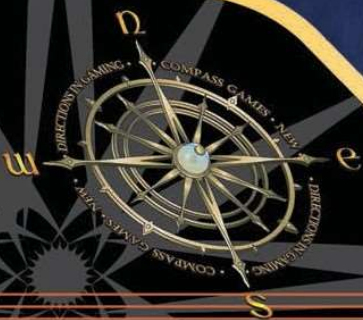


BALANCE *of* POWERS



JOHN GORKOWSKI'S GAME OF
WORLD WAR ONE ACROSS THE GLOBE

Compass Games
New Directions in Gaming



BALANCE of POWERS

<ul style="list-style-type: none"> 1.0 ゲームコンポーネント 1 <ul style="list-style-type: none"> 1.1 ルール 1 1.2 マップと海図 1 1.3 プレイピース 2 1.4 ダイス 6 2.0 基本概念 6 <ul style="list-style-type: none"> 2.1 重要な用語 6 2.2 陣営、国家、プレイヤー 7 2.3 シナリオ 7 2.4 資源ポイント (RP) とアフリカポイント (AP) 7 2.5 場所 (Location)、隣接関係 (Adjacency)、および支配 (Control) 8 2.6 スタックと戦力 8 2.7 大会戦と小規模戦闘 9 2.8 戦術的革新 (TI) 9 2.9 士気喪失、危機、征服 9 3.0 補給 10 <ul style="list-style-type: none"> 3.1 補給の確認 10 3.2 非補給ユニットの影響 11 4.0 プレイシーケンス 11 <ul style="list-style-type: none"> 4.1 ターン構造 11 4.2 I go-U go パターン 12 5.0 季節ターンシーケンス 12 <ul style="list-style-type: none"> 5.1 戦力プール追加 12 5.2 資源集計 12 5.3 資源削減 13 6.0 月ターンシーケンス 15 <ul style="list-style-type: none"> 6.1 外交フェイズ 15 6.2 建設フェイズ 17 6.3 航空フェイズ 19 6.4 海軍本部フェイズ 20 6.5 キャンペーンフェイズ 21 6.6 兵站フェイズ 22 6.7 飛行場フェイズ 22 6.8 革命フェイズ 22 7.0 海軍の移動 23 <ul style="list-style-type: none"> 7.1 行動半径、行動範囲、および超過 23 7.2 一般的な移動ルール 23 7.3 マップの移動 23 7.4 割り込み (Interrupt) 24 7.5 海図での移動 24 7.6 海軍輸送 25 7.7 水陸両用攻撃 25 8.0 海戦 26 <ul style="list-style-type: none"> 8.1 接触 (Contact) 26 8.2 索敵と回避 (Search and Evasion) 26 8.3 水上戦闘 26 8.4 潜水艦戦闘 27 8.5 港への強制帰還 27 8.6 可能なさらなる移動と戦闘 28 8.7 海戦の例、ユトランド沖海戦 28 8.8 要塞と機雷の例、ガリポリ 30 9.0 陸軍の移動 31 <ul style="list-style-type: none"> 9.1 行軍 31 9.2 鉄道移動 31 9.3 鉄道移動と行軍の組み合わせ 31 9.4 港ボックスへの/からの陸上の移動 32 9.5 淡水の移動と小艦隊 32 9.6 塹壕掘削と塹壕 32 10.0 陸上戦闘 32 <ul style="list-style-type: none"> 10.1 補給の確認 33 	<ul style="list-style-type: none"> 10.2 要塞への砲撃 33 10.3 RP または AP を支払う 33 10.4 防御側予備のコミット 33 10.5 修正 33 10.6 陸上戦闘ダイスロール 35 10.7 結果の適用 35 10.8 さらなる移動と戦闘 37 10.9 陸上戦闘の例、ヴェルダン 37 11.0 シナリオ構成 39 <ul style="list-style-type: none"> 11.1 標準フォーマット 39 11.2 海軍本部と外交のルール 39 11.3 セットアップの順序 39 11.4 初期位置支配 39 11.5 7月の危機 39 12.0 シナリオ 42 <ul style="list-style-type: none"> 12.1 葉が落ちる前 42 12.2 東部での戦火 43 12.3 鋼鉄の嵐 44 12.4 カイザーシュラハト 45 12.5 南スラヴ 46 12.6 海軍の価値 47 12.7 アジアの宝庫 47 12.8 アフリカ 48 12.9 第一次世界大戦 48 13.0 戦闘序列 (CoB) 50 索引 54 プレイヤー補助カード 55 その他ファイル 58
---	--

1.0 ゲームコンポーネント

1.1 ルール

ルールは、**Balance of Powers (BoP)**を説明しています。セクション 1~3 は、ゲームのパラメータを定義します。セクション 4~10 では、ゲームを実際にどのようにプレイするかを説明します。セクション 11 以降では、特定のシナリオの詳細を説明します。括弧内の参照が、テキスト全体に書かれています。その問題に関連するルールブックのセクションを参照するものもあれば、特定のマップやヘクスを参照するものもあります。プレイヤーは、セクション 7 と 8 (数ページ) の代わりにセクション 6.45 (半ページ) を使用することで、詳細な海軍ルールを犠牲にしてルールを減らすことができます。

1.2 マップと海図

1.21 BoP には、3つの大マップ、1つの小マップ、および1つのチャートが含まれています。3つの大マップ：1) 北ヨーロッパ、2) 南ヨーロッパ、3) オスマン帝国は、それぞれ1ヘクスあたり約27マイル(24海里)です。大マップは、ゲームをプレイするために物理的に結合する必要はありませんが、対応するヘクスを揃えることで結合できます。ヘクスあたり250マイルの、より小さなアフリカマップは、大マップから独立しています。チャートには、海図、世界の海と主要港の抽象的な図、円形のカレンダー、艦隊(fleet)ボックス、集結

(Concentrations)ボックスが含まれています。

1.22 マップは、さまざまな機能を表示するヘクスで構成されています。陸地ヘクス内の地形描写は、そのヘクスにその地形の特性を付与します。大まかに言えば、ヘクスには、全陸、全水、陸と水を兼ねた海岸の3種類があります。陸地ヘクスは、以下の略で地形効果チャート(裏表紙を参照)に要約しているように、戦闘、移動、スタックに影響を与えるさまざまなタイプの地形を表します。

