

Galicia

RULES OF PLAY

1914

Battle for Galicia 1914 is a game about WWI in Galicia and Russian Poland during the year 1914.



目次

1.0 はじめに	2	7.6 拘置されたユニット	
1.1 プレイの準備		7.7 戦闘への地形の影響	
1.2 略号		7.8 側面攻撃	
2.0 競技用コマ	2	8.0 戦闘の手順	5
2.1 ユニットの読み方		8.1 初期戦闘比の判定	
2.2 色体系		8.2 CRT コラム・シフトの判定	
2.3 情報マーカー		8.3 攻撃の解決	
3.0 プレイのシークエンス	3	8.4 マグニチュードの判定	
3.1 ゲーム・ターン・プレイのシークエンスの概要		8.5 損失の解決	
3.2 プレイヤー・ターンのシークエンス		9.0 戦闘結果の説明	6
4.0 移動	3	9.1 戦闘結果表 (CRT)	
4.1 許容移動力 (MA)		9.2 戦闘後退却	
4.2 ユニットの移動方法		9.3 戦闘後前進	
4.3 最低限の移動		9.4 損失結果表 (LRT)	
4.4 戦闘効果値の回復		10.0 戦闘効果値とステップ損失	7
4.5 特別移動制限		10.1 減少した戦闘効果値の影響	
4.6 移動についてのその他の制限		10.2 ステップ損失の表示	
5.0 スタッキング	3	10.3 戦闘効果値 (CE) とステップの回復	
5.1 スタッキング制限		11.0 補給	8
5.2 超過スタッキングの罰則		11.1 補給の影響	
5.3 スタッキングの順番		11.2 補給源	
5.4 情報制限		11.3 補給路をたどる	
6.0 支配地域 (ZOC)	4	11.4 補給路の範囲	
6.1 地形と ZOC		11.5 損耗	
6.2 ZOC と補給		12.0 騎兵の特別ルール	9
6.3 EZOC と移動		12.1 騎兵対応移動	
6.4 EZOC の他の影響		12.2 その他の騎兵ルール	
7.0 戦闘	4	13.0 プシェミシル要塞	9
7.1 複数ヘクスの戦闘		14.0 増援	9
7.2 攻撃側の指揮制限		14.1 ロシア軍の RR 線ヘクス上への登場	
7.3 防御側の特徴		15.0 勝利条件	9
7.4 修正後のゼロ戦闘戦力		15.1 勝利ポイント計画	
7.5 戦闘における騎兵			

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

Battle for Galicia, 1914 は、WW1 のガリシアとロシア領ポーランドにおける 1914 年のゲームです。一人のプレイヤーがオーストリアーハンガリー軍部隊を指揮し、他方が帝政ロシア軍部隊を指揮します。各プレイヤーは、勝利を獲得するため一定目標の達成を試みます。

- ・規模：ヘクス毎に 12 キロメートル、ターン毎に 2 日間。

Battle for Galicia, 1914 の各コピーは、以下から構成されます。:

- ・1 枚の標準 33"x21"マップ・シート
- ・1.5 枚のハーフ 5/8"カウンター・シート
- ・1 冊のルール小冊子
- ・1 枚のプレイヤー補助カード
- ・2 つの六面体サイコロ

1.1 プレイの準備 [Preparation for Play]

カウンターを分類してセット・アップします。各ユニットのセット・アップ・ヘクス又は到着のゲーム・ターン (GT) は、ユニットのカウンター上に表示されます。

ゲームは、A-H 軍プレイヤーのターンで開始します (GT1 は、ロシア軍プレイヤーのターンはスキップします)。次いで、プレイは続くゲーム・ターン・プレイのシーケンス (3.0) に進みます。

1.2 略号 [Abbreviations]

A-H : オーストリアーハンガリー軍 [Austro-Hungarian]

AV : 砲兵値 [Artillery Value]

CE : 戦闘効果値 [Combat Effectiveness]

DRM : サイの目修正 [Die (Dice) roll modifier]

GT : ゲーム・ターン [Game Turn]

ID : 名称 [Identification]

MA : 許容移動力 [Movement Allowance]

MP : 移動ポイント [Movement Point]

RR : 鉄道 [Railroad]

VP : 勝利ポイント [Victory Points]

ZOC (EZOC) : 支配地域 (敵 ZOC) [Zone of Control (Enemy ZOC)]

1d6 (2d6) : 1 つの六面体サイコロ (2 つのサイコロ)

カウンター上で使用される略号は、ルールの巻末に示します。

2.0 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

2.1 ユニットの読み方 [How to read the Units]

戦闘ユニット・カウンターの表面はユニットの完全戦力面を示し、裏面 (それを持てば) は戦力減少面を表示します。ユニットの戦力減少面は、細い色帯で示されます。

2 つのユニット・タイプがあります。: 歩兵と騎兵です。騎兵ユニットは、二色カウンターによって特徴づけられます。上半分は国籍色です。

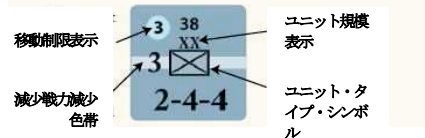
プレイ・ノート: ユニット・タイプ・シンボルが白い領域を持つオーストリアーハンガリー軍ユニットは、ステップ損失を被る前に 2 戦闘効果値減少のみを被ることができます (10.2)。

サンプル・ユニット

表面



裏面



- ・**攻撃と防御戦力 [ATTACK AND DEFENSE STRENGTH]** : ユニットの戦力の数量です。
- ・**許容移動力 (MA) [MOVEMENT ALLOWANCE (MA)]** : ユニットの移動しているときに使用できる移動ポイント (MPs) の数です。
- ・**砲兵値 (AV) [ARTILLERY VALUE (AV)]** : ユニットの砲兵戦力と効果値の度合です。
- ・**ユニット名称 (ID) [UNIT IDENTIFIER (ID)]** : ユニットの ID は、その歴史的な名称です。最初の又は数字のみは師団又は独立旅団の番号です。色付ボックス内部に示された二番目の数字 (もしもあれば) は、軍団番号です。軍団番号 (又はその欠落) のみがゲーム・プレイに関係します (7.2 と 7.3)。
- ・**ユニット規模表示 [UNIT SIZE INDICATOR]** : ユニットの規模は、以下の 1 つです。: XXX=軍団、XX=師団、X=旅団。
- ・**移動制限表示 [MOVEMENT RESTRICTION INDICATOR]** : ユニットの移動制限表示ドットを持つと、移動不能状態でゲームを開始します。表示ドット内の数字は、ユニットが移動制限から解放される (次いで通常に移動できる) GT です。
- ・**野戦補充表示 [ERSATZ INDICATOR]** : その攻撃戦力を困っている野戦補充表示ドットを持つユニットは、「野戦補充」ユニットです。野戦補充ユニットに関する特別ルールは以下のとおりです。: 10.3&15.1(3)。
- ・**セット・アップ情報 [SETUP INFORMATION]** : この情報は、ユニットがセット・アップされるか又はユニットが増援として到着する GT を示します。

2.2 色体系 [Color Scheme]

