開設されたら、やはりロシアの戦争疲労のサイの目から 1 が差し引かれます。**注釈：**ロシアは、南方連結を開設するために、ロシア支配下のサンクト・ペテルブルク [St. Petersburg]、モスクワ [Moscow]、ハリコフ [Kharkov] まで鉄道連結をたどれる、黒海上の支配下港湾も持たなければなりません。

## 20.0 天候 [WEATHER]

天候は、第一次世界大戦の作戦、とりわけ移動と補給に重大な影響を持ちました。

### 20.1 天候ゾーン [Weather Zones]

マップボード上には、2つの天候ゾーンがあります。

1. 西方—天候ラインから西の全ヘクス。
2. 東方—天候ラインから東の全ヘクス。



両戦線の天候を判定するため、一度のみサイが振られます。各戦線についての天候結果を見るため、天

候表を調べます。もしも2つの結果があると、最初の結果は西方で、二番目の結果は東方です。

### 20.2 天候の影響 [Weather Effects]

3つのタイプの天候があります。

#### 20.21 晴天 [Clear]—プレイに影響はありません。

#### 20.22 泥濘 [Mud]—影響。

- 全ての地上ユニットの移動値を1ずつ減少させます。5の移動値を持つユニットは、3に減少させられます。
- 各鉄道堡は、ターン毎に最大2ヘクス前進できます。

#### 20.23 降雪 [Snow]—影響。

- 全ての地上ユニットの移動値を半減させます（端数切り上げ）。
- 鉄道移動ボーナスを30ヘクスから24ヘクスへ減少させます。
- 全ての地上補給路の長さを5ヘクスから3ヘクスへ減少させます。
- 各鉄道堡は、ターン毎に最大1ヘクス前進できます。
- ロシア内の湖は、凍結します（プレイヤー諸氏は、湖ヘクスサイドを越えて、移動、補給路をたどる、攻撃ができます）。
- ロシア内のドヴィナ [Dvina] 川、ルーガ [Luga] 川、ヴォルコフ [Volkov] 川、ヴォルガ [Volga] 川、オカ [Oka] 川は凍結します（これらの河川を越えて攻撃しているとき、攻撃側は戦力を減少させません）。
- 侵攻は、実施できません。

**注釈：**もしもユニットが、同じフェイズに両方の天候ゾーン内で移動、補給路をたどるか、又は鉄道堡を前進させたら、より制限される天候の影響を使用します。ユニットが開始するヘクスは考慮せず、移動中に進入する（又は補給路をたどっている）ヘクスが考慮されます。

## 21.0 国家の士気 [NATIONAL MORALE]

戦争が何年も長びくに連れて、軍の士気は低下しました。

**21.1** 現在参戦状態の各国は、1915年12月から開始して、各3月、6月、9月、12月のターンに士気をチェックします。ある国は、少なくとも1年間参戦状態になるまで、その士気をチェックすることを要求されません。

*例：イタリアは1915年5月に参戦し、1916年6月に士気チェックを開始します。*

**注釈：**U.S.は、士気をチェックしません。

**21.2** ある国は、サイを1つ振ることによって士気をチェックし、適切なDRMsを適用して戦争疲労表を調べます。DRMsは、表上に要約されています。1未満のサイの目は1として、15を超えるサイの目は15とします。

**21.3 士気の影響 [Morale Effects]** 続く3ヶ月間について、RとMの結果を適用します。

**21.31 NE** 影響なし。

**21.32 R#** 補充を減少させます。歩兵補充ポイントを指定されたパーセンテージだけ減少させます。このパーセンテージは、補充都市の喪失、封鎖、潜水艦戦による損失後に適用します。全ての端数は、直近の整数に丸めます（四捨五入）。例外：失われる数値の最小数は、決して1未満になりません。加えて、R30の結果で、ある国は1砲兵又は戦車RPも失います。

*例：ドイツは封鎖の影響で6RPsを失い、現在18歩兵RPsを持ちます。R10の結果で、ドイツは1.8値（2に丸める）を失うことになります。*

**21.33 M 低士気 [Low Morale]** ユニットの、攻撃できません。低士気を持つ国のユニットが攻撃しているとき、攻撃側は+1DRMを受け取ります。未来の士気チェックのサイの目に、+1を加えます。

**21.34 D 脱走 [Desertion]** 各ユニットについてサイを1つ振ります。「1」又は「2」のサイの目でユニットは脱走により除去されます。未来の士気チェックのサイの目に、+1を加えます。

**21.35 S 和平の懇願 [Sue for peace] (降伏)** その国は征服されます。

**注釈：**MとDの士気チェックについてのDRMは、蓄積します。もしもこれらの結果の1つが二回目を受け取られたら、未来の士気チェックのサイの目に+2を加える等です。

*例：ある国は、いまのところ2つのM結果と1つのD結果を受けています。MとDの結果についてのDRMは、いまや+3になります。*

## 22.0 選択ルール [OPTIONAL RULES]

プレイヤー諸氏は、これらのルールのいくつか又は全てを使用することを選択できます。

### 22.1 柔軟な動員 [Flexible Mobilization]

標準ルールは、その歴史的な地域内にユニットの初期配置（動員）を持ちます。この選択ルールは、プレイヤー諸氏に自軍ユニットのより柔軟なセット・アップを認めます。特定の都市又はヘクス内へのセット・アップを要求される全てのユニットは、それでもこれらのヘクス内にセット・アップしなければなりません。複数の可能な配置ヘクスを持つ軍の一部である残りのユニットは、以下の制約内でどこにでも配置できます。

#### ドイツ：

東部戦線：最大で 15 個歩兵軍団、2 個騎兵ユニット、3 個砲兵ユニット、最小で 5 個歩兵軍団、1 個騎兵ユニット、1 個砲兵ユニット。東プロシア内で、ネーマン [Niemann] 川の南でヴィスツラ [Vistula] 川の東に配置します。この戦区内のロシアとドイツとの各国境ヘクスは、ドイツ軍ユニット又はその ZOC を持たなければなりません。

西部戦線：ドイツ軍部隊の残りは、ドイツ又はルクセンブルク内で、フランス又はベルギー国境の 2 ヘクス以内に配置します。フランス又はベルギーとの各ドイツ国境ヘクスは、少なくとも 1 個軍団を持たなければなりません。2 個の攻囲砲兵ユニットは、西部戦線のリエージュ [Liege] 又はヴェルダン [Verdun] の 2 ヘクス以内に配置しなければなりません。

#### オーストリアーハンガリー：

バルカン戦線：最大で 11 個歩兵軍団、3 個騎兵ユニット、2 個砲兵ユニット、最小で 6 個歩兵軍団、1 個騎兵ユニット、1 個砲兵ユニット。セルビアの 2 ヘクス以内に配置します。セルビアとの各オーストリアーハンガリー国境ヘクスは、1 つのオーストリアーハンガリー軍のユニット又は ZOC を持たなければなりません。

東部戦線：オーストリアーハンガリー軍部隊の残りは、ロシア国境の 2 ヘクス以内に配置します。ロシアとの各オーストリアーハンガリー国境ヘクスは、オーストリアーハンガリー軍のユニット又はその ZOC を持たなければなりません。

#### フランス：

フランス内のどこか。ドイツとの各フランス国境ヘクスは、少なくともフランス軍 1 個軍団を持たなければなりません。

#### ロシア：

ロシア内のどこか。ネーマン [Niemann] 川の南でヴィスツラ [Vistula] 川の東でドイツ又はオーストリアーハンガリーとの各ロシア国境ヘクスは、ロシア軍ユニット又は ZOC を持たなければなりません。ワルシャワ [Warsaw] 又はロツ [Lodz] 内に配置することを指定されたユニットは、それぞれこれらの都市の 2 ヘクス以内に配置できます。

#### セルビア：

セルビア内のどこか。オーストリアーハンガリーを持つ各セルビア国境ヘクスは、セルビア軍ユニット又はセルビア軍

ZOC を持たなければなりません。

**注釈：**このルールを使用しているとき、選択ルール 22.4、22.5、22.6 は使用されません。

### 22.2 可変参戦 [Variable Entry]

標準ルールでは、中立国が歴史的な時期に参戦します。この選択ルールは、いくつかの可変する参戦時期と陣営を認めます。DRMs は、現在の戦略的、政策的状況を反映します。全ての DRM は蓄積します。

以下の各国について、指定されたターンの中欧列強増援フェイズの開始時に、サイを振ります。適用可能な DRM を適用し、これらの国が中欧列強に与すのか、連合国に与すのか、中立に留まるのかどうかを判定します。いったんある国が参戦したら、その国についての更なるサイ振りはありません。

#### オスマン帝国：

1. 1914 年 8 月に開始して、3 ヶ月間毎にサイを振ります。  
最初のサイ振りは 8 月 - 2 に行われ、二番目のサイ振りは、もしも必要であれば、1914 年 11 月に行われます。
2. 6 以上のサイの目で中欧列強に与します。
3. DRM は：
  - ・ - 2 1914 年 8 月
  - ・ - 1 連合国プレイヤーによって支配されたドイツ又はオーストリアーハンガリーの各大都市。
  - ・ + 1 CP プレイヤーによって支配された、ロツ [Rodz] 以外のフランス又はロシアの各都市。
  - ・ + 1 ブルガリアが中欧列強に与している。