ARMP = 残りのすべての移動ポイント (All Remaining Movement Points)

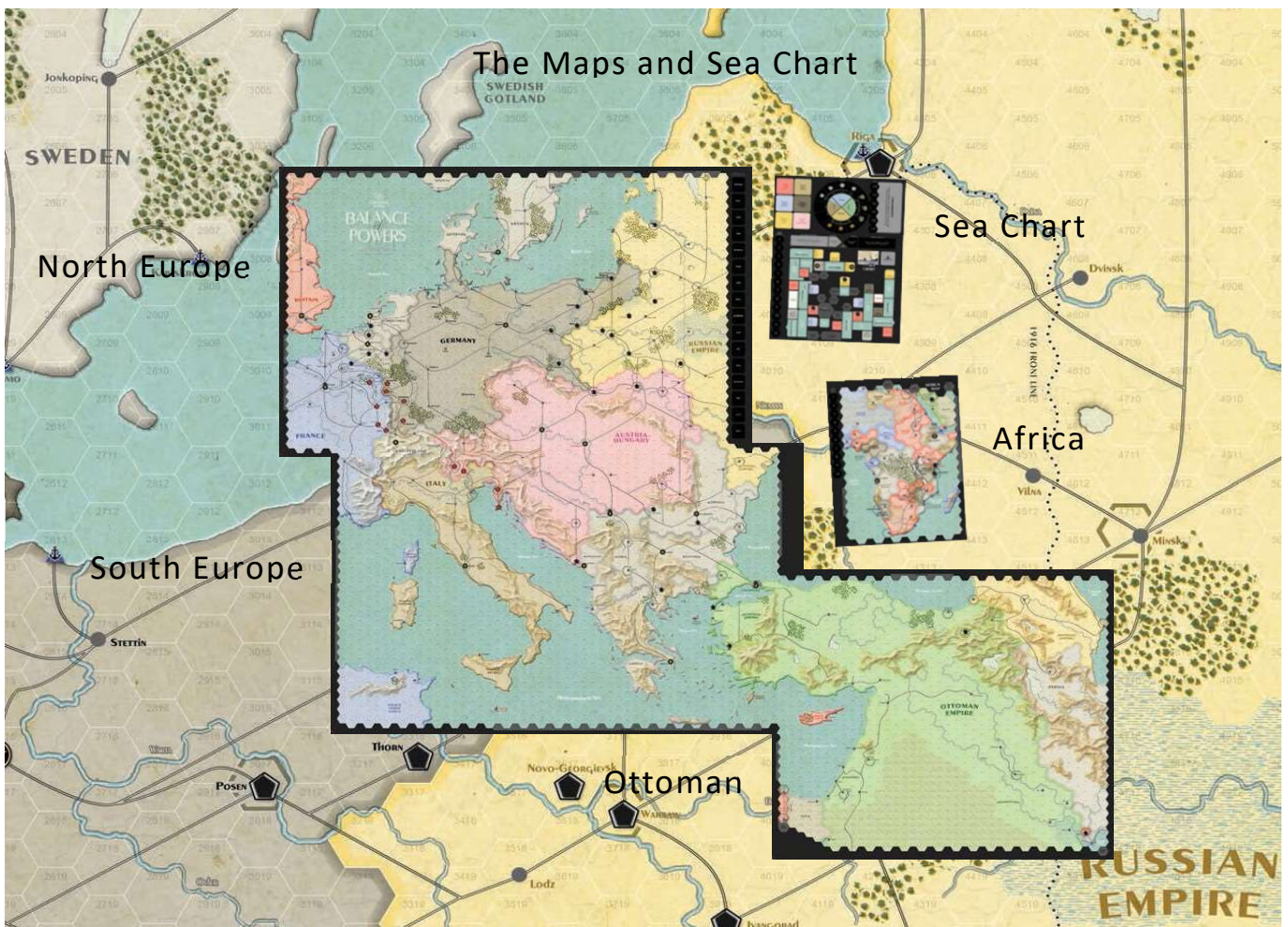
ID = 固有防御力 (Inherent Defense)

NE = 影響なし (No Effect)

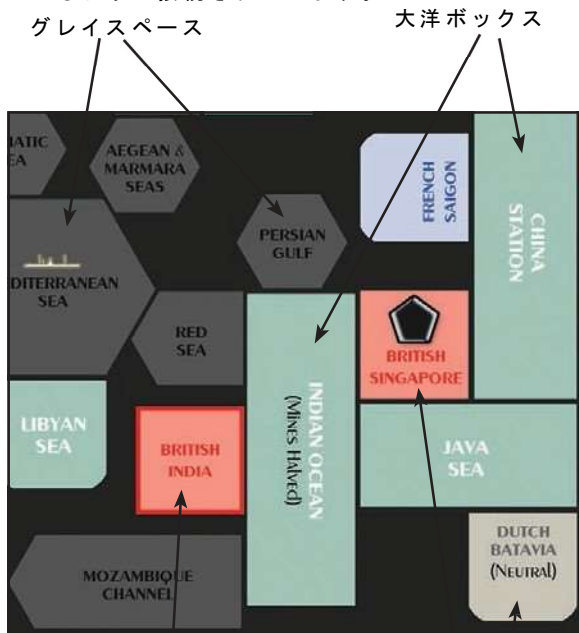
MP = 移動ポイント (Movement Points)

NMP = 海軍移動ポイント (Naval Movement Points)

デザインノート: いくつかの珍しいマップ機能には、次のような説明があります。このゲームは、ロシア内戦やドイツの1918年2月/3月の陸上占領をカバーしていないため、他のゲームよりもロシアの表示範囲が少なくなっています。オスマン帝国の線路の断線は意図的なものです。一部の港は名前がありませんでした。