ユニットの国籍は、そのカウンターの地色によって示されます。:

- 茶: ロシア軍
- 青: オーストリアーハンガリー軍
- 緑灰: ドイツ軍 (ゲームの目的においては A-H 軍と見なされます)。

2.3 情報マーカー [Informational Markers]

全ての情報マーカーは、白又は明灰色です。

- ・減少戦闘効果値 [Reduced Combat Effectiveness] — 1/
- ・重大減少戦闘効果値 [Severely Reduced Combat Effectiveness] — 2/
- ・補給不足 [Low Supply] — 1/非補給下 [Out of Supply] — 2、AV=0

プレイ・ノート: 情報マーカーは、影響下ユニットの下に置かれます。

3.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

Battle for Galicia, 1914 は、一連のゲーム・ターン (GT) でプレイされます。各 GT は、2つの「プレイヤー・ターン」ーロシア軍プレイヤー・ターンに続くオーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターンから構成されます。

例外：GT1 は、A-H 軍プレイヤー・ターンのみから構成されます (GT1 のロシア軍プレイヤー・ターンはスキップします)。

3.1 ゲーム・ターン・プレイのシーケンスの概要

[Game Turn Sequence of Play Outline]

A. ゲーム・ターン・マーカーの前進

GT 記録欄上で GT マーカーが前進させられ、ロシア軍プレイヤー・ターン面に裏返します。

B. ロシア軍プレイヤー・ターン

1. 補給フェイズ
2. 増援フェイズ
3. 移動フェイズ
4. 戦闘フェイズ
5. VPs 記録ステップ

ロシア軍プレイヤー・ターンが完了した後、GT マーカーをオーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターン面に裏返します。

C. オーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターン

オーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターンは、ロシア軍プレイヤー・ターンと同じです。

3.2 プレイヤー・ターンのシーケンス [The Player Turn Sequence]

ロシア軍プレイヤー・ターン中、ロシア軍プレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれ、オーストリアーハンガリー軍プレイヤーは非手番プレイヤーと呼ばれます。オーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターン中は、これが逆になります。

以下の活動を下に列記された順番で行います。:

1. 補給フェイズ [SUPPLY PHASE] :

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 (11.0)。非補給下又は補給不足であることが発見されたユニットは、そのようにマークされます。2GTs 以上連続して非補給下のユニットは、損耗を被り得ます (11.5)。

2. 増援フェイズ [REINFORCEMENT PHASE] :

手番プレイヤーは、マップ上に使用可能な増援を置きます (14.0)。

3. 移動フェイズ [MOVEMENT PHASE] :

手番プレイヤーは、望むように自軍ユニットの全て又はいくつかを移動させることができ (4.0)、全く移動させなくても構いません。このとき、ユニットは減少戦闘効果値から回復できます (10.3)。

4. 戦闘フェイズ [COMBAT PHASE] :

手番プレイヤーは、隣接する敵ユニットを攻撃できます (7.0)。

5. 勝利ポイント記録ステップ [RECORD VICTORY POINTS STEP] :

占領している町について VPs が記録されます (15.1)。

4.0 移動 [MOVEMENT]

4.1 許容移動力 (MA) [Movement Allowance (MA)]

各ユニットは、移動フェイズ中に消費できる MPs の最大数である MA を持ちます。ユニットは、決して敵ユニットによって占められたヘクスへ進入できません。

4.2 ユニットの移動方法 [How to Move Units]

ユニットは、隣接ヘクスの道筋をたどることで移動し、地形効果チャートに従って、進入した各ヘクス (ときには越えたヘクスサイド) について MPs を消費します。ユニットは、個々に又はスタックで消費した MPs の合計を維持しながら移動できます。

4.3 最低限の移動 [Minimum Movement]

ユニットは、MP コスト又は EZOC の存在にかかわらず、常に最低1ヘクスは移動できます。最低限の移動を実施しているユニットは、プレイヤー・ターン中に MPs を消費できません。

4.4 戦闘効果値の回復 [Combat Effectiveness Recovery]

戦闘効果値の減少を被っているユニットで資格を持つものは、戦闘効果値を回復するために MPs を消費 (静止中) できます (10.3)。

4.5 特別移動制限 [Special Movement Restriction]

GT5 の後になるまで、ヘクス列 X.01: 3.01~11.01 内のヘクス内に任意で移動できる A-H 軍ユニットはありません。

プレイ・ノート: これらのヘクスは、明赤色で網掛けされています。

4.6 移動についてのその他の制限 [Other Limitations on Movement]

・EZOC と移動 (6.3)。

5.0 スタッキング [STACKING]

スタッキングとは、あるヘクス内に複数ユニットが存在することです。

5.1 スタッキング制限 [Stacking Limits]

友軍移動フェイズ又は退却/戦闘後前進の終了時に、6 ステップまで (下記のステップ概要を参照) があるヘクスを占めることができます。

移動や退却しているユニットは、自由に友軍ユニットのスタックに進入や通過ができます。

- ・ゲーム・マーカーは、スタッキングに影響しません。
- ・ユニット毎のステップ数は、以下のとおりです。:

完全戦力の歩兵師団 = 2

減少状態の歩兵師団 = 1

完全戦力の騎兵軍団 = 2

減少戦力の騎兵軍団 = 1

歩兵旅団 = 1

騎兵師団 = 1

5.2 超過スタッキングの罰則 [Over-Stacking Penalty]

いずれかの友軍移動フェイズ又は戦闘後前進の終了時、スタッキング制限違反ヘクスは超過ユニットを除去しなければなりません（所有しているプレイヤーは、どのユニットを除去するか選択できます）。

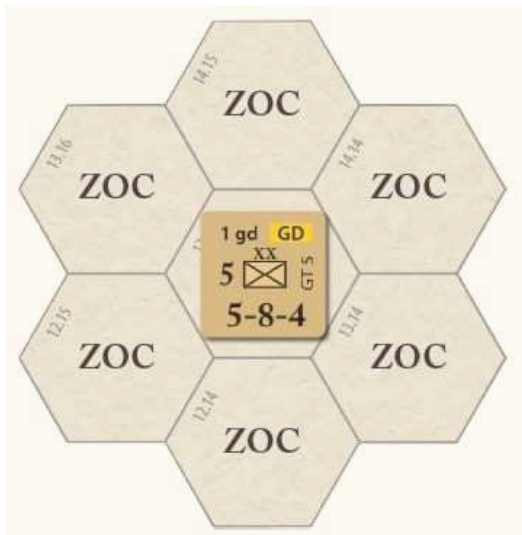
5.3 スタッキングの順番 [Order of Stacking]

最大の攻撃戦力（カウンター上に記載された）を持つユニットは、常にスタック内の最上部でなければなりません。

スタック内のユニットの位置は、プレイに何ら影響を持ちません（ただし、情報制限 5.4 を参照）。

5.4 情報制限 [Limited Intelligence]