#### イタリア：

1. 1914 年 11 月から開始して、6 ヶ月間毎にサイを振ります。
2. 3 以下のサイの目で連合国に与します。
3. 14 以上のサイの目で中欧列強に与します。
4. DRM は：
  - ・ - 2 合衆国が参戦している。
  - ・ - 2 1915 年以後。
  - ・ - 1 連合国プレイヤーによって支配された中欧列強の各大都市。
  - ・ + 1 CP プレイヤーによって支配された、パリ [Paris] 以外のフランスの各大都市。
  - ・ + 2 中欧列強プレイヤーがパリ [Paris] を支配している。
  - ・ + 3 1914 年 11 月。

#### ブルガリア：

1. 1915 年 4 月に開始して、6 ヶ月間毎に振ります。
2. 9 以上のサイの目で、中欧列強に与します。
3. DRM は：
  - ・ - 1 連合国プレイヤーによって支配された中欧列強の各大都市。
  - ・ + 1 CP プレイヤーによって支配された、ロツ [Lodz] 以外のロシアの各大都市。



- ・+1 CP プレイヤーが、コヴノ [Kovno]、グロドノ [Grodno]、ブレスト [Brest] を支配する（各都市について +1）
- ・+1 オスマン帝国が中欧列強に与している。

#### ルーマニア：

1. 1916 年 2 月に開始して、6 ヶ月間毎に振ります。
2. 3 以下のサイの目で、連合国に与します。
3. 12 以上のサイの目で、中欧列強に与します。
4. DRMs：
  - ・-2 1916 年 8 月以後
  - ・-1 連合国プレイヤーがワルシャワ [Warsaw] を支配している。
  - ・-1 連合国プレイヤーによって支配された中欧列強の各大都市。
  - ・-1 合衆国が参戦している。
  - ・+1 中欧列強プレイヤーがパリ [Paris] を支配している。
  - ・+1 CP プレイヤーによって支配された、ロツヅ [Lodz] 以外のロシアの各大都市。

#### ギリシャ：

1. 1916 年 6 月に開始して、6 ヶ月間毎に振ります。
2. 0 以下のサイの目で、連合国に与します。
3. 11 以上のサイの目で、中欧列強に与します。
4. DRMs：
  - ・-2 ソロニカ [Salonika] に連合国ユニットがいる。
  - ・-2 合衆国が参戦している。
  - ・-2 1917 年 6 月以後
  - ・+2 中欧列強プレイヤーがパリ [Paris] を支配している。

#### 合衆国：

1. 1915 年 4 月から開始して、12 ヶ月間毎にサイを振ります。
2. 0 以下のサイの目で、連合国に与します。
3. DRMs：
  - ・-2 潜水艦戦が有効
  - ・-2 中欧列強プレイヤーがパリ [Paris] を支配している。
  - ・-1 もしも中欧列強プレイヤーがネーデルランドに宣戦布告したら。
  - ・-1 1916 年
  - ・-2 1917 年
  - ・-3 1918 年
  - ・+1 もしも連合国プレイヤーがネーデルランドに宣戦布告していたら。
4. もしも合衆国が 1915 年、1916 年、1918 年に連合国に与したら、U.S. の増援、補充、予備解放の基準は、修正されます。
  - ・1915 年：18 ヶ月間前倒し
  - ・1916 年：9 ヶ月間前倒し
  - ・1918 年：6 ヶ月間遅れ。第 1、第 2、第 26 U.S 師団は、1918 年 5 月に到着します。

## 22.3 国家の戦線 [National Fronts]

一定の国々は、その部隊を一定の戦線にのみ配置することになります。ゲームには、5 つの戦線があります。それらは、以下のごとく定義されます。

- ・西部 [Western]：フランス、ベルギー、ルクセンブルク。ネーデルランド内、又はこれらの国の 1 つのヘクスから 7 ヘクス以内。
- ・東部 [Eastern]：ロシア内、又はロシア内のヘクスから 7 ヘクス以内。
- ・イタリア [Italian]：イタリア内、又はイタリア内のヘクスから 7 ヘクス以内。
- ・バルカン [Balkan]：セルビア、モンテネグロ、アルバニア、ブルガリア、ルーマニア、ギリシャ内、又はこれらの国の 1 つのヘクスから 5 ヘクス以内。
- ・中東 [Middle East]：中東ボックスを含むオスマン帝国内、又はオスマン帝国内のヘクスから 5 ヘクス以内。

注釈：5 又は 7 ヘクスの道筋は、スイス又は海上ヘクスを越えてたどることができません。

### [国：その部隊が使用できる戦線：]

- ・ドイツ：どこでも
- ・オーストリアーハンガリー：東部、バルカン、イタリア
- ・ブルガリア：バルカン
- ・オスマン帝国：中東とコーカサス・ボックス
- ・フランス：西部、イタリア、バルカン、中東、ただし中東ボックスは不可。
- ・イギリス：東部とコーカサス・ボックスを除くどこでも。
- ・ロシア：東部とコーカサス・ボックス
- ・セルビア：バルカン
- ・モンテネグロ：バルカン
- ・ベルギー：西部
- ・イタリア：イタリアとアルバニア内、又はアルバニアの 4 ヘクス以内。
- ・ルーマニア：バルカン
- ・ギリシャ：バルカン
- ・合衆国：西部
- ・ネーデルランド：西部

注釈：戦線間には、いくつかの重複があります。もしもヘクスが認められる戦線内にあると、ユニットはそこへ配置できます。

**22.31 イタリア [Italy]** もしもイタリアが連合国であると、ドイツ軍ユニットは 1916 年になるまでイタリアへ進入又はイタリア内のヘクスを攻撃できません。

注釈：イタリアは、1916 年 8 月になるまでドイツに宣戦布告しませんでした。

フランス軍とイギリス軍のユニットは、以下の条件の 1 つが満たされるまでイタリアへ進入できません。

- 1) イタリアが中欧列強に与する。
- 2) 中欧列強がイタリアの都市を占領する。
- 3) 1918 年 1 月

同様に、イタリア軍ユニットは、フランス軍とイギリス軍のユニットがイタリアに進入するための資格を持つまで、フランスへ進入できません。

**注釈:** いったん、イギリスがイタリア内へ移動することを認められたら、イギリス軍ユニットはその移動をフランス内で終了しないという条件で、ヘクス列 27xx の南でフランスを通過して鉄道移動できます。

## 22.4 シュリーフェン計画 [Schlieffen Plan]

ドイツの戦争計画は、ロシアが十分に動員できる前に、フランスに対する決定的な戦役のため、西部に主力の大部分を集中させることでした。以下の制限は、1914 年 8 月と 9 月のドイツ軍に適用されます。

**22.41 8月-1** 西部戦線のドイツ軍ユニットは、北東、東、南東の方向に移動できません。西部戦線とは、フランス、ベルギー、ルクセンブルク、ネーデルランド、又はこれらの国々の 1 つから 7 ヘクス以内です。

**22.42 8月-2** 西部戦線の最大 2 個のドイツ軍団は、西部戦線の外部へ鉄道移動できます。3 個の野戦補充 [Ersatz] 軍団は、この制限から免除されます。西部戦線のその他のドイツ軍ユニットは、西部戦線の外部へ鉄道移動できません。

**22.43 9月** 西部戦線の最大 2 個のドイツ軍団は、西部戦線の外部へ鉄道移動できます。北方軍 [The North Army] は、この制限から免除されます。西部戦線のその他のドイツ軍ユニットは、西部戦線の外部へ鉄道移動できません。

## 22.5 第 17 号計画 [Plan 17]

フランスも戦争計画（第 17 号計画として知られる）を持っていました。フランス軍は、その 5 個軍で東に向かって攻撃する計画でした。以下の制限は、1914 年中のフランス軍に適用します。

**22.51** その予備を含めて、フランスの 5 個軍に属しているユニットにプラスして内陸予備軍団は、8月-1 と 8月-2 の間にヘクス列 25xx の北へ移動できません。

**22.52** フランス軍は、8月-1 ターンにメッツ [Metz] 以南で、少なくとも 2 つのドイツ軍支配下ヘクスを攻撃しなければなりません。これらは、8月-2 ターンに、少なくとも 2 つのドイツ軍支配下ヘクスも攻撃しなければなりません。これらのヘクスは、西部戦線のヘクス列 25xx 以南で、いずれかのヘクスであることができます。各ヘクスに対する少なくとも 1 つの攻撃は、1 対 1 以上の戦闘比で行われなければなりません。

## 22.6 オーストリアーハンガリー第 2 軍

[Austro-Hungarian Second Army]

オーストリアーハンガリーの戦争計画は、第 2 軍をバオグラードの北で動員してセルビアを攻撃することを要求しました。第 2 軍が配置されている間、オーストリアーハンガリー軍参謀本部は、ロシア軍に対抗するためガリシアでより軍団が必要であることを認識しました。8 月後半の開始時、第