1.23 海洋図面 (Sea Chart)、略して「海図 (chart)」は、3種類のスぺースで構成されています。「インド洋 (Indian Ocean)」などの水域の名前が白で印刷された水色の長方形は、角や突起が丸い場合があり、大洋 (Ocean) ボックスと呼ばれ、どのマップにも表示されていない水域を表します。「ペルシャ湾 (Persian Gulf)」などの黒文字で濃い灰色の背景で、細長いか切り詰められたヘクスはグレイスペース (Grey Space) と呼ばれ、マップ上に表示されている水域を表します。したがって、マップ上の対応するヘクス群への出入り口です。陸地や都市の名前を含むさまざまな色の正方形ボックス (角が丸い場合もあります) は港 (Port) ボックスと呼ばれ、どのマップにも表示されていない陸域と水域を表します。アメリカや日本などの太字で囲まれた港ボックスは、「全国土母国 (Full Nation Home Country)」港 (2.24) です。海図とマップは、マップ端の記述に示されているように接続されています。



1.24 アフリカマップで使用できるのは、海軍ユニットとアフリカ指定 (AF) 陸軍ユニット (黒の印刷で移動力がないもの) のみです。



AF 陸軍ユニットは、海軍輸送を介して隣接する海上ボックスに入る場合を除いて、アフリカマップを離れることはできません。アフリカの外で開始する AF 陸軍ユニット (イギリスの IEF および WIR ユニット) は、海図を横切って海上輸送を介してアフリカに到達できませんが、ヨーロッパまたはオスマン帝国マップに入ることができません。非 AF 陸軍ユニットは、海軍輸送中としてのみアフリカマップに入ることができ、アフリカマップに上陸した場合は除去されます。

1.25 固有防御力 (Inherent Defense: ID) : 水陸両用攻撃 (7.7) の対象となる沿岸ヘクスまたは港ボックス、または運河ヘクスサイドを横切る敵の移動/攻撃の対象となる空のヘクスには、ヘクスを支配する側に属する 1 ステップからなる仮想 1-0 (戦闘力 (effectiveness)-移動力) 陸軍ユニットがいます。この仮想ユニットは常に補給 (in supply) されており、塹壕に入る (entrenched) ことはありません。この仮想ユニットがいるヘクスにフェ

イズ側の軍団が入るには、仮想ユニットを陸上戦闘で敗北させる必要があります。実際のユニットが存在する場合、この仮想ユニットは存在しません。唯一の例外として、空のときには無防備なカロリン (Carolines) 港ボックスは仮想ユニットを持ちません。

1.3 プレイピース

プレイピースはカウンターと呼ばれます。マーカーとユニットの 2 つのタイプがあります。

1.31 マーカー

マーカーは、ユニットに影響を与える状況を表し、特定の数を追跡するのに役立ちます。一部のマーカーは、必要に応じて、プレイ中に場やユニットに配置します。その他のマーカーは、時間と特定の値を追跡するために、General Records Track (GRT) またはその他の特定のトラックに配置します。プレイヤーが使用できるマーカーの数に制限はありません。不足した場合は、必要に応じて追加してください。

	アフリカポイント (Africa Points)		破口 1 (Breach 1)
	資源ポイント (Resource Points)		破口 2 (Breach 2)
	士気喪失 (Demoralization)		突破 (Breakthrough)
	支配 (Control)		塹壕戦 (Trench Battle)
	損耗 (Spoil)		減少 (要塞) (Reduced (fortress))
	対潜水艦戦 (Anti Submarine Warfare)		集結 (Concentration)
	無制限潜水艦戦 (Unrestricted Submarine Warfare)		艦隊 (Fleet)
	上陸 (Landing)		施設 (Infrastructure)

1.32 ユニット

ユニットは、空軍、陸軍、海軍の 3 つの主要なグループに細分されます。空軍ユニットには、エース、戦闘機、爆撃機 (イギリス旅団相当) が含まれます。陸軍ユニットには、有名な (または悪名高い) 陸軍司令官、軍団、要塞が含まれています。海軍ユニットには、有名な海軍司令官、さまざまな種類の水上艦/機雷と潜水艦/U ボートの戦隊、要塞が含まれています。要塞は陸軍と海軍の両方のユニットの可能性のあることに注意してください。ユニットカウンターは、ユニットカウンターサンプルチャート (1.34) に示しているように、ゲーム情報を記号、数値、色で表示しています。ほとんどのユニットの数値は白で印刷されています。黒と黄色の数値には特別な意味があります。黒い数字はアフリカマップで使用できるユニットを示し、黄色の数字 (または爆弾の爆発) は問題の数値について何か異常があること (1.321、5.31) を示します。騎兵、艦隊、司令官、機雷、戦車を除いて、ユニットの両面はそれぞれ異

なる意味を持っています。常に、上を向いている面に基づいてモードと数値を適用します。1つの例外を除いて、プレイ中に除去されたユニットは常にそれぞれの戦力プール(5.1)に戻り、通常の召集(muster)(6.21)プロセスを介してプレイに再び参加するために(再)調達(6.22)できます。例外は要塞(1.33)です。一度破壊された要塞は永久に除去され、修理することはできません。

1.321 軍団(Corps)

司令官と要塞を除いて、他のすべての陸軍ユニットは「軍団」です。これには、歩兵および騎兵、アフリカ指定陸軍ユニット(AF)、小艦隊(flotilla)、攻囲(siege)、戦車ユニットが含まれます。軍団は常に2つのモード(機動または塹壕)のいずれかにあります。軍団は塹壕(9.6)ルールに従ってモードを切り替えることができます。軍団の場合、裏面のバーは、裏面の移動力1と同様に、塹壕に入っていることを示します。ただし、騎兵、小艦隊、戦車の軍団には、塹壕面がありません。それらは常に機動モードにあります。戦闘力が黄色で印刷されている歩兵軍団は、1914年に攻撃したときに値が4であると見なします。1915年1月からは、防御するときは常に、その数値はカウンターに印刷されているように3です。戦車には2つの戦闘力があります。最初の(黄色の)は攻撃するときに使用し、2番目は防御するときに使用します。アフリカ指定軍団(AF)には、印刷された移動力がありません。黒で印刷された戦闘力のみが表示されています。

1.322 ステップ

空軍ユニットと海軍ユニット(要塞を含む)は軍団ではないため、モードがなく、代わりに「ステップ」があります。この区別は、スタック(2.6)、大会戦(2.7)、および損耗(10.713)にとって重要です。完全戦力では、空軍と海軍のユニット(要塞を含む)はすべて2ステップあります。ステップロス(ダメージ)を受けた後、空軍と海軍のユニットは裏返します。それらの裏面のバーは、減少戦力を示します。マップ上に印刷されている要塞は減少(要塞)カウンターで減少戦力を示します。