重要：プレイヤーは、敵占有ヘクスの構成を調べることができません。そのヘクスへの攻撃を実施するまで、スタック内の最上部ユニット（5.3 を参照）のみが相手側に見えます。戦闘効果値と補給状態のマーカースは、それらが影響するユニットの下に隠され、相手側によって調べることができません。あるスタック内のユニットの戦力とマーカースは、当該ヘクス内のユニットに対して攻撃が宣言されて攻撃が解決されるときにのみ明らかにされます。



6.0 支配地域 (ZOC) [ZONE OF CONTROL (ZOC)]

ユニットを囲む6ヘクスは、そのユニットの支配地域を構成します。全てのユニットが ZOC を及ぼします。ZOCs は、補給と移動に影響を与えます。

6.1 地形と ZOC [Terrain and ZOC]

ZOCs は、いかなるヘクスの内外へも並びにヘクスサイドを越えて伸びます。ただし、ZOCs は可川ヘクスサイドを越えて伸びません。

6.2 ZOC と補給 [ZOC & Supply]

あるヘクス内の敵 ZOC (EZOC) の存在は、そのヘクスを通過してたどられる補給を妨害します (11.3)。補給の目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOC の存在を無効にしません。

6.3 EZOC と移動 [EZOC and Movement]

EZOC を入退出するためのコストは、+1 MP です。1つの EZOC から他の EZOC へ直接移動するためには、+2 MPs がかかります。

移動の目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の EZOC の存在を無効にしません。

6.4 EZOC の他の影響 [Other Effects of EZOC]

- ・側面攻撃 (7.8)。
- ・戦闘後退却の優先度 (9.2.1)。
- ・補給 (11.3)。
- ・騎兵対応移動 (12.1.3)。
- ・増援 (14.0)。

7.0 戦闘 [COMBAT]

手番プレイヤーの戦闘フェイズ中、友軍ユニットは隣接する敵ユニットを攻撃できます。攻撃は任意で、攻撃を強制されるユニットはありません。

戦闘フェイズ毎に複数回攻撃できる又は攻撃され得るユニットはありません。

7.1 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

攻撃側は同時に1ヘクスのみを攻撃でき、単一の戦闘で2ヘクスを目標にできません。

同じヘクス内のユニットは、異なる戦闘で異なるヘクス内に隣接する防御側を攻撃できます（つまり、攻撃を実施するヘクス内の全ユニットが同じ防御ヘクスの攻撃を要求されるわけではありません）。

複数の異なるヘクスから攻撃しているユニットは、単一の隣接ヘクスを攻撃するためにその戦闘戦力を統合できます。

異なる攻撃で二番目のヘクスを攻撃するため、その攻撃戦力を分割できるユニットはありません。

7.2 攻撃側の指揮制限 [Attacker Command Limitation]

攻撃に参加できるユニットの数は制限されます。攻撃側の部隊は、以下のどちらかを含めることができます。:

- (1) 1個軍団に付属する全ユニットにプラスして1ユニット（独立又は異なる軍団に付属）、又は
- (2) 2つの独立ユニット。

プレイ・ノート: 同じ軍団名称番号 (2.1) を持っている全ユニットは、同じ軍団に付属しているものと見なされます。

7.3 防御側の特徴 [Defender Characteristics]

- ・あるヘクス内で防御するために選択された全ユニットは、単一の防御戦力として防御します。
- ・攻撃下ヘクス内の全ユニットは、指揮制限のために不可でない限り戦闘に参加しなければなりません。

防御側の指揮制限 [Defender Command Limitation]

あるヘクスの防御に参加できるユニットの数は、制限されます。防御側の部隊は、以下のどちらかを含むことができます。:

- (1) 1個軍団に付属する全ユニットにプラスして1ユニット（独立又は異なる軍団に付属）、又は
- (2) 2つの独立ユニット。

1つのヘクス内に2つを超える軍団（又は独立ユニット）のユニットがスタックしていたら、超過ユニットは拘置されなければなりません。

例：攻撃下にあるヘクス内に、以下の3ユニットが一緒にスタックしています。：近衛軍団の第1近衛師団、第14軍団の第18師団、第82予備師団（独立）。指揮制限のため、これら3ユニットの1つを拘置しなければなりません（防御側の選択）。

7.4 修正後のゼロ戦闘戦力 [Modified Combat Strength of Zero]

- ・ **攻撃 [ATTACK]**：修正後にゼロ以下の攻撃戦力を持つユニットは、攻撃できません。
- ・ **防御 [DEFENSE]**：修正後にゼロ以下の防御戦力を持つユニットは、他のユニットと共にスタックしていたら、戦闘から拘置されなければなりません。このようなユニットが防御ヘクス内で唯一のユニットであると、拘置できるユニットはなく、スタックは1の戦力で防御します。

7.5 戦闘における騎兵 [Cavalry in Combat]

騎兵ユニットは、決して歩兵ユニットと統合して攻撃又は防御ができません。歩兵が騎兵と共にスタックしたら、1つのユニット・タイプは拘置されなければなりません。

7.6 拘置されたユニット [Withheld Unit]

いくつかの場合、ユニットは戦闘から拘置でき又は拘置されなければなりません。

- ・ **攻撃 [ATTACK]**：攻撃しているユニットと共にスタックした拘置ユニットは、戦闘結果による強制的な影響を決して受けません。友軍の攻撃ユニットが退却することを強制されたら、拘置ユニットは友軍ユニットと共に退却するか又は退却しないことを選択できます。
- ・ **防御 [DEFENSE]**：防御しているユニットと共にスタックした拘置ユニットは、退却結果（のみ）による影響を受けます。このようなユニットは、その戦闘フェイズ中に「攻撃を受けた」ものと見なされます。

例外の場合 [EXCEPTIONAL CASE]：あるヘクス内で防御している全ユニットが拘置ユニットを残して除去されたら（ただし、退却の結果を被っていない）、拘置ユニットを1ヘクス退却させます。

7.7 戦闘への地形の影響 [Effects of Terrain on Combat]

河川又は尾根のヘクスサイドを越えて攻撃を実施している全ユニットは、その戦闘戦闘戦力と砲兵値が半減されます（端数切り上げ）。

- ・ 非橋梁河川ヘクスサイドを越える退却の影響について（9.2.2）。

7.8 側面攻撃 [Flank Attacks]

防御側に隣接する6ヘクス中の5ヘクスが、敵ユニットによって占められるか又は攻撃している敵ユニットのZOC内にあり、これら5ヘクスが友軍ユニットによって占められていなければ（又はブジェミシル [Przemysl] 要塞に隣接していなければ）、防御側は「側面攻撃下」と見なされます。

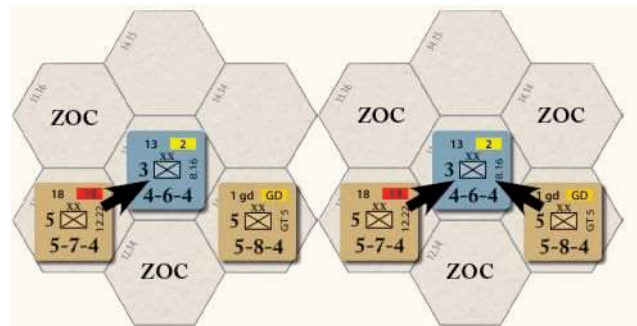
重要：唯一重要なEZOCは、不運なユニットを実際に攻撃しているユニットによって及ぼされたものです。当該戦闘に含まれないユニットのZOCsは有効と見なされません。