2 軍の大部分は、オーストリアーハンガリー軍の右側面を支援するため、ガリシアに移送されました。

**22.61** 8月-1 ターンに、第 2 軍の 6 ユニットの 1 つは、セルビア軍 ZOC を出てオーストリアーハンガリー鉄道ヘクスへ移動しなければなりません。これらの 6 ユニットの 1 つは、第 3 軍団、少なくとも 2 個の 4-6-3 軍団、少なくとも 1 個の 3-5-3 軍団を含めなければなりません。

**22.62** 8月-2 ターンに、これらの少なくとも 4 ユニットの 1 つは、鉄道移動をして、その移動をレンベルク [Lemberg] の 2 ヘクス以内で終了しなければなりません。1914 年 9 月ターン、これら 6 ユニットの残りは、もしもあれば、鉄道移動をして、その移動をレンベルク又はクラクフ [Cracow] の 2 ヘクス以内で終了しなければなりません。

## 22.7 補給路 [Supply Paths]

荒地地形又は敵 ZOCs を通過して陸上補給路をたどるとは、妨げられていない平地ヘクスを通過するよりも更に困難です。

森林、山岳、湿地のヘクスを通過する陸上補給路の各ヘクスは、1 と 1/2 ヘクスとしてカウントします。敵 ZOC を通過する陸上補給路の各ヘクスは、1 と 1/2 ヘクスとしてカウントします。この場合、ヘクスは友軍ユニットによって占められていなければなりません。敵 ZOC 内の森林、山岳、湿地ヘクスを通過してたどっている陸上補給路は、2 ヘクスとしてカウントします。敵 ZOC のための追加 1/2 ヘクスは、もしも友軍地上ユニットが塹壕化されているか、又はヘクスに友軍の要塞を含むと無効化されます。

## 22.8 分割カウンター [Breakdown Counters]

限定された数の軍団規模ユニットは、作戦的柔軟性を高めるために 2 つの師団規模ユニットに分割できます。分割カウンターの数は、カウンター内容物によって制限されます。

**22.81** ドイツは、4 個歩兵軍団を分割でき、オーストリアーハンガリー、フランス、イギリス、ロシア、イタリアは、各 2 個歩兵軍団を分割できます。ロシアは、1 個騎兵軍団も分割できます。

1 個 6-8-4 歩兵軍団を 2 個 3-4-4 歩兵師団

1 個 5-7-4 歩兵軍団を 1 個 3-4-4 歩兵師団 + 1 個 2-3-4 歩兵師団

1 個 4-6-4 歩兵軍団を 2 個 2-3-4 歩兵師団

1 個 4-6-3 歩兵軍団を 2 個 2-3-3 歩兵師団

1 個 3-5-3 歩兵軍団を 1 個 2-3-3 歩兵師団 + 1 個 1-2-3 歩兵師団

1 個 3-3-4 騎兵軍団を 1 個 2-2-4 騎兵師団 + 1 個 1-1-4 騎兵師団

**22.82** 手番プレイヤーは、自軍移動フェイズの開始時にユニットを分割できます。手番プレイヤーは、自軍移動フェイズの終了時にユニットを再統合できます。再統合されるユニットは、同じヘクス内にいなければなりません。

**22.83** 非補給下の軍団を分割するとき、2 つの分割カウンターは同じ非補給下レベルを受け継ぎます。1 つ又は複数の分

割カウンターを再統合するとき、その軍団は最高の非補給下レベルを持つ分割カウンターの非補給下状態と見なされます。

**22.84** 士気阻喪状態のユニットは、分割又は再統合ができません。

### 22.9 敵 ZOCs 内への退却 [Retreating Into Enemy ZOCs]

ユニットは、もしもそのヘクスが友軍地上ユニットによって占められており、その他の合法的な退却ルートが不可能であれば、敵 ZOC 内のヘクスへ退却できます。この場合、退却している地上ユニットは、それでも除去されますが、所有しているプレイヤーは退却しているユニットの攻撃値の半分（端数切捨て）に相当する RPs を受け取ります。

例：2 個のドイツ軍 5-7-4 歩兵ユニットと 1 個の 3-3-3 砲兵ユニットが、友軍地上ユニットによって占められた敵 ZOC 内のヘクスへ退却します。蓄積されたドイツ軍の補充に、5 歩兵 RPs と 1 砲兵 RP が加えられます。

### 22.10 国家士気のサイ振り [National Morale Rolls]

国家士気のサイ振りは、ゲームに重大な影響を持つ可能性があります。プレイ・バランスの目的のため、プレイヤー諸氏は一度のみ戦争疲労のサイ振りを行い、それを適用可能な各国に適用することができます。

### 22.11 アルゴンヌの森 [Argonne Forest]

アルゴンヌの森は、この規模のゲームでヘクス格子上に位置させるのは挑戦ですが、その価値はあります。ヘクス 2751、2851、2852 内に、いくらかの森林があります。プレイヤー諸氏は、このアルゴンヌの森の変更表示の使用を選択できます。ヘクス 2751 は、森林ヘクスではありません。代わりに以下の移動と戦闘の影響を使用します。

- 2751/2851 ヘクスサイド又は 2751/2852 ヘクスサイドを越える陸上移動は、森林ヘクス内へのそれと見なされます。
- 攻撃しているいずれかの歩兵又は騎兵による、2751/2851 ヘクスサイド又は 2751/2852 ヘクスサイドを越える攻撃は、森林ヘクス内への攻撃と見なされます。
- 2751/2851 ヘクスサイド又は 2751/2852 ヘクスサイドを越えて攻撃しているとき、戦車はその DRM を受け取りません。

### 22.12 拡張されたキャンペーン・ゲーム

[Extended Campaign Game]

戦争は、1918 年秋に終了しなければならない必要性はありません。プレイヤー諸氏は、キャンペーン・ゲームを 1919 年までプレイすることを選択できます。

拡張されたキャンペーン・ゲームは、1919 年 9 月までプレイされます。勝者と勝利の段階を判定するため、1918 年の勝利条件を使用します。

1918 年 12 月に、以下のサドン・デス勝利条件が使用されます。：中欧列強プレイヤーは、もしも 16VPs 以上を持つと勝利します。連合国プレイヤーは、もしも中欧列強プレイヤーが 7MPs 以下を持つと勝利します。

封鎖の影響は、1919 年でも中欧列強についての 1918 年 9

月と同じです。

### 22.13 突撃隊の浸透戦闘 [Stosstruppen Infiltration Combat]

(by Don Johnson)

この選択ルールは、攻撃 DRM 以外で、戦争後期に発展した突撃隊の浸透戦術効果について、追加のディテールを提供します。

各攻撃ヘクス内で、少なくとも 1 つの突撃隊歩兵ユニットを使用している攻撃は、突撃隊ユニットが補給下で、天候が降雪ではなく、攻撃ヘクスが要塞を含まないという条件で、浸透攻撃を宣言できます。浸透攻撃は、以下の特殊な効果を持ちます。：

1. 攻撃している砲兵ユニット（野戦と攻囲）は、1 対 1 を基準に防御している砲兵ユニットを無効化できます。無効化された砲兵ユニット（攻撃と防御の両方）は、そのヘクスに対する戦闘の残りについて無視されます。ただし、これらは、もしも浸透攻撃の結果として要求されたら退却しなければなりません。**注釈**：攻囲砲兵は、ブルクミュラー砲兵集中を表すために使用されます。

2. もしも少なくとも 1 つの防御ユニットが戦闘結果のために除去されたら、防御線が決裂し、ヘクス内に残っている全防御ユニットは、全ての戦闘結果が適用された後に退却しなければなりません。

3. 浸透攻撃が、ある戦線（西部、東部、イタリア、バルカン）は戦線）に宣言された最初の月の間は、もしも航空ユニットが浸透攻撃に関与していたら、その攻撃で防御しているユニットは退却できません。もしもこれらが退却することを要求されたら、代わりに除去されます。**注意**：これは、将軍たちと部隊が新たな戦術に直面したときの、奇襲と結果としての混乱をシミュレートします。

4. もしも防御ヘクスがカラになると、攻撃している歩兵と騎兵ユニットは、突撃隊歩兵ユニットを優先させて、スタッキング限度まで前進しなければなりません。

Fin

## CREDITS

**Game Design** Robert Beyma

**Final Developer** Don Johnson

**Graphics and Layout** Mark Mahaffey

**Proofreading** Kevin Klemme and Ralph Kluk

**Production Coordination** Ken Dingley

**Playtesting** Richard Beyma, Robert Beyma, Dave

Buchbinder, Don Johnson, Steve Koleszar, Tom Moskios, Jack Parks, Mike Patterson, and Bill Scott

**Produced by** Ken Dingley and Bill Thomas

**For** Compass Games, LLC.



# シナリオ 1.0

## 1914 年：秋が来る前に故郷へ

[Home Before the Leaves Fall]

1914 年 8 月、欧州の陸軍は 6 週間で勝利することを期待して、熱狂的に戦争へ進発しました。5 ヶ月間と何十万人もの死傷者を出した後、動かし難い長期消耗戦が準備されました。