1.323 司令官

司令官ユニットの「司令官」は、軍団でもステップでもありません。司令官はスタックし(2.6)、同じタイプの他のユニット(空軍、陸軍、海軍)と連携します。司令官は一人で活動することはできません。司令官のヘクスにいる同じタイプのユニットは、彼の「指揮下」にあります。司令官は、他のユニットの通常ルールに従って、自分の指揮で移動して戦います(Piggybacks)。司令官がヘクスに一人である場合は、すぐに戦力プールに戻ります。司令官の指揮で移動する資格がある場合、司令官は戦力プールに戻ることを選択できます。戦力プールでは、後で(再)調達(6.22)し、調達の1か月後に召集(6.21)を介してマップに戻ることができます。司令官は戦闘によって除去できます(6.32、8.3、10.74)。

1.33 要塞

要塞は、マップと海図に印刷された陸海軍のユニットです。赤と黒の2種類があります。赤い要塞は、黒の古い構造よりも砲撃(10.2)に耐えるより近代的な構造を表しています。すべての要塞は常に次のいずれかの状態にあります: 無傷、減少、破壊。要塞の数値は、状態によって次のように異なります。

要塞テーブル

	状態		
	無傷	減少	破壊
戦闘力	3	2	NA
移動力	0		
砲撃力	3	NA	
防御力	9		
ステップ数	2	1	

1.331 NAは該当しないことを意味し、要塞がその特性を完全に失ったことを示します。したがって、減少要塞は海戦で攻撃することはできず、破壊された要塞は戦闘、移動、補給に何の影響も及ぼしません。しかし、破壊された要塞は依然として人口密集地(population center)です。

1.332 各要塞ステップは、戦闘比と損失では陸軍に相当します。

1.333 要塞(無傷または減少)は、破壊されるまで元の所有者に属し、破壊された時点でユニットとして存在しなくなります。「減少(REDUX)」カウンターを使用して、要塞が減少したことを示します。要塞が破壊されたとき、それを「破壊(RUIN)」カウンターでマークします。

1.334 本国内要塞ヘクスは、自国(2.24)に位置するヘクスであり、そのヘクスサイドの少なくとも1つに国境がなく、破壊カウンターでマークされていないものです。たとえば、フランスでは、ベルダン(Verdun:ヘクス0922)は本国内要塞ですが、ベルフォール(Belfort:ヘクス1127)はそうではありません。これらの要塞の状態は、士気喪失(2.91)と勝利に影響を与えます。

デザインノート: ユニットのサイズは、タイプと戦域によって異なります。すべてのゲーム目的で「軍団」と呼ばれますが、AF、戦車、および攻囲ユニットは、実際には50~250台の車両を備えた500~1,000人の大隊です。実際の軍団には、25,000人の戦力(歩兵)または8,000人の騎兵(騎兵)がいます。要塞には約12,000人の兵士が含まれます。海軍ユニットは、ユニットあたり4~12隻の戦隊(1ユニットあたりの艦船はBB-4、CC-6、SS-12)を表し、水上艦用の「組み込み」駆逐艦も多数あります。空軍ユニットには、1ステップあたり約50機の戦闘機または12機の爆撃機が含まれます。

1.34 ユニットカウンターサンプルチャート

表面

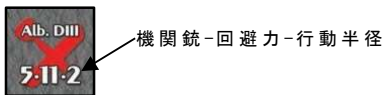
裏面

空軍ユニット

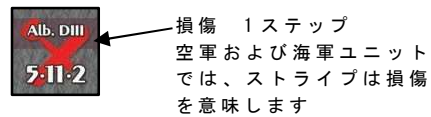
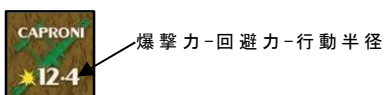
航空司令官「エース」



戦闘機 2ステップ

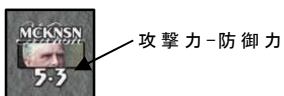


爆撃機 2ステップ

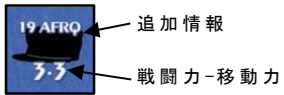


陸軍ユニット

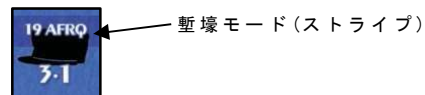
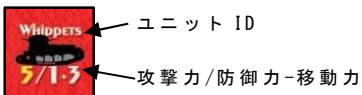
陸軍司令官



歩兵軍団
移動モード



戦車軍団

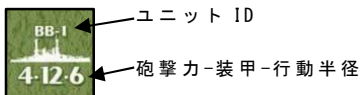


海上ユニット

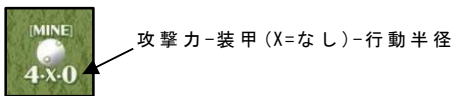
海軍司令官



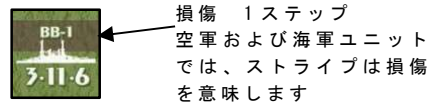
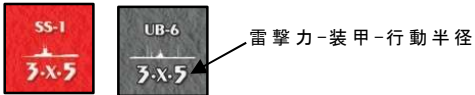
水上艦 2ステップ
























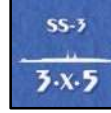



機雷



潜水艦/Uボート



<p>空軍 司令官</p> 	<p>陸軍 司令官</p> 	<p>海軍 司令官</p> 
<p>戦闘機</p> 	<p>騎兵</p> 	<p>BB = 弩級戦艦</p> 
<p>爆撃機</p> 	<p>歩兵軍団 大団</p> 	<p>BC = 巡洋戦艦</p> 
<p>ツェッペリン</p> 	<p>歩兵軍団 中小団</p> 	<p>CA = 装甲巡洋艦</p> 
	<p>山岳軍団</p> 	<p>CC = 防衛巡洋艦</p> 
	<p>攻囲軍団</p> 	<p>CL = 軽巡洋艦</p> 
	<p>戦車軍団</p> 	<p>CD = 沿岸防衛艦</p> 
	<p>小艦隊軍団</p> 	<p>PD = 前弩級戦艦</p> 
	<p>要塞</p>  	<p>機雷</p> 
		<p>SS = 潜水艦</p> 
		<p>UB = Uボート</p> 