特別：マップ端ヘクス内の防御側は、側面攻撃され得ません。

防御側が側面攻撃を受けたら、CRT戦闘比のコラムが右へ2シフトされ（攻撃側有利に）、防御側は+2の損失結果表DRMを受けます（9.4.1）。

ケース1

ケース2



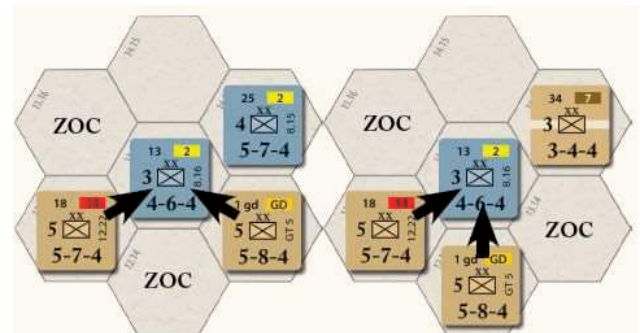
非側面攻撃

側面攻撃

例1：ケース1では、第1近衛師団は攻撃に参加しておらず、したがってそのZOCは有効と見なされません。ケース2では、攻撃しているため側面攻撃の状況を創出しています。

ケース3

ケース4



非側面攻撃

側面攻撃

例2：ケース3では、第25師団は攻撃している第1近衛師団のZOCを無効にします。ケース4では、第34師団は攻撃していませんが、ヘクス内に存在することで側面攻撃の状況を創出します。

8.0 戦闘の手順 [COMBAT PROCEDURE]

Battle for Galicia, 1914では、各個別戦闘は以下の5段階で解決されます。：

1. 戦闘比の判定
2. CRT コラム・シフトの判定
3. 攻撃の解決
4. マグニチュードの判定
5. 損失の解決

8.1 第1段階—初期戦闘比の判定 [Stage One—Determine Initial Combat Ratio]

最初に、攻撃側は防御と攻撃のヘクスを示します。攻撃と防御ヘクス内の全ユニットのIDとユニット・タイプが明らかにされます（ただし、その戦闘効果値又は補給状態は明らかにしません）。次いで、両プレイヤーは拘置されるユニットを宣言します（攻撃側に続いて防御側）。次に、参加している攻撃ユニットの統合された攻撃戦力と防御ユニットの統合された防御戦力を比較し（戦闘効果値と補給状態による戦力修正を考慮して）、この比較は確率比（攻撃側/防御側）として述べられます。合計攻撃戦力を合計防御戦力で割り、

常に防御側有利に端数を切り捨て、戦闘結果表上に列記された最寄りの比を導きます。

8.2 第2段階—CRT コラム・シフトの判定

[Stage Two—Determine CRT Column Shifts]

上記の第1段階で導き出した戦闘比は、2つの場合でシフトさせる可能性があります。：側面攻撃 (7.8) とプシェミシル要塞 (13.0) です。最終戦闘比を見つめるため、可能なシフトを適用させます。

1対3未満の最終戦闘比は認められず、4対1を超える最終戦闘比は4対1で解決されます。

8.3 第3段階—攻撃の解決 [Stage Three—Attack Resolution]

退却があるか並びに損失判定中に DRMs があるかを判定するため、プレイヤー諸氏は戦闘結果表 (9.1) を参照します。攻撃側は2d6を振り、結果を最終戦闘比コラムで交差照合します。プレイヤー諸氏は直ちに結果を履行し、(もしあれば) 退却 (9.2) 又は戦闘後前進 (9.3) を実行します。

8.4 第4段階—マグニチュードの判定

[Stage Four—Determine Magnitude]

被った損失を判定するため、最初にマグニチュードが判定されなければなりません。マグニチュードは、戦闘に参加した (両陣営の) ステップ数の合計を合算することで判定されます。

- ・小規模 [SMALL] : 戦闘が合計で7ステップ未満を含むと。
- ・大規模 [LARGE] : 戦闘が合計で7ステップ以上を含むと。

8.5 第5段階—損失の解決 [Stage Five—Loss Resolution]

次に、プレイヤー諸氏は、損失結果表 (9.4) に進みます。攻撃側と防御側は各個別に1d6を振り、適切なDRMsを適用します (9.4.1)。両プレイヤーは、攻撃のマグニチュードに一致するコラム上で自軍の個別結果を交差照合し、全ての戦闘効果値の減少を適用します (9.4.2)。

9.0 戦闘結果の説明 [EXPLANATION OF COMBAT RESULTS]

9.1 戦闘結果表 (CRT) [Combat Results Table (CRT)]

CRTは、戦闘手順の第3段階で照合されます。結果の左部分は攻撃側に、右部分は防御側に関係します。

結果の可能性：	
-	効果なし
+/- #	損失結果表 DRM。
R#	退却ヘクスの数

9.2 戦闘後退却 [Retreat After Combat]

全ての退却は、MPsではなくヘクスで表現されます。

・退却しているユニットは常にスタックとして退却し、分割できません。ただし、超過スタックの状態を回避するため退却の最終ヘクスを除きます。十分に退却しているユニットの退却最終ヘクス内で超過スタックの状態が発生したら、超過スタックを回避するため

に追加のヘクスを退却できます。

例：各2ステップから構成される3個A-H軍師団がR1のCRT結果を受け、友軍師団 (2ステップ) を含んでいるヘクス内へ退却することを強制されます。これは超過スタックの状態 (8ステップ) を創出するため、退却している3個師団の1つ (全3個ではなく) は退却を継続することになります。

- ・ユニットは、超過スタックの状態内に退却できますが、9.2.1の退却優先度に準拠するため (例えば、EZOCへの進入を回避するため)、追加ヘクスの退却を生じさせます。
- ・CRTの強制的な各ヘクス退却の結果は、退却しているスタックのLRTのサイの目を+1修正します (9.4.1)。

9.2.1 退却の優先度 [Retreat Priorities]

所有しているプレイヤーが退却略を判定しますが、以下の優先度に従わなければなりません。：

- (1) 可能であれば、EZOC内のカラのヘクスへの進入を回避します。
- (2) 12ヘクス以内のいずれかの補給源方向へ退却させます。選択した補給源から遠くへ移動しない1ヘクスの退却結果を被るユニットは、この指針を満たしたものと見なされます。

重要：あるスタックが上記の優先度のどちらか1つを満たすことができれば、到来するLRTのサイ振りに+2DRMを被ります (9.4.1)。

9.2.2 渡河退却 [Retreating Across a River]

非橋梁河川ヘクスサイドを越えて退却する各ユニットは、1戦闘効果値の減少を被ります。

9.2.3 退却不可 [Unable to Retreat]

ユニットは、敵ユニットの存在のため退却義務を満たせないかもしれません。退却義務を満たせないスタック内の全ユニットは、以下を被ります。：

- (1) 退却に失敗した各ヘクスについて1戦闘効果値の減少。
- (2) 到来するLRTのサイ振りに+2DRM。

9.3.2 戦闘後前進 [Advance After Combat]