### 1.1 シナリオの長さ [Scenario Length] (6 ターン)

開始：1914 年 8 月 - 1

終了：1914 年 11 月

### 1.2 参戦国 [Countries at War]

中欧列強：ドイツ、オーストリアーハンガリー。

連合国：フランス、イギリス、ロシア、ベルギー、セルビア、モンテネグロ

### 1.3 初期部隊 [Initial Forces] キャンペーン・ゲームの戦闘 序列／登場序列に従います。

### 1.4 初期配置 [Initial Deployment]

(連合国が最初に配置) 全てのユニットは、その本国内に配置しなければなりません。(例外：ドイツ第 4 軍のユニットは、ルクセンブルク内に配置できる。)

動員ヘクス [Mobilization Hexes]：ある軍のユニットが、1914 年と 1914~1918 年のシナリオでセット・アップされるヘクスです。例：ドイツ第 8 軍は、ヘクス 2325 と 2436 内にセット・アップします。ロシア第 1 軍は、ヘクス 2323 から 1 ヘクス以内にセット・アップします。

注釈：要塞のレベルは、カッコ内に表示されます。

#### 1.41 ドイツ [Germany]

(動員ヘクス 1、2、3、4、5、6、7、8)

第 1 軍 (ヘクス 2347、2447、2448) : A2、A3、A4、A9、R3、R4、騎兵 2、野戦砲兵 1

第 2 軍 (ヘクス 2546、2547、2548) : A7、A10、GD、GD-R、R7、R10、騎兵 5、野戦砲兵 2、攻囲砲兵 305、攻囲砲兵 420

第 3 軍 (ヘクス 2647、2648) : A11、A12、A19、R12、騎兵 1、野戦砲兵 3

第 4 軍 (ヘクス 2747、2748、2749) : A6、A8、A18、R8、R18、騎兵 4、野戦砲兵 4

第 5 軍 (ヘクス 2848、2849、2850) : A5、A13、A16、R5、R6、LW2、野戦砲兵 5

第 6 軍 (ヘクス 2948、2949、3049) : A21、BAV1、BAV2、BAV3、R-BAV1、騎兵 3、野戦砲兵 6

第 7 軍 (ヘクス 3148、3249、3349) : A14、A15、R14、野戦砲兵 7

第 8 軍 (ヘクス 2325、2426) : A1、A17、A20、R1、R19、騎兵 1 師団、野戦砲兵 8

北方軍 (ハンブルク [Hamburg]) : R9、LW1

ストラスブルク [Strassburg] : F1、要塞 (2)

エッセン [Essen] : LW3、E1

フランクフルト [Frankfurt] : LW4、E2

シュトゥットガルト [Stuttgart] : LW5、E3

ケーニヒスベルク [Konigsberg] : LW6、要塞 (2)

メッツ [Metz] : 要塞 (2)

ダンツィヒ [Danzig] : 要塞 (1)

トルン [Thorn] : 要塞 (1)

ポーゼン [Posen] : 要塞 (1)

ブレスラウ [Breslau] : 要塞 (1)

ヘクス 2426 : 要塞 (1)

#### 1.42 オーストリアーハンガリー [Austria-Hungary]

(動員ヘクス 1、2、3、4、5、6)

第 1 軍 (3428 から 2 ヘクス以内) : 1、5、10、LW1、騎兵 1、騎兵 3 師団、野戦砲兵 1

第 2 軍 (4631 から 1 ヘクス以内) : 3、4、7、12、LW2、LW3、LW4、騎兵 2、野戦砲兵 2

第 3 軍 (3722 から 1 ヘクス以内) : 11、14、LW5、騎兵 3、騎兵 LW1、野戦砲兵 3

第 4 軍 (3625 から 1 ヘクス以内) : 2、6、9、LW6、LW7、騎兵 4、野戦砲兵 4

第 5 軍 (4634 から 1 ヘクス以内) : 8、LW8

第 6 軍 (4935 から 1 ヘクス以内) : 15、16

トリエステ [Trieste] : 13

プシェムィスル [Przemysl] : 要塞 (2)

レンベルク [Lemberg] : 要塞 (1)

クラクフ [Cracow] : 要塞 (1)

#### 1.43 フランス [France]

(動員ヘクス 1、2、3、4、5)

第 1 軍 (3250 から 1 ヘクス以内) : A7、A8、A13、A14、A21、R1、騎兵 1、野戦砲兵 1

第 2 軍 (ヘクス 2950、2951、3050) : A9、A15、A16、A18、A20、R2、騎兵 2、野戦砲兵 2

第 3 軍 (ヘクス 2851、2852) : A4、A5、A6、R3、騎兵 3、野戦砲兵 3

第 4 軍 (ヘクス 2750、2751) : A12、A17、COL1、騎兵 4、野戦砲兵 4

第 5 軍 (ヘクス 2552、2651、2652) : A1、A2、A3、A10、A11、R4、騎兵 5、野戦砲兵 5

ランス [Reims] : R5 (第5軍予備)  
ヘクス 3051 : R6 (第2軍予備)  
ニース [Nice] : R7、R8 (Alps)  
ヴェルダン [Verdun] : R9 (第3軍予備)、要塞 (2)  
エピナル [Epinal] : R10 (第1軍予備)、要塞 (2)  
パリ [Paris] : R11 (パリ守備隊)、要塞 (2)  
ディジョン [Dijon] : R12 (内陸予備)  
アルジェ [Algiers] : A19、A22  
トゥール [Toul] : 要塞 (2)  
ベルフォール [Belfort] : 要塞 (1)

#### 1.44 イギリス [Britain]

ロンドン [London] : 1、2、騎兵 1

#### 1.45 ロシア [Russia]

(動員ヘクス 1、2、3、4、5、8)

第1軍 (2323 から1ヘクス以内) : 2、3、4、20、騎兵 GD、騎兵 1、野戦砲兵 1

第2軍 (2625 から1ヘクス以内) : 1、6、13、15、23、騎兵 2、騎兵 7、野戦砲兵 2

第3軍 (3521 から1ヘクス以内) : 9、10、11、21、CAU3、騎兵 3、野戦砲兵 3

第4軍 (3326 から1ヘクス以内) : GRN、14、16、騎兵 4、野戦砲兵 4

第5軍 (3424 から1ヘクス以内) : 5、17、19、25、騎兵 5、野戦砲兵 5

第8軍 (3821 から1ヘクス以内) : 7、8、12、24、騎兵 8、野戦砲兵 8

ワルシャワ [Warsaw] : 18、22、要塞 (1)  
ロツ [Lodz] : 騎兵 6  
サンクト・ペテルブルク [St. Petersburg] : GD、野戦砲兵 9  
モスクワ [Moscow] : SIB1、SIB2、SIB3、野戦砲兵 10  
キエフ [Kiev] : 28、29  
ハリコフ [Kharkov] : CAU2、TRK1、騎兵 9  
ロストフ [Rostov] : 騎兵 10  
コーカサス・ボックス : CAU1、TRK2、CAU 騎兵 1  
グロドノ [Grodno] : 要塞 (1)  
ブレスト [Brest] : 要塞 (1)  
コヴノ [Kovno] : 要塞 (1)

#### 1.46 ベルギー [Belgium]

リエージュ [Liege] : 3、4、要塞 (2)  
ブリュッセル [Brussels] : 6、騎兵 1  
アントワープ [Antwerp] : 2、要塞 (1)  
ヘント [Ghent] : 1、5

#### 1.47 セルビア [Serbia]

(動員ヘクス 1、2、3、U)

第1軍 (4830 から1ヘクス以内) : T1、T2、M2、DA2、騎兵 1

第2軍 (4731 から1ヘクス以内) : M1、DA1、S1、C

第3軍 (4833 から1ヘクス以内) : DR1、DR2

Uzice 軍 (5034 から1ヘクス以内) : S2

ベオグラード [Belgrade] : 野戦砲兵 1

#### 1.48 モンテネグロ [Montenegro]

ツェティニエ [Cetinje] : 1

ヘクス 5235 : 2

#### 1.49 鉄道堡 [Railheads]

鉄道堡は、以下のヘクスに置かれます。

西部戦線 : 2045、2247、2347、2548、2850、3349  
東部戦線 : 2224、2527、2932、3231、3622、3721、4222  
バルカン戦線 : 4632、4728、4724  
イタリア戦線 : 3845、3842、4142

#### 1.5 増援と補充 [Reinforcements and Replacements] キャンペーン・ゲームの戦闘序列に従います。

#### 1.6 特別ルール [Special Rules]

**1.61 1914 年 8 月 - 1 ターン [The August-1 1914 Turn]** 1914 年 8 月 - 1 ターン 中、以下の特別ルールが有効です。

1) 全てのユニットは、最大で1ヘクス移動できます。この1ヘクス移動は、通常は2MPs を要求される又は1つの敵 ZOC から他のそれへと、ヘクス内に進入できます。特定の都市内にセット・アップを要求されたユニットは、もしも最寄りの敵支配下ヘクスから3ヘクスを超えていたら、移動できません。

2) 鉄道移動は、認められません。**注釈** : 鉄道は、動員のために使用されていました。

3) 連合国プレイヤーは、ロンドン [London] のイギリス軍ユニットをル・アーヴル [Le Havre] へ移動させるために海上移動を使用できます。これらは、自軍ターンをそこで終了しなければなりません。