1.35 ユニットカラー
 すべての中小国：国旗
 アメリカ：オリーブ
 オーストリア-ハンガリー帝国：ピンク
 イギリス：赤
 フランス：青
 ドイツ：灰色
 イタリア：茶色
 オスマン帝国：緑
 ロシア：ベージュ

1.36 頭字と略語

ABYS : アビシニア
ANZAC : オーストラリアとニュージーランド
ARM : アルメニア
AFRQ : アフリカ
BAV : バイエルン
BEF : イギリス海外派遣軍
BLGN : ベルギー
BLGRN : ブルガリア
COL : 植民地軍
CAUC : コーカサス
EAMR : 東アフリカ乗馬歩兵
EEF : エジプト遠征軍
FLKNHYN : ファルケンハイン
FPUB : 市民軍
GD : 近衛
GEA : ドイツ領東アフリカ
GRNDR : 擲弾兵
GRK : ギリシャ
GSW : ドイツ領南西アフリカ
IEF : インド遠征軍
JPN : 日本
KAM : カメルーン
KAR : 王立アフリカ歩兵
LOA : アラビアのロレンス
LSTRUM : ラントシュトルム
LUDNDRF : ルーデンドルフ
LW : 国防軍 : (W)西、(O)東、(R)予備
MCKNSN : マッケンゼン
MGYR : マジャール
MRCN : モロッコ
MEF : 地中海遠征軍
RAWLNSN : ローリンソン
RCTC : 王立植民地軍団
RG : 予備グループ
RICHTFN : リヒトホーフエン
RMN : ルーマニア
RS : 予備
SAFH : 南アフリカ開拓騎兵
SAH : 南アフリカ騎兵
SAI : 南アフリカ歩兵
SAMR : 南アフリカ乗馬歩兵
SAS : 南アフリカ攻囲砲兵
SAX : サクソン
SCHNDR : シュナイダー
SDTN : ズデーテン
SERBN : セルビア
SIB : シベリア
SLVN : スロベニア
TC : 植民地軍
TERR : テリトリアル
TYRL : チロル
TRKSTN : タルクスタン
UKRN : ウクライナ
WAFF : 西アフリカ野戦軍
WDF : 西部砂漠軍
WIR : 西インド連隊

1.4 ダイス

ダイスロール(dice roll)という用語は2d6と略され、通常、出目を合計するために2つの6面ダイスを振ることを意味します。ダイスロール(die roll)という用語は1d6

と略され、出目を読み取るために1つのダイスを振ることを意味します。3d6は、3つのダイスを振って合計することを意味します。生の(修正前)ロール(raw roll)はダイスが示すものであり、最終的な(修正後)ロール(final roll)はすべての修正を含むものです。**【訳注】ダイスロールは間違えやすいので1d6と2d6と適宜修正した。生/最終的も修正前/修正後とした。**

2.0 基本概念

2.1 重要な用語

隣接(Adjacent) : 互いに直接接続されている場所 (2.52)
アフリカ指定陸軍ユニット (Africa-Designated Land Unit: AF) : 印刷された移動力(1.24、1.321)がない黒文字の陸軍ユニット

アフリカポイント(Africa Point) : アフリカの帝国資源の尺度 (2.43)

残存移動ポイント (All Remaining Movement Point: ARMP) : 険しい場所や広大な場所に入るコスト

交渉材料(Bargaining Chip) : フレーム化された人口密集地ヘクス (1.22)

ボックス(Box) : 海図(1.23)上の正方形で、マップに描かれていない水域または港を表しています

突破(Breakthrough) : 決定的な(そしてとらえどころのない)戦闘結果 (10.73)

破口(Breach) : 塹壕の防御に対する部分的な侵入(10.59)

戦闘順序 (Chronological Order of Battle: COB) : どのユニットがいつゲームに到着するか(13.0)の包括的なリスト

征服(Conquest) : あなたの首都を失うことの壊滅的な結果 (2.93)

支配(Control) : どちらの側がその場所を「所有」しているかを示します (2.53)

軍団(Corps) : 司令官でも要塞でもない陸軍ユニット (1.321)。

危機(Crisis) : 不利な結果に苦しむ、国民の士気喪失の限界 (2.92)

士気喪失(Demoralization) : 国民の士気の低下の尺度 (2.91)

士気喪失ダイスロール (Demoralization Die Roll: DDR) : 士気喪失が発生したかどうかを判断するための1d6ダイスロール (10.74)

最終合計修正 (Final Net Modifier: FNM) : 陸上戦闘ダイスロール(2d6) (10.5)に対するすべての修正の合計

戦力(Force) : 単一のユニットまたはユニットのスタック (2.61)

戦力プール(Force Pool) : 国が調達できるユニットの山 (5.11)

グレイスペース(Grey Space) : 海図(1.23)の細長いまたは切り詰められたヘクスで、マップ上に描かれた水域

母国(Home Country) : ユニットを集め、補給を引き、沿岸襲撃される場所 (2.24)

施設(Infrastructure) : 重要な戦時中の施設 (6.219)、(6.227)、(10.572)

場所(Location) : マップヘクスまたは海図ボックス(2.51)

大会戦(Major Battle) : 片側に少なくとも2個軍団(2.7)がいるアフリカ以外の陸上戦闘 (10.0)

大国(Major Power) : オーストリア-ハンガリー、イギリス、フランス、ドイツ、イタリア、オスマン帝国、ロシア、アメリカ (2.23)

マーカー(Marker) : ユニットに影響を与える状態を表すゲームピース (1.31)

中小国(Minor Power) : 大国ではない国 (2.23)

モード (Mode) : 一方の面で塹壕に入っているか、もう一方の面で機動している、軍団に影響を与える状態 (1.321)

大洋ボックス (Ocean Box) : 海図 (1.23) の水色の長方形 (おそらく角が丸い) で、どのマップにも表示されない水域

人口密集地 (Population Center) : マップまたは海図 (1.22) 上の首都、都市、港、要塞

港ボックス (Port Box) : 海図 (1.23) 上の正方形または長方形 (場合によっては角が丸い) に陸上または都市の名前が含まれる、マップに表示されない港