防御側のヘクスがカラであると、勝利した攻撃ユニットはスタッキング制限に従ってカラになったヘクス内へ前進できます (拘置ユニットは、前進できません)。勝利した防御側は、決して戦闘後前進できません。

特別：A-H軍ユニットは、GT5の後になるまで以下のヘクス列X.01 : 3.01~11.01のヘクス内へ前進できません。

プレイ・ノート：これらのヘクスは、明赤色で網掛けされています。

9.4 損失結果表 (LRT) [Loss Results Table (LRT)]

LRTは、戦闘手順の第5段階中に参照されます。

結果の可能性：	
-	効果なし
#	戦闘効果値減少の数

9.4.1 損失結果表のDRMs [Loss Results Table DRMs]

以下のDRMsは、最終LRT結果に影響します。:

- CRTの結果: -2から+2。
- 相手側の砲兵値:
 - 0~2: +0;
 - 3~5: +1;
 - 6~9: +2;
 - 10~13: +3;
 - 14以上: +4
- 防御側が側面攻撃下: +2
- 各CRT退却結果: +1
- 退却優先度を満たせないか又は退却できない: +2
- 4対1を超える各戦闘比について: 各戦闘比毎に防御側に+1

例: 戦闘比が6対1 = +2。

9.4.2 どのユニットが戦闘効果値の減少を被るのか

[Which Units Suffer Reduction of Combat Effectiveness]

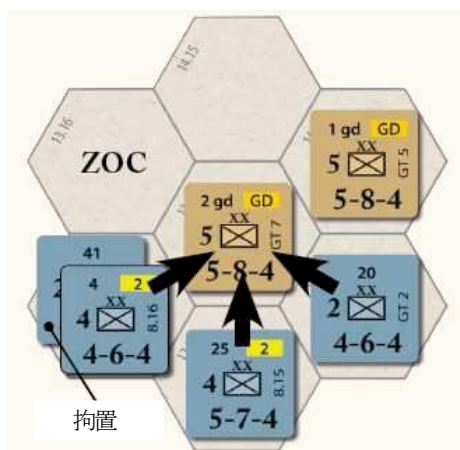
戦闘効果値 (CE) 減少の結果は、所有しているプレイヤーによって個別ユニットに配分されます。CEの減少は、提供されたものと同じでなければなりません。参加している全てのユニットは、いずれかのユニットが2CE (以上) の減少を受ける前に (これがユニットを除去する場合を除く) 1CEを受けなければなりません。

戦闘から拘置されたユニットにCEの減少を割当ててはできません。

戦闘効果値の減少を記録するため、ユニットの上に「戦闘効果-1 [Combat Effect.-1]」マーカーを置きます。二番目の減少を記録するため、マーカーをその「戦闘効果-2 [Combat Effect.-2]」面に裏返します。ユニットが三番目のCE減少を被るとき、減少CEマーカーを取り去ってユニットを裏返し (又は取り去り)、1ステップ損失を被ります。

例外: 白いユニット・タイプ・シンボルを持つユニット (10.2)。

戦闘の例: オーストリアーハンガリー軍プレイヤーが、ロシア軍第2近衛師団に攻撃を宣言します。攻撃側の指揮制限 (7.2) のため、全4個A-H軍師団の参加はできません。A-H軍プレイヤーは、第2軍団に付属する全師団 (第4と第25師団) と1個独立師団で攻撃することに決め、この場合は第20師団です。第41師団は、戦闘から拘置されます (7.6)。



第1段階: 最初のステップは、戦闘比を判定することです。ロシア軍第2近衛師団の防御戦力は8です。これをA-H軍師団の攻撃戦力

の合計 (この場合は13 (4+5+4)) と比較します。それ故、戦闘比は13対8で防御側有利に丸めて1.5対1です。

第2段階: 攻撃は側面ではないため、戦闘比のシフトはありません。

第3段階: ここで、A-H軍プレイヤーは2d6を振って9の結果です。1.5対1コラム上で9の結果を交差照合し、CRT結果で+2/-1と判定します (攻撃側+2LRT修正/防御側-1LRT修正)。結果は退却義務を含まないため、プレイヤー諸氏は直ちに損失結果表へ進みます。

第4段階: ここでの最初のステップは、戦闘のマグニチュードを判定することです。各2ステップから構成される4個師団が戦闘に参加したため (合計8ステップ)、戦闘は「大規模」マグニチュードです。

第5段階: 次に、LRT DRMsが判定されます。A-H軍プレイヤーのサイの目は、2つの要素のために修正されます。: CRT結果 (+2) とロシア軍砲兵の存在です。第2近衛師団は5の砲兵値 (AV) を持ち、これは+2のDRMに相当します。これで、合計でA-H軍に+4DRMの結果です。

ロシア軍の修正は、以下ようになります。: CRT結果について-1とA-H軍砲兵について+3 (4+4+2=10AV) です。それ故、ロシア軍の修正は+2です。ここで各プレイヤーは1d6を振り、A-H軍プレイヤーは5を振り (修正後の結果は9)、ロシア軍は2 (修正後の結果は4) です。ここで、プレイヤー諸氏は自軍の結果を大規模マグニチュード・コラム内で見つけ、結果を判定するため左へ読みます。この場合、ロシア軍プレイヤーは1戦闘効果値 (CE) の減少を被り、一方のA-H軍プレイヤーは3CEの減少を被ります。ルール9.4.2に従って、A-H軍プレイヤーは攻撃している自軍ユニットの間でこれら3減少を均等に分配しなければならず、自軍各師団が1CEの減少を被ります。これで戦闘シーケンスが完了します。

10.0 戦闘効果値とステップ損失

[COMBAT EFFECTIVENESS AND STEP LOSSES]

- ユニットの、戦闘のために減少した戦闘効果値を持ちます (9.4)。
- あるユニット内のステップ数について (5.1)。

デザイン・ノート: *Battle for Galicia, 1914* では、戦闘効果値とは死傷者や落伍者のような有形のものと、編成、練度、指揮統率、士気、耐久性のような無形の尺度です。

10.1 減少した戦闘効果値の影響 [Effects of Reduced Combat Effectiveness]

減少した戦闘効果値-1又は-2マーカーを持つユニットは、その攻撃と防御の戦力がそれぞれ1又は2ずつ減少します。

プレイ・ノート: 戦闘効果値の減少は、砲兵値に影響を持ちません。

10.2 ステップ損失の表示 [Indicating Step Losses]

ステップ損失は、ユニットが三番目の戦闘効果値の減少を行うときに被られます。ユニットを裏返し (CEの減少マーカーを取り去る)、ユニットが1ステップ損失を被ったことを示します。2ステップを持つユニットは、二番目のステップ損失後にプレイから取り去られます。1ステップのみを持つユニットは、1ステップを失ったときに取り去られます。

例外: 白いユニット・タイプ・シンボルを持つユニットは、二番目

の戦闘効果値の減少を受けた後で1ステップ損失を被ります(すなわち、除去されます)。

10.3 戦闘効果値 (CE) とステップの回復

[Combat Effectiveness (CE) and Step Recovery]