4) ベルギー軍ユニットは、可能であれば、その移動をベルギーの都市内で終了しなければなりません。

5) 自動的勝利は、行うことができません。

**1.62 1914 年 8 月 - 2 ターン [The August-2 1914 Turn]** 1914 年 8 月 - 2 ターン 中、以下の特別ルールが有効です。

1) 鉄道許容量は、三分の一ずつ減少します。  
例 : 9 の許容量は 6 に減少します。

2) 鉄道移動ボーナスは、30 ヘクスから 20 ヘクスに減少します。

3) 連合国プレイヤーは、アルジェ [Algiers] のフランス軍ユニットをマルセイユ [Marseilles] へ、ロンドン [London] のイギリス軍ユニットをル・アーヴル [Le Havre] へ移動させるために海上移動を使用できます。これらのユニットの全ては、これらの港湾内で自軍ターンを終了しなければなりません。

4) ドイツ軍の R9 と LW1 軍団とフランス軍の R7 軍団は、移動できません。

**1.63** 中立国に宣戦布告できません。

**1.64** オスマン帝国は、このシナリオではプレイされません。オスマン帝国は、中立国と見なされます。以下の特別ルールが有効です。

1) ロシア軍ユニットは、コーカサス・ボックスを離れることができません。

2) 以下のイギリス軍の増援は、受け取られません。: T42 歩兵師団、IND 10/11 歩兵師団、IND 6 歩兵師団。**注釈**: これらのユニットは、1914 年に中東へ送られました。

**1.65** 侵攻は、実施できません。

**1.66** オーストリアーハンガリー内へ移動するドイツ軍ユニットは、ドイツ内のヘクスから 5 ヘクスを超えて移動又は前進できません。

**1.67** シュリーフェン計画、第 17 号計画、オーストリアーハンガリー第 2 軍の選択ルールが使用されます。

**1.68** パリ守備隊 [Paris Garrison] フランス軍 R11 軍団は、パリ守備隊です。このユニットは、以下の条件の 1 つが満たされるまで移動できません。

- 1) ドイツ軍ユニットがパリ [Paris] から 5 ヘクス以内。
- 2) 1914 年 10 月

## 1.7 勝利条件 [Victory Conditions]

勝者と勝利の段階は、シナリオ終了時の中欧列強勝利ポイント (VPs) の数によって判定されます。

**1.71 勝利ポイント [Victory Points]** 中欧列強プレイヤーは、1914 年 12 月ターンの終了時に中欧列強の歩兵又は騎兵ユニットによって占められた、以下のフランス、ロシア、ベルギー、セルビア内の都市について、1 VP を受け取ります。中欧列強プレイヤーは、1914 年 12 月ターンの終了時に連合国の歩兵又は騎兵ユニットによって占められていない、以下のドイツ又はオーストリアーハンガリー内の都市について、やはり 1 VP を受け取ります。ルール 14.2 に従って陸上/鉄道補給路をたどれない都市については、1/2VP のみが受け取られます。

### 中欧列強の都市

メッツ [Metz]  
ストラスブルク [Strassburg]  
ケルン [Cologne]  
レンベルク [Lemberg]  
プシェムィスル [Przemysl]  
クラクフ [Cracow]  
ブレスラウ [Breslau]  
ポーゼン [Posen]  
ダンツィヒ [Danzig]  
ケーニヒスベルク [Königsberg]

### 連合国の都市

リール [Lille]  
ランス [Reims]  
ナンシー [Nancy]  
ヴェルダン [Verdun]  
パリ [Paris]  
アントワープ [Antwerp]  
ベオグラード [Belgrade]  
ワルシャワ [Warsaw]  
グロドノ [Grodno]  
コヴノ [Kovno]

8 未満	連合国の大勝利
8 又は 9	連合軍の小勝利
10 又は 11	引き分け
12 又は 13	中欧列強の小勝利
13 を超過	中欧列強の大勝利

## シナリオ 2.0 [SCENARIO 2.0]

### 1914~1918 年:

#### ヨーロッパ中の灯りが消え失せている

[The Lamps Are Going Out All Over Europe]

1914 年 8 月、欧州の陸軍は 6 週間で勝利することを期待して、熱狂的に戦争へ進発しました。4 年間と何百万人もの死傷者を出した後、欧州は荒廃しました。

### 2.1 シナリオの長さ [Scenario Length] (キャンペーン・ゲーム)

開始: 1914 年 8 月 - 1

終了: 1918 年 12 月

### 2.2 参戦国 [Countries at War]

中欧列強: ドイツ、オーストリアーハンガリー。

連合国: フランス、イギリス、ロシア、ベルギー、セルビア、モンテネグロ

### 2.3 初期部隊 [Initial Forces] キャンペーン・ゲームの戦闘序列に従います。

### 2.4 初期配置 [Initial Deployment]

(連合国が最初に配置) 1914 年シナリオの 1.4 項に従います。

### 2.5 増援と補充 [Reinforcements and Replacements] キャンペーン・ゲームの戦闘序列/登場序列に従います。

### 2.6 特別ルール [Special Rules]

#### 2.61 1914 年 8 月 - 1 ターン [The August-1 1914 Turn] 1914 年 8 月 - 1 ターン、以下の特別ルールが有効です。

1) 全てのユニットは、最大で 1 ヘクス移動できます。この 1 ヘクス移動は、通常は 2 MPs を要求される又は 1 つの敵



ZOC から他のそれへと、ヘクス内に進入できます。特定の都市内にセット・アップを要求されたユニットは、もしも最寄りの敵支配下ヘクスから3ヘクスを超えていたら、移動できません。

2) 鉄道移動は、認められません。**注釈**：鉄道は、動員のために使用されていました。

3) 連合プレイヤーは、ロンドン [London] のイギリス軍ユニットをル・アーヴル [Le Havre] へ移動させるために海上移動を使用できます。これらは、自軍ターンをそこで終了しなければなりません。

4) ベルギー軍ユニットは、可能であれば、その移動をベルギーの都市内で終了しなければなりません。

5) 自動的勝利は、行うことができません。

**2.62 1914年8月ー2ターン [The August-2 1914 Turn]** 1914年8月ー2ターン中、以下の特別ルールが有効です。

1) 鉄道許容量は、三分の一ずつ減少します。

例：9の許容量は6に減少します。

2) 鉄道移動ボーナスは、30ヘクスから20ヘクスに減少します。

3) 連合プレイヤーは、アルジェ [Algiers] のフランス軍ユニットをマルセイユ [Marseilles] へ、ロンドン [London] のイギリス軍ユニットをル・アーヴル [Le Havre] へ移動させるために海上移動を使用できます。これらのユニットの全ては、これらの港湾内で自軍ターンを終了しなければなりません。

4) ドイツ軍のR9とLW1軍団とフランス軍のR7軍団は、移動できません。

**2.63 中立国 [Neutral Countries]** 以下の中立国は、指定された陣営とターンに参戦します。

オスマン帝国	中欧列強	14年11月
イタリア	連合軍	15年5月
ブルガリア	中欧列強	15年10月
ルーマニア	連合軍	16年8月
合衆国	連合軍	17年4月
ギリシャ	連合軍	17年1月

上記のごとく参戦する中立国（これらが宣戦布告されている場合を除く）は、これらが与した陣営のプレイヤーの増援フェイズ中に、そのユニットを配置します。

#### a. オスマン帝国 [Ottoman Empire]

コンスタンティノープル [Constantinople]：(2) 歩兵軍団、(1) 騎兵師団、(1) 野戦砲兵

ヘクス 6024：(1) 歩兵軍団

ヘクス 5721 ブルガリア国境上：(1) 歩兵軍団

ヘクス 5824 ブルガリア国境上：(1) 歩兵軍団

スミルナ [Smyrna]：(1) 歩兵軍団

コーカサス・ボックス：(3) 歩兵軍団、(1) 騎兵師団

中東ボックス：(3) 歩兵軍団

#### b. イタリア [Italy]

ローマ [Rome]：(1) 歩兵軍団

ミラノ [Milan]：(1) 歩兵軍団

フランス国境：(1) 歩兵軍団

イタリア内のどこか：部隊の残り。

オーストリアーハンガリーとの各イタリア国境ヘクスは、イタリア軍歩兵軍団によって占められるか、又はそのZOC内になければなりません。

#### c. ブルガリア [Bulgaria]

セルビア国境（ヘクス 5128、5429）：各ヘクスに (1) 歩兵師団

ルーマニア国境（ヘクス 5127、5225、5321）：各ヘクスに (1) 歩兵師団

ギリシャ国境（ヘクス 5628、5725）：各ヘクスに (1) 歩兵師団

ソフィア [Sofia]：(1) 歩兵師団、(1) 野戦砲兵

ブルガリア内のどこか：部隊の残り。

#### d. ルーマニア [Rumania]

オーストリアーハンガリー国境：少なくとも3個軍団又は2個軍団と2個師団

ブルガリア国境：少なくとも1個軍団又は(2) 師団

ブカレスト [Bucharest]：(1) 歩兵軍団、(1) 野戦砲兵

ルーマニアのどこか：部隊の残り

4322と4828（含む）との間の、オーストリアーハンガリー国境上の各ルーマニア・ヘクスは、ルーマニア軍ユニットによって占められるか又はZOC内でなければなりません。もしもブルガリア内にドイツ軍又はオーストリアーハンガリー軍ユニットがいたら、上記の4828を4825へ変更します。