行動半径 (Radius) : 海軍ユニットに「印刷された」行動半径数値 (7.1)

行動範囲 (Range) : 海軍ユニットの「印刷された」行動半径数値 (7.1) の4倍で、各GQサブフェイズ中に海軍ユニットが利用できる海軍移動ポイントの数

資源ポイント (Resource Point) : ヨーロッパとオスマン帝国で使用している国の資源の尺度 (2.4)

革命 (Revolution) : 危機 (Crisis) に続く国家権力の崩壊 (6.8)

シナリオ (Scenario) : プレイする特定のゲーム (12.0)

病気 (Sickness) : アフリカにおけるイギリス陸軍ユニットを破壊する可能性のある状態 (6.513)

陣営 (Side) : 中央同盟国または協商国 (2.21) のいずれか

ステップ (Step) : 空軍、海軍、要塞ユニットの状態 (1.322)

戦術的革新 (Tactical Innovation: TI) : 軍事近代化に向けた進歩の尺度 (2.8)

塹壕戦 (Trench Battle) : TIの恩恵や突破のない、塹壕にいる防御側に対する攻撃 (9.63)

ユニット (Unit) : 実世界の戦闘戦力 (1.32) を表すゲームピース

2.2 陣営、国家、プレイヤー

2.21 BoPには、中央同盟国 (Central Powers: CP) と協商国 (Entente Powers: EP) の2つの陣営と、シナリオ (12.0) で定義された中立国が含まれます。それぞれの陣営と中立国は国で構成されています。CPとEPの2つの陣営、およびそれぞれの中小国はすべて戦争状態にあり、互いに「敵」です。同じ陣営の国家とその中小国は、互いに「友好的」です。中立国は戦争中ではありません。それぞれの国は常に一方の陣営に属しているか、中立です。

2.22 中立国は、どちらの陣営にとっても友でも敵でもありません。第一次世界大戦 (The Great War) シナリオ (12.9) のイギリスを除いて、中立国のユニットはプレイの開始時にセットアップしませんが、代わりにその中立国がプレイ中に陣営に加わったときにセットアップします。大国の中立国は、陣営に参加するまで資源ポイントを集集しません。ただし、中立国は戦闘順序に従ってユニットを追加していくため、陣営に参加すると、これまでに戦力プールに蓄積したすべてのユニットを戦力プールに適切にセットアップします。

2.23 BoPには、大国と中小国の2種類の国があります。主な大国には、オーストリア-ハンガリー、イギリス、フランス、ドイツ、イタリア、オスマン帝国、ロシア、アメリカがあります。他のすべての国は中小国です；アビシニア、アルバニア、アラビア、ベルギー、ブルガリア、デンマーク、ギリシャ、日本、モンテネグロ、ノルウェー、ペルシャ、ポルトガル、ルーマニア、セルビア、シナイ、スウェーデン、スイス

2.24 母国 (Home Country) : ヨーロッパとオスマン帝国マップでは、大国または中小国のヘクスはその国の「母国」ヘクスです。海図では、自国のヘクスに隣接する陸路リンクのある港ボックスも、その国の「母国」の港です。たとえば、ペトログラード (Petrograd) はロシアの母国の港であり、ボルドー (Bordeaux) はフランスの母国の港ですが、スカパフロー (Scapa Flow) も青島 (Tsingtao) も所有者の母国の港ではありません。オーストラリア、カナダ、インド、日本、アメリカというタイトルの港ボックスは、「全国土 (Full Nation)」の母国の港であり、本質的に、水陸両用攻撃の影響を受けない母国の場所になっています (7.7)。

2.25 マップ上の植民地は以下の国によって支配されていますが、それらの国の母国のヘクスではありません。

国家	植民地
ベルギー	ベルギー領コンゴ
イギリス	アビダン、アデン、イギリス領東アフリカ、キプロス、エジプト、マルタ、ナイジェリア、北ロデシア、スーダン、南アフリカ
フランス	フランス領ダホメ、赤道アフリカ (FEA)、ジブチ、サハラ
ドイツ	ドイツ領東アフリカ、南西アフリカ、カメルーン
イタリア	エリトリア、イタリア領ソマリランド、リビア
オスマン帝国	オスマン帝国ヘジャーズ
ポルトガル	ポルトガル領アンゴラ、モザンビーク

2.26 オーストラリア、カナダ、インドは、シナリオ特別ルールによって変更された場合を除き、ユニットがそれぞれの母国ボックスから補給 (3.0) を受け、召集 (6.21) する必要があることを除いて、すべての目的で「イギリス」として扱います。

2.27 プレイヤー : ソリティアプレイは簡単ですが、Balance of Powers は2人のプレイヤー向けにデザインされており、最大7人までプレイできます。2人でプレイする場合、1人は中央同盟国を支配し、もう1人は協商国を支配します。2人以上でプレイする場合は、各プレイヤーに必要なに応じて1つ以上の大国を割り当て、CPチーム対EPチームとしてプレイします。継続性を考慮すると、ロシアを支配するプレイヤーはアメリカも支配するべきです。同じ陣営の国々は常に同時にターンを実施します。

2.3 シナリオ

シナリオは、Balance of Powers でプレイする「対決」です。実際にゲームをプレイするには、プレイヤーはシナリオ (12.0) を選択してから、同盟の開始、期間、特別ルール、戦闘順序 (OB)、勝利条件に関する指示に従います。

2.4 資源ポイント (RP) とアフリカポイント (AP)

2.41 大国 (2.23) は、資源ポイント (RP) (5.2) を収集して、外交ダイスロール (1d6) (6.124)、空軍、陸軍、海軍ユニットの調達/補充 (6.22)、弩級戦艦 (7.25)、鉄道移動 (9.2)、陸上攻撃 (10.3)、戦闘での特定の損失の吸収 (10.711)、損耗の軽減 (10.713) するために資源を使用します。