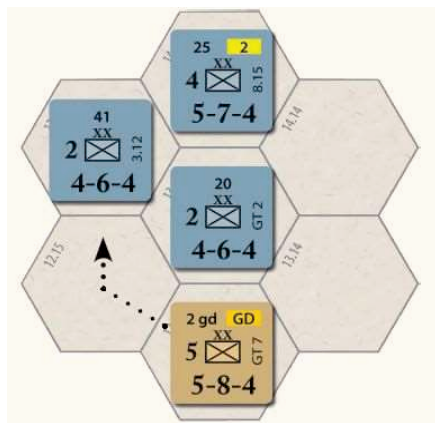
歩兵タイプのユニットは、「戦闘効果値の回復」と呼ばれる手順を通して、減少した戦闘効果値と損失ステップを回復させることができます。

CEの回復を実施するユニットは、「減少 CE-1」 マーカーを取り去るか、又は「減少 CE-2」 マーカーを裏返すか、又は1ステップ減少ユニットをその表面に裏返して「減少 CE-2」 マーカーをユニットの上に置きます。

デザイン・ノート：効果値の回復は、休養、療養、補充の組み入れをあらわします。

10.3.1 要件 [Requirements]

CEの回復を実施するため、歩兵ユニットは補給下でなければならず、4MPsを消費しなければなりません(静止中)。加えて、ユニットは最寄りの敵ユニットから3ヘクス離れているか(すなわち2ヘクスが介在する)、或いは全ての介在ヘクスが友軍ユニット(たち)によって占められていたら、最寄りの敵ユニットから2ヘクス離れていなければなりません。



例：第25と第41師団の両者は、戦闘効果値レベルの回復を望みます。この場合、第25師団がそれを行う資格を持つ一方、全ての介在ヘクスを友軍が占めていないため、第41師団は資格を持ちません。

10.3.2 野戦補充ユニット [Forage Units]

野戦補充表示ドット (2.1) を持つユニットは、戦闘効果値の減少を回復できません。

プレイ・ノート：いくつかのA-H軍Landsturm (Ls) ユニットの全てのA-H軍Marsch (m) ユニットの「野戦補充ユニット」です。

10.3.3 騎兵ユニット [Cavalry Units]

騎兵ユニットは、戦闘効果値の減少を回復できません。

10.3.4 除去されたユニット [Eliminated Units]

完全に除去されたユニットは、プレイに復帰できません。

11.0 補給 [SUPPLY]

あるユニットは、常に3つの補給状態の1つです。：補給下 [In-Supply]、補給不足 [Low-Supply]、非補給下 [Out-of-Supply]。

プレイヤーのユニットの補給状態は、友軍補給フェイズ中に判定され、常にそのプレイヤーの次の補給フェイズになるまで継続します。ユニットが補給不足又は非補給下の状態であると、これを示すために適切な補給マーカーをユニットの下に置きます。

11.1 補給の影響 [Supply Effects]

ユニットの現行補給状態は、その戦闘戦力のみに影響を与えます。補給下のユニットは完全戦力、補給不足のユニットは-1戦力減少を被り、非補給下のユニットは-2戦力減少を被り、しかもその砲兵値 (AV) は戦闘についてゼロと見なされます。

11.2 補給源 [Supply Sources]

2つのタイプの補給源があります。：

1. 補給のシンボルが記載された友軍マップ端ヘクス。
2. 連結したRR線ヘクスの連続経路によって友軍マップ端補給源まで連結するRR線を含んでいるヘクス。RR線ヘクスは、敵ユニットの存在又はそのヘクスが友軍ユニットによって占められていない限りEZOC内にあることによって妨害されます。

友軍マップ端 [Friendly map edges]：

ロシア軍 [Russian]：ヘクス15.26上の上部、右手側、左手側。

A-H軍：ヘクス6.25下の下部と左手側。

11.3 補給路をたどる [Tracing a Supply Path]

補給路は、ユニットから補給源まで連続したヘクスを通してたどられます。合法的な補給路は、敵ユニットによって占められたヘクスや複数の非無効化EZOCを通過してたどれません(すなわち、補給は、非無効化EZOC内の1ヘクスを通してたどることができます)。補給路をたどる目的において、友軍ユニットが占めるヘクス内では、EZOCの存在が無効となります。

11.4 補給路の範囲 [Supply Path Range]

ユニットが「補給下」であるためには、8ヘクスを超えない長さの合法的な補給路をたどなければなりません。経路が9から12ヘクスの長さであると、ユニットは補給不足です。経路が12ヘクスを超えるか、又はユニットがいかなる合法的な経路もたどなければ、そのユニットは非補給下です。

11.5 損耗 [Attrition]

前の友軍補給フェイズ中に非補給下と判定されたユニットが、再び非補給下であることが発見されたら、損耗を被ります(すなわち、連続したGTsに非補給下のユニットは、損耗を被ります)。

11.5.1 損耗の影響 [Effect of Attrition]

損耗を被るユニットは、2だけ減少したCEを持ちます。この減少は、あたかもユニットが戦闘で損失を被ったごとく適用されます。

12.0 騎兵の特別ルール [SPECIAL CAVALRY RULES]

騎兵の特質は、以下のルールによってあらわされます。

12.1 騎兵対応移動 [Cavalry Reaction Movement]

敵の移動フェイズ（並びに敵の増援フェイズ）中、友軍の騎兵タイプ・ユニットは、「騎兵対応移動」の選択肢を実行できます。

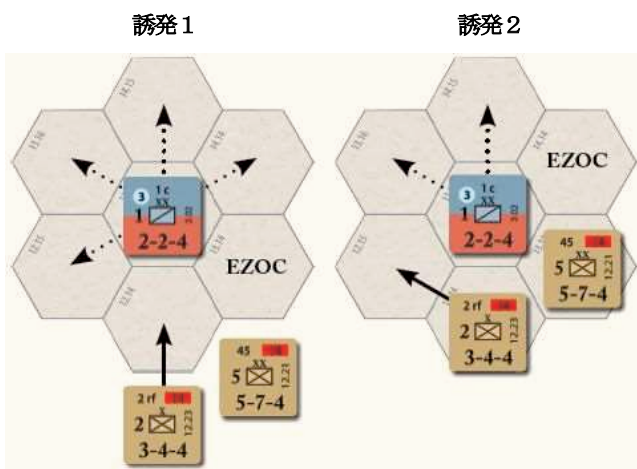
プレイ・ノート：移動制限表示 (2.1) を持つ騎兵ユニットは、解放される前に「対応」ができます。

12.1.1 対応移動の誘発 [Reaction Movement Triggers]

対応移動は、2つの方法で「誘発」され得ます。：

誘発1 一敵ユニットが移動して、いまだいかなる敵ユニットにも隣接していない騎兵ユニットに隣接したら、或いは

誘発2 一敵ユニットが騎兵ユニットに隣接する1つのヘクスから移動し、その騎兵ユニット又は他のいずれかの友軍ユニットに隣接する他のヘクス内へ移動する。



12.1.2 手順 [Procedure]