#### e. ギリシャ [Greece]

アテネ [Athens]：(1) 歩兵軍団

サロニカ [Salonika]：(1) 歩兵軍団

ヘクス 5832：(1) 歩兵軍団

ヘクス 5828：(1) 歩兵軍団

ギリシャ内のどこか：(1) 歩兵軍団

#### f. アルバニア [Albania]

アルバニアは、いかなるユニットも持ちません。どちらのプレイヤーも、イタリアの参戦前にアルバニアに宣戦布告できません。

イタリア、ルーマニア、ギリシャは、参戦のターンに鉄道移動を使用できません。この制限は、その参戦ターンにこれらの国にいる他の連合軍ユニットにも適用します。**注釈**：これらの全3カ国は、月の終了間際に参戦しました。これらは、その鉄道を動員のために使用していました。

**2.64 ギリシャ [Greece]** ギリシャは、親中欧列強国王と親連合国首相との間で政治的に分裂していました。1915年10月に開始して、連合軍ユニットはサロニカ [Salonika] へ海上移動できます。この海上移動は、侵攻とは見なされませんが、

上陸している初期ユニットは、上陸したターンに更に移動できません。宣戦布告は要求されません。この行動はギリシャの参戦を発動でせず、ギリシャは中立に留まります。

もしも 1916 年 10 月の連合国ターンにサロニカ [Salonika] が連合国の支配下であると、ギリシャ軍 1 個軍団が増援として到着します。このユニットは、たとえギリシャが参戦する前であっても、連合国ユニットとして扱われます。1917 年 6 月にギリシャが参戦するまで、ギリシャ内の連合国ユニットはヘクス列 60xx の南のヘクスに進入できず、移動又は補給のためにギリシャの鉄道を使用することもできません。

**2.65 ネーデルランド [Netherlands]** ネーデルランドは、開戦時に中立です。どちらのプレイヤーも、ネーデルランドに宣戦布告できます。

a. ネーデルランドに宣戦布告が行われたとき、他方のプレイヤーは直ちにオランダ軍部隊をセット・アップします。1 個師団がアムステルダム [Amsterdam] に、1 個師団がロッテルダム [Rotterdam] に置かれます。他の 2 個師団を、ネーデルランド内のどこかに置くことができます。

b. プレイヤーは、ヘクス 2150 も支配していない限り、アントワープと往來するために海上移動を使用できません。

c. もしも中欧列強プレイヤーがネーデルランドに宣戦布告したら、1916 年 9 月に開始してドイツの戦争疲労にサイ振りに +1 DRM を適用します。

d. もしも連合国プレイヤーがネーデルランドに宣戦布告したら、中欧列強の合計に 1 VP を加えます。可変参戦の選択ルールを使用しているときも、U.S.参戦のサイ振りに +1 を加えます。

**2.66 パリ守備隊 [Paris Garrison]** フランス軍 R11 軍団は、パリ守備隊です。このユニットは、以下の条件の 1 つが満たされるまで移動できません。

- 1) ドイツ軍ユニットがパリ [Paris] から 5 ヘクス以内。
- 2) 1914 年 10 月

### 2.67 盤外ボックス [Off-Board Boxes]

a. **コーカサス・ボックス [Caucasus Box]** ロシアとオスマン帝国は、要求されたごとく部隊を投入します。加えて、オスマン帝国は、1916 年 9 月に (2) 歩兵軍団を投入しなければなりません。1914 年 12 月に開始して、オスマン帝国は月毎に 1 歩兵 RP を投入しなければなりません。ロシア軍の戦闘序列に列記されていない、Tiflis のためのロシア軍歩兵 RP が自動的にコーカサス・ボックスに投入されます。

中欧列強プレイヤーは、ロシアが征服された二ヵ月後に、コーカサス・ボックスから 1 個軍団を撤退させることができます。それはアンゴラ [Angora] に置かれます。連合国プレイヤーは、オスマン帝国が征服された一ヵ月後に、コーカサス・ボックスから 1 個ロシア軍団を撤退させることができます。それは、ロストフ [Rostov] に置かれます。もしもロシアが征服されたら、オスマン帝国はもはや歩兵 RPs を投入することを要求されません。もしもオスマン帝国が征服されたら、ロシア軍の歩兵 RPs に 1 を加えます。

b. **中東ボックス [Middle East Box]** : オスマン帝国は、特別ルール 2.63 で特記されたごとく、初期部隊を投入しなければなりません。加えて、オスマン帝国は、1915 年 7 月、1916 年 7 月、1917 年 7 月に、(1) 歩兵軍団を投入しなければなりません。オスマン帝国は、中東ボックス内のイギリス軍団が中東ボックス内のオスマン帝国軍団の数を超過しない限り、1916 年 7 月又は 1917 年 7 月に軍団を投入する必要があります。オスマン帝国は、1914 年 12 月に開始して、月毎に 1 歩兵 RP を投入しなければなりません。

イギリス軍は、以下の増援を投入しなければなりません。カッコ内の数字は、イギリス軍が中東ボックス内に持たなければならない最小数です。

- 14 年 9 月 : 42T 歩兵師団\* [0.5]
- 14 年 10 月 : IND 10/11 歩兵師団 [1]
- 14 年 11 月 : IND 6 歩兵師団 [1.5]
- 15 年 7 月 : 4T 歩兵軍団\* [2.5]
- 15 年 8 月 : 54T 歩兵師団\* [3]
- 16 年 4 月 : 2 騎兵軍団\* [4]
- 16 年 5 月 : IND 2 歩兵軍団 [4]
- 17 年 4 月 : 6T 歩兵軍団\* [4]
- 17 年 12 月 : IND 3 歩兵軍団 [4]

\* これらのユニットを中東ボックスへ移動させるため、海上移動を使用しなければなりません。

イギリス軍プレイヤーは、最小数の軍団が維持されているという条件で、中東ボックスの内外でユニットを循環させることができます。1916 年 6 月に開始して、もしもイギリス軍が中東ボックス内に 5 個以上の軍団を持つと、オスマン帝国の戦争疲労のサイ振りに +1 が加えられます。もしもオスマン帝国が征服されたら、イギリス軍が中東ボックス内に維持することを必要とされる軍団の数は 2 個へ減少させられます。

**2.68 侵攻 [Invasions]** 連合国プレイヤーは、1915 年 3 月に侵攻の実施を開始できます。

a. 侵攻は、単一ヘクス又は隣接する 2 つのヘクスに対して行うことができます。最大で 3 個の歩兵又は騎兵軍団と 1 個の野戦砲兵ユニットが、侵攻を実施できます。

b. 大西洋と境界を接している港湾又は海岸に侵攻しているユニットは、その移動を大西洋の港湾内で開始しなければなりません。地中海と境界を接している港湾又は海岸に侵攻しているユニットは、その移動を地中海の港湾内で開始しなければなりません。

c. 1 個軍団以下による侵攻の試みは、侵攻と侵攻の間に少なくとも 2 ヶ月間を置かなければならず、1 個を超える軍団による侵攻の試みは、侵攻と侵攻の間に少なくとも 4 ヶ月間を置かなければなりません。

例 : もしも 3 個軍団の侵攻が 1915 年 3 月に試みられたら、連合国プレイヤーは 1915 年 7 月になるまで別の侵攻を試みることができません。

d. 連合国プレイヤーは、ハンブルク [Hamburg]、ブレーメン [Bremen]、アントワープ [Antwerp]、ルーアン [Rouen]、ボルドー [Bordeaux] へ侵攻できません。イタリアが参戦するまで、オーストリアーハンガリー又はアルバニア内に侵攻できません。

e. もしも侵攻がトリエステ [Trieste]、コンスタンティノープル [Constantinople] 又はドイツ内のヘクスに対して行われたら、連合国プレイヤーは各侵攻ユニットについて一度、下の侵攻表でサイを振らなければなりません。全ての侵攻表のサイの目を見た後で、連合国プレイヤーは侵攻をキャンセルする選択枝を持ちます。もしも侵攻がキャンセルされたら、すでに除去されたものを除く全ての侵攻ユニットは、帰還したものと見なされます。この行動は、それでも特別ルール 2.68c に従って、侵攻としてカウントします。

サイの目	結果
1～5	効果なし
6～8	帰還 (ユニットは、元の港湾に戻されます)
9～10	除去 (ユニットは、補充プール内に置かれます)

- 1 DRM もしもトリエステ [Trieste] に侵攻して、イタリアが連合国であると。
- 1 DRM もしもコンスタンティノープル [Constantinople] に侵攻し、連合国プレイヤーがヘクス 6025 と 6124 を支配すると。