2.42 中小国は RP を収集しません。代わりに、大国は自身

の RP を使って、**中小国の首都から大国の首都までの補給線 (3.0) をたどることができる** 同じ陣営の中小国の攻撃と調達を支援できます。ただし、中立ではなく、征服されていない各中小国は、RP 要求 (5.24) の目的で、その中小国の資源をその陣営の大国の 1 つに「割り当てる」必要があります。陣営の大国は、どの大国がその中小国の RP 収入を得るかを決定する必要があります。同様の方法で、征服された中小国 (2.93) は、征服者に 1RP を与えます。

2.43 アフリカでは、各国はアフリカポイント (AP) を使用して、攻撃に資源を提供し、AF 陸軍 (空軍/海軍ではない) ユニットの編制/補充し、鉄道移動し、特定の戦闘損失を吸収し、アビシニアまたはポルトガルの外交ダイスロール (1d6) を行います。

2.44 RP と AP は常に正の数またはゼロとして表され、適切なスケールで追跡します。RP または AP を使用する場合、国はゼロを下回ることはできません。赤字支出は**不可能**です。国がゼロ RP または AP に達すると、それがより多くの RP/AP を取得するまで、RP/AP を必要とするアクションを実行できません。

2.5 場所 (Location)、隣接関係 (Adjacency)、および支配 (Control)

2.51 「場所」という用語は、マップヘクス、大洋ボックス、港ボックス、海図のグレイスペースを等しく指します。これらを区別する必要がある場合、ルールはより具体的な用語、ヘクス、ボックス、グレイスペースを使用します。

2.52 2 つの場所は、マップ端に通過点として物理的に接触 (接続) またはラベル付けされている場合、「隣接」しています。たとえば、フランスでは、北大西洋と中部大西洋のボックスと同様に、ヘクス 0720 (モーブージュ (Maubeuge)) がヘクス 0621 (サンカンタン (St. Quentin)) に隣接しています。ロシアでは、ヘクス 4201 から 5001 はすべてペトログラード (Petrograd) 港ボックスに「隣接」しています。これは、マップ端の指示に従って、ヘクスがペトログラード港ボックスにつながるためです。**注:** 海図 (1.23) の特定のボックスとグレイスペースは、接触しないように角が丸くなっています。そのような場所は隣接していません。

2.521 **補給 (3.121) および予備 (10.42) の目的で、陸軍ユニットは、全水または赤いパーのヘクスサイドを横切ることなく、現在の場所からその場所に行軍できる場合にのみ、その場所に隣接している**と見なすことができます。

2.53 全陸ヘクス、沿岸ヘクス、港ボックスを含む陸地の場所は支配の対象となります。シナリオの開始時に、全海ヘクスと大洋ボックスを除いて、国はその設定エリア内のすべての場所を支配します。プレイ中、国が敵の陸地の場所を少なくとも 1 つの**歩兵または山岳軍団**のみ占領している場合、その場所の支配権を獲得します。両陣営が同じ港ボックスを占めるのは、水陸両用攻撃 (7.7) 中のみ可能です。その後、最後にそこを占領した陣営が実際にその港ボックスを「支配」します。同じ陣営の 2 つ以上の国が同時に敵の場所を占領する場合、どちらが実際に支配権を獲得するかを決定する必要があります。場所は、それを支配する国と同じ陣営にあ

るすべての国にとって友好的であると見なします。

2.531 軍団は、味方/同じ陣営の場所の支配を変更することはできません。たとえば、イギリスとフランスが両方とも EP 勢力である場合、フランスが支配するフランスのヘクスにいるイギリス軍の軍団は、そのヘクスの支配をイギリスに変更**できません**。しかし、イギリス軍はそのヘクスを同じ陣営の戦力が支配しているので友軍として扱うことができます。

2.532 味方/同じ陣営の国の境界内で、ある陣営が以前は敵が支配していた場所の支配を取り戻すと、その場所は元の所有者に戻ります。たとえば、イギリス軍がリール (Lille) をドイツの支配から解放した場合、リールはフランスの支配に戻ります。

2.533 BoP は、混乱を緩和するために必要なときに支配状況をマークするために、各陣営に支配マーカーを提供します。ただし、プレイヤーはすべての場所を細心の注意を払ってマークする必要はありません。

2.6 スタックと戦力

2.61 プレイヤーは、場所ごとに複数のユニットを配置できます。「スタック」は、同じ陣営の複数のユニットが同じ場所に存在する場合を指します。「**戦力 (Force)**」という用語は、**単一のユニットまたはユニットのスタックのいずれかに等しく適用**します。スタック制限は、場所ごとに許可されるユニットの最大数です。

2.62 1 つの場所に、1 つの施設マーカー、1 つの陸軍司令官、6 つの軍団、任意の数のステップ (空軍/海軍/要塞)、任意の数の空軍/海軍司令官までしか同時に置くことはできません。施設マーカー、鉄道、人口密集地がない砂漠または沼地のヘクスでは、軍団の制限は通常の 6 から 1 になりますが、他のすべての制限は同じままです。これらの制限に達すると、追加の**殊方ユニット**は、その場所を移動するだけでも、その場所全体に入ることができなくなります。ただし、これらの制限は、敵ユニットが現在のスタックを攻撃するために場所に入る「**意図**」を**妨げません** (9.14)。1 つの場所を占めるマーカーはいくつでもかまいませんが、施設マーカーは 1 つだけです。

2.63 敵対する陸軍ユニットが同じ港ボックスにいる場合 (水陸両用攻撃中のみ可能)、それらは別々のスタックとして保持します。その場合、各スタックはその港ボックス内の個別の「場所」として扱います。

2.64 水上艦と潜水艦ユニットは単一のスタックに混ぜることはできません。水上艦と潜水艦が同じ場所にいる場合、それらは別々の戦力であると見なします。

2.65 シナリオ特別ルールで禁止されていない限り、同じ陣営の異なる国籍のユニットは自由にスタックできます。

2.66 ハイスタック問題を軽減するために、プレイヤーはユニットを集結 (Concentration) ボックスまたは艦隊ボックスに配置し、関連するマーカーでマップ/海図上でそれらのユニットを表すことができます。集結マーカーと艦隊マーカーは、それらが表すユニットと自由に交換できます。追加の移動/再現ルールはありません。