自軍ユニットが移動している間、活性プレイヤーは自軍ユニットの1つが移動して敵の騎兵ユニットに隣接するときに宣言しなければならず、非活性プレイヤーは直ちに「対応」する意思を宣言しなければなりません。

対応が**誘発1**のためであると、次いで友軍騎兵ユニットは直ちに1ヘクス移動できます。

対応が**誘発2**のためであると、次いで友軍騎兵ユニットは直ちに1ヘクス移動できますが、敵ユニットがカラにしたばかりのヘクス内へは不可です。

12.1.3 制限 [Restrictions]

ユニットは、騎兵対応によって移動を誘発したユニットの ZOC 以外の EZOC 内へ移動できません。このルールの目的において、あるヘクス内の友軍ユニットは、EZOC の存在を無効にします。

例：A-H 軍騎兵ユニットがヘクス 13.15 内にあり、ヘクス 14.15 内のロシア軍ユニットに隣接しています。ロシア軍ユニットがヘクス 14.14 内へ移動したら、それは EZOC to EZOC 移動です。それ故、A-H 騎兵ユニットは「対応」できます。A-H 騎兵ユニットは、ヘクス 14.14（ロシア軍ユニットの現在位置）とヘクス 14.15（ロシア

軍ユニットの前の位置）を除く、ヘクス 13.15 に隣接する各ヘクス内に対応できます。

プレイ・ノート：騎兵対応移動は、相手側の移動フェイズ中に非活性ユニットが任意に移動できる唯一のときです。

12.2 その他の騎兵ルール [Other Cavalry Rules]

- ・騎兵は、戦闘で歩兵と統合できません (7.5)。
- ・騎兵は、減少した戦闘効果値を回復できません (10.3.3)。

13.0 プシェミシル要塞 [FORTRESS PRZEMYSŁ]

オーストリアーハンガリー軍のプシェミシル要塞（ヘクス 3.15）は、いくつかの特質を持ちます。：

- ・ロシア軍ユニットは、決してヘクス 3.15 へ進入できません。
- ・プシェミシル要塞ヘクス内でスタックした A-H 軍ユニットは、攻撃され得ませんが攻撃を發動できます。
- ・プシェミシル要塞に隣接するヘクス内で防御しているか又はそこを攻撃している A-H 軍ユニットは、自軍に有利な 2 CRT コラム・シフトを獲得します。

14.0 増援 [REINFORCEMENTS]

増援は、ルール小冊子の最終頁に、その到着 GT の順番で表示されます。到着した瞬間、ユニットをマップ上の指定ヘクス又は指定されたヘクスの1つを選択して置きます。全ての複数ヘクス到着のリストが含まれます。

ユニットの予定された登場ヘクス（たち）が敵に占められたら、増援ユニットはマップへ進入するために MPs を消費して、最寄りの友軍マップ端ヘクス（敵が占めていないヘクス）に登場できます。

プレイ・ノート：増援の配置は、敵の騎兵対応移動 (12.1) を誘発し得ます。

14.1 ロシア軍の RR 線ヘクス上への登場

[Russians Entering on a RR Line Hex]

いくつかのロシア軍ユニットは、「X と Y 間のいずれかの連続した RR 線ヘクス」上に登場するよう列記されます。列記された2つにヘクス間の連続した RR 線によって連結する全ての RR 線ヘクスは資格を持ちますが、以下の制限があります。：RR 線ヘクスは、合法的な補給源 (11.2) でなければならず、しかも他の適格なヘクスが存在しない限り、EZOC 内であってはなりません。

15.0 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

勝利ポイント (VP) は、勝者を判定するために使用されます。ゲームの終了時 (GT12 に続き)、最も VP を持つプレイヤーが勝利します。

プレイ中、各プレイヤーは 15.1 に示された VP 計画に従って得点した VPs を加えます。特定のプレイヤーによって蓄積された現行の VP 量は、VP 記録欄上に記録されます。

15.1 勝利ポイント計画 [Victory Point Schedule]

プレイヤー諸氏は、以下の計画に従って VP を獲得できます。：

(1) 攻撃：GTs1～9 中、友軍歩兵ユニットによって実施した各攻撃は1 VP を得点します。

デザイン・ノート：両交戦国は、主導権を握り、それを維持しようと努力していました。

(2) 町：一定の町（赤色で囲われた町）を占領して支配することで、VPs が得点されます。ある町が最初に占領された GT に、プレイヤー諸氏は「占領 [Capture]」ポイントを得点します。町が占領されている以後の各 GT に、プレイヤーは「支配 [Occupy]」ポイントを得点します。これらの VPs は、プレイヤー・ターンの終了時に記録されます。

オーストリアーハンガリー軍	占領	支配
ルブリン [Lublin] (16.22) =	10	2
クラスニスタフ [Krasnostaw] (16.18) =	3	1
ヘウム [Ckelm] (18.17) =	6	2
フルビエシュフ [Hrubieszow] (16.13) =	3	1
ロシア軍	占領	支配
レンベルク [Lemberg] (7.09) =	10	1
グロデック [Groddek] (6.10) =	3	1
サンボア [Sambor] (2.11) =	6	2
ヤーヴォリウ [Jaworow] (6.12) =	3	2

(3) 除去したユニット：各敵除去ユニットは、1 VP を得点します。

例外：除去した「野戦補充ユニット」(2.1) は、VP の価値がありません。

プレイ・ノート：VP 計画は、プレイヤー補助カード上にも示されます。

参考文献

Golovine, N. N. "The Great Battle of Galicia (1914)" The Slavonic Review, vol. 5, 1926-27, pp. 25-47.

この記事は、the Oregon Consim Games website の「Archives」ヘッダーの下で見つけることができます。

CRE DITS

Game Design: Michael Resch

Rules Editing: Gregg Adams, Steve Bradford, Karsten Engelmann, Hans Korting, Nick Wade

Map Art: Bill Ramsay and Michael Resch

Counter Art: Michael Resch

Play-Testers: David Antonio, Stephen Brasseur, Jeff Christensen, Robert Hinson, Gregg Kilbourne, Mark Woloshen

カウンターの略号

c : 騎兵
comb : 統合

ロシア軍：

CN、cn : カフカス
cs : コサック
d : ドン
GD、gd : 近衛
GN、gn : 擲弾兵
r : 予備
rf : 狙撃兵

オーストリアーハンガリー軍：

ls : 招集兵 [Landsturm]
lw : 後備兵 [Landwehr] (ドイツ軍)
m : Marsch
sch : 山岳兵 [Kaiserschützen]

ロシア軍の増援計画 [RUSSIAN REINFORCEMENT SCHEDULE]

GAME TURN 2

9+10 c-10.01
12 c+3 cn-9.01

GAME TURN 3

13-8.01 又は 7.01
34-8.01 又は 7.01
65r-7.01、6.01
12-7.01、6.01
19-7.01、6.01
14-5.01
15-5.01