## 2.7 勝利条件 [Victory Conditions]

キャンペーン・ゲームで勝利を達成するための3つの方法があります。

**2.71** 中欧列強プレイヤーは、もしもフランスとロシアの両国を征服したら、直ちに勝利します。連合国プレイヤーは、もしもドイツを征服したら直ちに勝利します。

**2.72** どちらのプレイヤーも、1914年又は1916年の終了時にサドン・デス勝利で勝利できます。

**a. 1914年終了時 [End of 1914]**—中欧列強プレイヤーは、1914年12月ターンの終了時に中欧列強の歩兵又は騎兵ユニットによって占められた以下のフランス、ロシア、ベルギー、セルビア内の各都市について1 VPを受け取ります。中欧列強プレイヤーは、1914年12月の終了時に連合国の歩兵又は騎兵ユニットによって占められていない、以下のドイツ又はオーストリアーハンガリー内の各都市についても1 VPを受け取ります。ルール 14.2 に従って陸上/鉄道補給路をたどれない都市については、1/2VPのみが受け取られます。中欧列強プレイヤーは、もしも連合国がネーデルランドに宣戦布告したら、やはり1 VPを受け取ります。

中欧列強の都市	連合国の都市
メッツ [Metz]	リール [Lille]
ストラスブルク [Strassburg]	ランス [Reims]
ケルン [Cologne]	ナンシー [Nancy]
レンベルク [Lemberg]	ヴェルダン [Verdun]
プシェムィスル [Przemysl]	パリ [Paris]

クラクフ [Cracow]	アントワープ [Antwerp]
ブレスラウ [Breslau]	ベオグラード [Belgrade]
ポーゼン [Posen]	ワルシャワ [Warsaw]
ダンツィヒ [Danzig]	グロドノ [Grodno]
ケーニヒスベルク [Königsberg]	コヴノ [Kovno]

中欧列強プレイヤーは、もしも13VPsを超えて持つと勝利します。連合国プレイヤーは、もしも中欧列強プレイヤーが8VPs未満を持つと勝利します。

**b. 1916年終了時 [End of 1916]**—中欧列強プレイヤーは、1916年12月ターンの終了時に中欧列強の歩兵又は騎兵ユニットによって占められた以下の連合国内の各都市について VPsを受け取ります。

- 2—パリ [Paris] 又はサンクト・ペテルブルク [St. Petersburg]
- 1—ロッド [Lodz] を除くその他の各大都市
- 1—ヴェルダン [Verdun]、ディジョン [Dijon]、ル・アーヴル [Le Havre]、コヴノ [Kovno]、ブレスト [Brest]、スモレンスク [Smolensk]、ヴェニス [Venice]。

中欧列強プレイヤーは、1916年12月ターンの終了時に連合国の歩兵又は騎兵ユニットによって占められた以下の中欧列強内の各都市について VPsを受け取ります。

- 2—ベルリン [Berlin] 又はウィーン [Vienna]
- 1—その他の各大都市
- 1—アーヘン [Aachen]、ザールブリュッケン [Saarbrücken]、グラーツ [Graz]、サラエヴォ [Sarajevo]

**注釈：**ルール 14.2 に従って陸上/鉄道補給路をたどれない都市については、都市のVPの半分のみを得失します。

中欧列強プレイヤーは、もしも連合国がネーデルランドに宣戦布告したら、やはり1 VPを受け取ります。

中欧列強プレイヤーは、もしも9VPsを超えて持つと勝利します。連合国プレイヤーは、もしも中欧列強プレイヤーが3VPs未満を持つと勝利します。

**2.73** もしも1918年12月の終了までにどちらのプレイヤーも勝利しなければ、勝者と勝利の段階は1918年12月ターン終了時の中欧列強の勝利ポイント (VPs) 数によって判定されます。

**a. 勝利ポイント [Victory Points]** 中欧列強プレイヤーは、連合国国家の征服について VPsを受け取り、征服された中欧列強国について VPsを失います。征服されていない国々については、中央列強プレイヤーは自軍の歩兵又は騎兵ユニットによって占められた、以下の連合国内の各都市について VPsを受け取ります。同様に、中欧列強プレイヤーは、連合国軍の歩兵又は騎兵ユニットによって占められた、以下の中欧列強国内の各都市について VPsを失います。ルール 14.2 に従って陸上/鉄道補給路をたどれない都市については、都市のVPの半分のみを得失します。



・国

+10 フランス	− 6 オーストリアーハンガリー
+ 8 ロシア	− 1 オスマン帝国
+ 3 イタリア	− 1 ブルガリア
+ 1 セルビア	
+ 1 ルーマニア	

・都市

+ 2 パリ [Paris]	− 2 ベルリン [Berlin]
+ 1 ルーアン [Rouen]	− 1 ケーニヒスベルク [Königsberg]
+ 1 リール [Lille]	− 1 ポーゼン [Posen]
+ 1 ヴェルダン [Verdun]	− 1 ブレスラウ [Breslau]
+ 1 ナンシー [Nancy]	− 1 アーヘン [Aachen]
+ 1 ディジョン [Dijon]	− 1 メッツ [Metz]
+ 2 サンクト・ペテルブルク [St. Petersburg]	
+ 1 モスクワ [Moscow]	− 1 ストラスブルク [Strasbourg]
+ 1 リーガ [Riga]	− 2 ウィーン [Vienna]
+ 1 ミンスク [Minsk]	− 1 ブダペスト [Budapest]
+ 1 キエフ [Kiev]	− 1 トリエステ [Trieste]
+ 1 エカテリノスラフ [Ekaterinoslav]	
+ 1 ヴェニス [Venice]	− 1 レンベルク [Lemberg]
+ 1 ボローニャ [Bologna]	− 1 クラクフ [Cracow]

・加えて、中欧列強プレイヤーは、以下について VPs を得失します。

- + 1 中欧列強プレイヤーが、歩兵又は騎兵ユニットでブリュッセル [Brussels] を占める。
- + 1 連合国プレイヤーがネーデルランドに宣戦布告した。
- + 1 フランス、イギリス、ロシアが戦争疲労表の M 又は D の結果を受けていたら、各戦争疲労 DRM について。
- − 1 オーストリアーハンガリーが戦争疲労表の M 又は D の結果を受けていたら、各戦争疲労 DRM について。
- − 2 ドイツが戦争疲労表の M 又は D の結果を受けていたら、各戦争疲労 DRM について。

注釈：もしもその国が降伏していたら、戦争疲労 DRM s について VPs の得失はありません。

## b. 勝利の段階 [Level of Victory]

中欧列強 VPs	勝利の段階
8 未満	連合国の大勝利
8 から 10	連合軍の小勝利
11 から 13	引き分け
14 又は 16	中欧列強の小勝利
16 を超過	中欧列強の大勝利

## 2.8 短期キャンペーン・ゲーム [Short Campaign Game]

プレイヤー諸氏は、1916 年 12 月の終了時にゲームを終了して勝利条件をチェックします。特別ルール 2.72b で特記し

た都市を使用します。

中欧列強 VPs	勝利の段階
3 未満	連合国の大勝利
4 から 5	連合軍の小勝利
6	引き分け
7 又は 8	中欧列強の小勝利
9 を超過	中欧列強の大勝利

## シナリオ 3.0 [SCENARIO 3.0]

### 1918 年：

### オーヴァーゼア [Over There]

1918 年 3 月、ドイツ軍の攻勢が始まり、戦線は過去 3 年間で動いたよりも遥かに動きました。夏の終わりまでに、U.S.増援の大群がドイツ軍の攻勢を停止させ、連合国はドイツに向かって東進しました。

### 3.1 シナリオの長さ [Scenario Length] (9 ターン)

開始：1918 年 3 月

終了：1918 年 11 月

### 2.2 参戦国 [Countries at War] (このシナリオ)

中欧列強：ドイツ、オーストリアーハンガリー。

連合国：フランス、イギリス、ベルギー、合衆国。

### 3.3 初期部隊 [Initial Forces]

#### 3.31 ドイツ [Germany]

- (8) 5-7-4 突撃隊歩兵軍団
- (2) 6-8-4 歩兵軍団
- (2) 5-7-4 歩兵軍団
- (18) 4-6-4 歩兵軍団
- (18) 4-6-3 歩兵軍団
- (1) 4-4-5 騎兵軍団
- (2) 4-4-3 野戦砲兵
- (9) 3-3-3 野戦砲兵
- (1) 2-2-3 野戦砲兵
- (1) 3-2-3 攻囲砲兵
- (2) 航空ユニット

#### 3.32 フランス [France]

- (2) 5-7-4 歩兵軍団
- (15) 4-6-4 歩兵軍団
- (2) 4-6-3 歩兵軍団
- (6) 3-5-3 歩兵軍団
- (1) 3-3-5 騎兵軍団
- (1) 4-4-3 野戦砲兵
- (7) 3-3-3 野戦砲兵
- (1) 3-2-3 攻囲砲兵
- (1) 2-2-2 戦車
- (1) 航空ユニット

### 3.33 イギリス [Britain]

- (2) 5-7-4 歩兵軍団
- (9) 4-6-4 歩兵軍団
- (1) 5-7-4 カナダ歩兵軍団
- (1) 5-7-4 オーストラリア歩兵軍団
- (1) 3-3-5 騎兵師団
- (1) 4-4-3 野戦砲兵
- (3) 3-3-3 野戦砲兵
- (2) 2-2-2 戦車
- (1) 航空ユニット

### 3.34 ベルギー [Belgium]

- (3) 2-3-3 歩兵師団

### 3.35 合衆国 [United States]

- (4) 5-7-4 歩兵師団 (1、2、26、42)

## 3.4 初期配置 [Initial Deployment]

(連合国が最初に配置)

全ての連合国ユニットは、フランス又はベルギー内でシナリオ・ラインの西に配置しなければなりません。全てのドイツ軍ユニットは、フランス、ベルギー、ルクセンブルク、ドイツ内でシナリオ・ラインの東に配置しなければなりません。要塞ヘクスではないシナリオ開始ラインに隣接する全てのユニットは、塹壕化レベル2です。注釈：要塞のレベルは、カッコ内に表示されます。

### 3.41 ドイツ [Germany]

戦区 [Sectors] :

- A : 第4軍と第6軍 : ヘクス 2151、2252、2251
- B : 第17軍、第2軍、第18軍 : ヘクス 2352、2453、2351、2452、2451
- C : 第7軍、第1軍、第3軍 : ヘクス 2552、2652、2751、2551、2651
- D : 第5軍と軍支隊C : ヘクス 2750、2850、2749、2849
- E : 第19軍と軍支隊BとC : ヘクス 2949、3049、3148、3249、3349

ユニット	A	B	C	D	E
5-7-4 突撃隊	1	5	2		
6-8-4 歩兵		2			
5-7-4 歩兵	1		1		
4-6-4 歩兵	5	7	6		
4-6-3 歩兵	2	1	1	9	5
4-4-5 騎兵	1				
4-4-3 砲兵		2			
3-3-3 砲兵	2	3	3	1	
2-2-3 砲兵					1
3-2-3 攻囲		1			

航空ユニット : リール [Lille]

要塞 : メッツ [Metz] (2)、ストラスブルク [Strasbourg] (2)

### 3.42 フランス [France]

フランス内でヘクス列 25xx 以南。

戦区 [Sectors] :

- F : 第6軍と第5軍 : ヘクス 2553、2653、2654、2753
- G : 第4軍と第2軍 : ヘクス 2752、2852、2851、2853、2952
- H : 第1軍と第8軍 : ヘクス 2950、3050、3149、2951、3051
- I : 第7軍 : ヘクス 3250、3350、3150、3251、3351
- J : 第3軍 : ヘクス 2555、2655

ユニット	F	G	H	I	J
5-7-4 歩兵					2
4-6-4 歩兵	5	3	3	1	3
4-6-3 歩兵		1	1		
3-5-3 歩兵		2	2	2	
3-3-5 騎兵					1
4-4-3 砲兵					1
3-3-3 砲兵	2	2	2	1	
3-2-3 攻囲		1			
2-2-2 戦車					1

航空ユニット : ランス [Reims]

要塞 : パリ [Paris] (2)、ヴェルダン [Verdun] (2)、トゥール [Toul] (2)、エピナル [Epinal] (2)、ベルフォール [Belfort] (1)

### 3.43 イギリス [Britain]

フランスとベルギー内でヘクス列 24xx 以北。

戦区 [Sectors] :

- K : 第2軍と第1軍 : ヘクス 2152、2253、2153、2254
- L : 第3軍と第5軍 : ヘクス 2353、2454、2354、2455

ユニット	K	L
5-7-4 歩兵	1	1
4-6-4 歩兵	4	5
5-7-4 Can	1	
5-7-4 Aus		1
3-3-5 騎兵		1
4-4-3 砲兵		1
3-3-3 砲兵	2	1
2-2-2 戦車		2

航空ユニット : アミアン [Amiens]

### 3.44 ベルギー [Belgium]

ヘクス 2152 と 2153。少なくとも1ユニットを、ヘクス 2152 内にセット・アップしなければなりません。

### 3.45 合衆国 [United States]

フランス内でヘクス列 25xx 以南、シナリオ開始ラインから少なくとも3ヘクス離します。3152 から1ヘクス以内。

### 3.46 鉄道堡 [Railheads]

鉄道堡は、以下のヘクス上に置かれます。

西部戦線 : 2352、2552、2652、2751、2850、3349

## 3.5 増援と補充 [Reinforcements and Replacements]

**3.51 増援 [Reinforcements]** キャンペーン・ゲームの戦闘序列／登場序列に従います。

**3.511 特別増援 [Special Reinforcements]** (キャンペーン・ゲームの戦闘序列／登場序列に追加)

- ・1918 年 4 月：フランスー(1) 4-6-4 歩兵軍団 (ディジョン [Dijon])
- ・1918 年 7 月：オーストリア・ハンガリーー(1) 3-5-3 歩兵軍団 (シュトゥットガルト [Stuttgart])

**3.52 補充 [Replacements]** ドイツ、フランス、イギリス、合衆国については、キャンペーン・ゲームの補充に従います。オーストリアーハンガリーとベルギーは、補充を受け取りません。西部戦線だけでなく、ドイツの全都市がドイツ軍の補充を計算するために使用されます。ドイツ軍の補充は、封鎖の影響によって減少させます。イギリスは、シナリオ開始時に蓄積された英連邦軍の 2 歩兵補充ポイントを持ちます。

## 3.6 特別ルール [Special Rules]

**3.61 使用するマップボードのエリア [Area of Mapboard Used]**

ドイツ、フランス、イギリス、ベルギー、ルクセンブルク。

### 3.62 イギリス軍とフランス軍の戦区 [British and French Sectors]

イギリス軍戦区は、ヘクス列 24xx 以北の全ヘクスから構成されます。フランス軍戦区は、ヘクス列 25xx 以南の全ヘクスから構成されます。イギリス、ベルギー、英連邦軍のユニットは、イギリス軍戦区内でのみ機能できます。フランスと U.S. のユニットは、フランス軍戦区内でのみ機能できます。

1918 年 5 月に開始して、イギリスと英連邦軍のユニットはヘクス列 25xx 内でも機能でき、フランスと U.S. のユニットはヘクス列 24xx 内で機能できます。

**3.63 守備隊 [Garrisons]** ベルギーのための 2 個のドイツ軍守備隊軍団は、ドイツ軍のセットアップ戦区 A から取り出されます。

**3.64** 中立国に宣戦布告を行うことはできません。

**3.65** 侵攻は実施できません。

**3.66** 1918 年 3 月ターンの天候は泥濘です。

**3.67** 1918 年 3 月ターンは、鉄道移動又は海上移動を使用できません。

## 3.68 戦争疲労 [War Weariness]

- 1918 年 3 月ゲーム・ターン中にすでに有効な戦争疲労はありません。プレイヤー諸氏は、1918 年 3 月ターンの終了時に、戦争疲労についてサイを振り始めます。
- フランスは、蓄積された +1 の戦争疲労 DRM を持ちます (以前の 1 つの M 結果のため)。ドイツ、イギリス、ベルギーは、蓄積された 0 の戦争疲労 DRM を持ちます。
- M の戦争疲労結果は、R30 の結果として扱われます。

## 3.7 勝利条件 [Victory Conditions]

勝者と勝利の段階は、シナリオ終了時の中欧列強勝利ポイント (VPs) の数によって判定されます。

**3.71 勝利ポイント [Victory Points]** 中欧列強プレイヤーは、1918 年 11 月ターンの終了時にドイツ軍歩兵ユニットによって占められた、以下のフランス又はベルギー内の都市について、1 VP を受け取ります。中欧列強プレイヤーは、1918 年 11 月ターンの終了時に連合国の歩兵ユニットによって占められていない、以下のドイツ内の中欧列強都市について、やはり 1 VP を受け取ります。ルール 14.2 に従って陸上／鉄道補給路をたどれない都市については、1/2VP のみが受け取られます。

中欧列強の都市	連合国の都市
メッツ [Metz]	リール [Lille]
ストラスブルク [Strassburg]	ランス [Reims]
ケルン [Cologne]	ナンシー [Nancy]
アーヘン [Archen]	ヴェルダン [Verdun]
ザールブリュッケン [Saarbrücken]	パリ [Paris]
	アントワープ [Antwerp]
	ブリュッセル [Brussels]
	カレー [Calais]
	アミアン [Amiens]
	ヘクス 2453 (サン・カンタン [St. Quentin])

## 3.72 勝利の段階 [Levels of Victory]

中欧列強 VPs	勝利の段階
7 未満	連合国の大勝利
7 又は 8	連合軍の小勝利
9 又は 10	引き分け
11 又は 12	中欧列強の小勝利
12 を超過	中欧列強の大勝利

Fin



以下は、2018.2.16 のゲーム内容物印刷後に発見され少数の小さなエラッタと解明です。

1. シナリオ・ルール 2.63c ーブルガリアの要塞はありません（訳註：ルール本文修正済）。
2. ドイツ軍戦闘序列ー「19 年 1 月 追加 (1) 2-2-2 戦車 (1)」を追加します。
3. カウンター戦車は、最上部に「X」を持ちません。これらは、砲兵ユニットと同様にそのスペース内はブランクです。
4. フランス軍戦闘序列ー戦車は、「TNK」の略語を持ちます。イギリス軍戦闘序列は、TANK と綴られています。この 2 つの用語に差異はありません。
5. ルール 3.17bー「イギリス軍 k-Kitchner」を追加します（訳註：ルール本文修正済）。
6. ルール 22.81ードイツは、3 個ではなく、4 個軍団を分割できます（訳註：ルール本文修正済）。