GAME TURN 4

23-16.26 と 19.23 間のいずれかの連続した RR 線へクス
37-16.26 と 19.23 間のいずれかの連続した RR 線へクス
80 r-16.26 と 19.23 間のいずれかの連続した RR 線へクス
4+5 d cs-19.17 と 19.16 間のいずれかの連続した RR 線へクス
48-3.01 又は 4.01
3 rf-3.01 又は 4.01

GAME TURN 5

1 gd-16.26 と 19.23 間のいずれかの連続した RR 線へクス
82 r-16.26 と 19.23 間のいずれかの連続した RR 線へクス
49-3.01 又は 4.01

GAME TURN 6

gd rf-16.26 と 19.23 間のいずれかの連続した RR 線へクス
83 r-16.26 と 19.23 間のいずれかの連続した RR 線へクス
21-19.23 と 19.16 間のいずれかの連続した RR 線へクスにプラスしてへクス 19.17
4 rf-3.01

GAME TURN 7

2gd-16.26 と 19.23 間のいずれかの連続した RR 線へクス

GAME TURN 8

52-19.23 と 19.16 間のいずれかの連続した RR 線へクスにプラスしてへクス 19.17
Pavlov-1.01 又は 2.01

オーストリアーハンガリー軍の増援計画

[AUSTRO-HUNGARIAN REINFORCEMENT SCHEDULE]

GAME TURN 2

1 ls—8.24
 36 ls—8.22
 26—5.16
 comb—4.15
 19—5.15
 10 c—7.15
 97 ls—3.15
 23—5.12
 20—3.03
 12 m+—1.01

GAME TURN 3

6 m+—4.14
 23 m—2.11
 108 ls—6.10
 17—3.06 or 1.07
 43—1.01
 103 ls—1.01

GAME TURN 4

95 ls—11.25 or 12.25.
 100 ls—11.25 or 12.25.
 4 m—2.11
 14 m—6.10
 34—3.06 or 1.07

GAME TURN 5

106 ls—11.25, 12.25 or 13.26.
 3 m—6.10 or 5.12

GAME TURN 6

40 ls— 1.01 に登場しなければならず、さもなければ GT7 に到着する (AH 軍プレイヤーの選択)

GAME TURN 7

3 lw—11.25, 12.25 or 13.26.
 4 lw—11.25, 12.25 or 13.26.
 31—2.11 or 1.14
 40 ls— 1.03、1.05、1.07 (GT6 に登場していなければ)

GAME TURN 8

20 m—3.15
 32—2.11 or 1.14

GAME TURN 9

102 ls +7 m—2.11 or 1.14



(翻訳: 伊集院 小門 2021.5.1)

戦闘結果表(CRT) (9.1)

サイの目	1:3	1:2	1. 5:2	1:1	1. 5:1	2:1	2. 5:1	3:1	4:1	サイの目
2	+1/R1	-/R1	+1/R2	+1/R2	-/R2	-/R3	-/R3	-1/R3	-/R4	2
3	+1/-1.R1	+1/R1	-/R1	-/R1	+1/R2	-/R2	-/R3	-/R3	-1/R3	3
4	+1/-	+1/-1.R1	+1/R1	+1/R1	-/R1	+1/R2	-/R2	-/R2	-/R3	4
5	+1/-1	+1/-	+2/-1.R1	+1/-1.R1	+1/R1	-/R1	+1/R2	+1/R2	-/R2	5
6	-/-2	+1/-1	+1/-	+1/-	+1/-1.R1	+1/R1	-/R1	-/R1	+1/R2	6
7	+1/-2	+1/-2	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1.R1	+1/R1	+1/R1	-/R1	7
8	+2/-2	+2/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-1.R1	+1/-1.R1	-/-1.R1	8
9	+1.R1/-2	+2/-2	+2/-1	+2/-1	+2/-1	+1/-1	+1/-	-/-1.R1	+1/-1.R1	9
10	+2.R1/-1	+1.R1/-2	+2/-2	+2/-2	+2/-2	+2/-1	+1/-1	-/-1	-/-1.R1	10
11	+2.R1/-2	+2.R1/-1	+1.R1/-2	+1.R1/-1	+1.R1/-1	+2/-2	+2/-1	+1/-1	-/-1	11
12	+2.R1/-2	+2.R1/-2	+2.R1/-1	+1.R1/-2	+1.R1/-1	+1.R1/-1	+2/-2	+1/-2	+1/-1	12

手順

- 1) 敵対している戦力を比較し、初期戦闘比を判定する。
- 2) 適用可能な戦闘比コラム・シフトを適用する。
- 3) 攻撃側は2d6を振り、結果を適切な戦闘比コラムで交差照合し、結果を適用する。

戦闘比コラム・シフト

- ・側面攻撃: 2右
- ・Przemyslに隣接して防御しているA-H軍ユニット: 2左
- ・Przemyslに隣接して防御しているロシア軍ユニット: 2右

結果(攻撃側/防御側に適用する)

- = 効果なし
- +/-# = LRT修正
- R# = 退却のヘクス数

損失結果表 (LRT) (9.4)

修正後のサイの目	マグニチュード		結果
	小規模 (x<7ステップ)	大規模 (x≥7ステップ)	CE 減少
	≤4	≤1	0
	5、6、7	2、3、4	1
	8、9、10	5、6、7	2
	11+	8、9、10	3
		11、12、13	4
		14+	5

手順

- 1) 戦闘に含まれる両陣営のステップ数を合計する。
- 2) 各陣営についてのサイの目修正を判定する。
- 3) 各陣営は1d6を振り、適切なマグニチュード・コラムの下で修正後の結果を見つけ、戦闘効果値レベルの損失を見つけるために左を読む。

DRMs

- ・CRTの結果(+2から-2)
- ・各CRTヘクス退却の結果
- ・相手側砲兵値の戦力を合計する。

0-2:+0	3-5:+1	6-9:+2	10-13:+3	14+:+4
--------	--------	--------	----------	--------

- ・防御側が側面攻撃を受けている: +2
- ・退却指針を満たせないか又は退却できない: +2
- ・闇の戦闘比で防御している。4:1を超過する比毎に+1

BATTLE FOR GALICIA 1914

勝利ポイント計画

勝利ポイントは、2つの方法で得点できる。

- (1) 敵ユニットの除去
- (2) 町の占領と支配

除去ユニット: 各ユニットが1VPを得点

町:

オーストリア-ハンガリー軍	占領	支配
Lublin (16.22)	10	2
Krasnostaw (16.18)	3	1
Chelm (18.17)	6	1
Hrubieszow (16.13)	3	1
ロシア軍	占領	支配
Lemberg (7.09)	10	1
Grodek (6.10)	3	1
Sambor (2.11)	6	2
Jaworow (6.12)	3	2

地形効果チャート(TEC)

	MPコスト	戦闘効果
平地	1	なし
森	2	なし
尾根	+2	攻撃側戦力+AV半減
河川	+2	攻撃側戦力+AV半減
橋梁*	+1	河川を参照
湿地	禁止	NA

*河川のコストは無視する(4.2.1)

移動ポイントの概要

行動	MPコスト
EZOC進入	+1
EZOC退出	+1
EZOC to EZOC	+2
戦闘効果値の回復	4