2.67 スタックに戦力低下、同じ機関銃、回避力、行動半径の数値を備えた同じ国籍の空軍ユニット、または戦力低下、同じ砲撃力、防御力、行動半径の数値を備えた同じ国籍の海軍ユニットが含まれる場合は、常に所有するプレイヤーの裁量で、すぐに単一の完全戦力ユニットに結合できます。その後、「他の」ユニットは戦力プールに戻ります。戦闘中に実行する場合、そのような（再）組み合わせは、格闘戦（6.32）または配置（8.31）の開始時に実行する必要があります。完全戦力ユニットの分解（組み合わせ解除）はできません。

2.68 プレイヤーは、いつでもお互いのスタックを自由に検査できます。

2.7 大会戦と小規模戦闘

大会戦(Major Battle)は、アフリカマップ外での陸上戦闘であり、各陣営の複数の軍団(ステップでは数えません)が関与します。言い換えれば、大会戦を行うには、少なくともフェイズ側プレイヤーの2つの軍団が少なくとも2つの防御側の軍団を攻撃する必要があります。もちろん、要塞のステップは戦闘に参加できますが、その存在は、大会戦の資格を得るために必要な最小軍団数にはカウントしません。その他の戦闘は「小規模戦闘(Minor Battle)」です。大会戦と小規模戦闘は、戦術革新(TI)(2.8)と士気喪失(2.9)を促進します。

2.8 戦術的革新(TI)

2.81 CPとEPはそれぞれ、0から54+の範囲の戦術革新値(TI)を持っています。これは、塹壕戦の謎を解き、現代の戦術を適用する上で、各陣営がどれだけ進んでいるかを測定します。各シナリオは、両陣営の開始時の値を定義します。ゼネラルレコードトラックの両陣営のTIカウンターでその値を追跡します。

2.82 大国が塹壕モードのユニットと陸上戦闘を行うときはいつでも、元の(修正前の)攻撃ダイスの目によっては、その陣営がTIポイントを獲得する可能性があります。大会戦では、攻撃側は8未満のロールでTIポイントを獲得します。小規模戦闘の場合、攻撃側は6未満のロールでTIポイントを獲得します。TIポイントを獲得するには、(防御するのではなく)攻撃する必要があります。

2.83 TIレベル50から、陣営は現在のTIレベルの目標数よりも少ない数をロールすることでTIのメリットを得ることができます。陣営がレベル50以上のTIポイントを獲得するたびに、その陣営がTIのメリットを獲得するまでTIダイス(1d6)を振ります。TIのメリット(2.84)を獲得すると、それらを獲得した陣営のすべての国に適用します。TIレベル40までにTIのメリットを獲得できなかった陣営は、TI40以降のレベルを獲得するたびに再びロールして、6未満で獲得できます。自動ではありません。(【訳注】上記の「40」は「54」の間違いとと思われる)

TI レベル	TI のメリット獲得 ロール<#
50	2
51	3
52	4
53	5
54	6
54 以上	6

2.84 TI メリットは次のとおりです。

- ・塹壕にいる防御側を攻撃した後の築壕の免除(9.62)
- ・同じ塹壕に対する半月あたりの移動/攻撃の数の制限免除(9.63)
- ・破口からの攻撃に対する通常のペナルティの免除(10.591)
- ・防御側の予備のコミット禁止(10.4)
- ・防御側の損耗の引き起し禁止(10.713)

デザインノート: TI メリットは、戦争中に開発されたすべての戦術的革新の効果的な調整と実施を表しています。たとえば、移動弾幕、衝撃爆撃、突撃/浸透戦術、塹壕無線、航空砲撃観測などです。

2.9 士気喪失、危機、征服

デザインノート: 士気喪失は、国民の戦争に対する熱意を表します。死傷者が増え、敗北のニュースが広まるにつれ、国内の不安は労働ストライキや反戦デモを引き起こし、戦時中の生産を減らし、最終的には政治危機、他国による征服、そしておそらく革命にさえつながります。

2.91 士気喪失(Demoralization): 大国(2.23)は、ゼネラルレコードトラック(GRT)の各国の士気喪失マーカーを使用して、士気喪失を追跡します。士気喪失マーカーがどこから始まるかを判断するには、シナリオの説明を参照してください。プレイが進むにつれて、現在の士気喪失レベルを記録するために、必要に応じてマーカーをトラックに沿って移動します。大国が自国の士気喪失の限界に達すると、それは危機(crisis)になります。

特定のイベントは士気喪失を引き起こします。士気喪失が蓄積すると、季節収入が減少します(5.36)。

大国は(士気喪失ダイスロール(1d6)中(10.74))、次のいずれかのイベントがその大国に発生するたびに1ポイントの士気喪失を被る可能性があります。

- ・「7月の危機(Crisis of July)」(11.5)で不利な結果を被る
- ・大会戦(2.7)に参加した戦力の1つが、陸上戦闘テーブルの結果で士気喪失ダイスロール(10.74)を要求される
- ・陸上戦闘の損失の1つ(小規模戦闘でも)が損耗戦(10.713)

大国は(ダイスロールは必要ありません)、次のいずれかのイベントがその大国に発生するたびに、1ポイントの士気喪失を被ります。

- ・弩級戦艦ユニット(BB)の1つが何らかの手段で破壊される
- ・母国(2.24)の国内要塞ヘクス(1.334)の1つが敵の支配下になる

2.92 危機(Crisis): 大国の士気喪失マーカーが自国の限界に達したら、その士気喪失カウンターにマークされ、GRTに記載されているように、それをGRTからカレンダーの月に移動します。その国は、それがさらに「革命(Revolution)」に入るまで、ゲームの残りの間「危機」にあります。危機に瀕している国は、次のような罰則を受けます。自国の限界に等しい士気喪失のために季節的なRP損失を被り続けますが、それ以上の士気喪失は不可能です。他の原因(5.3)からのRP損失は、通常どおり発生します。危機に瀕している国の陸軍ユニットは、

戦闘で損耗(10.713)を選択することはできず、攻撃に少なくとも1つの戦車が含まれるか、防御側の場所よりも航空優勢が優れている場合を除いて、陸上攻撃を行うことはできません。危機に瀕している国のBB海軍戦力(弩級戦艦)は、直ちに強制的に港(8.5)に戻り、ゲームの残りの間そこに留まらなければなりません。オーストリア-ハンガリー帝国、ドイツ、ロシアはそれぞれ、危機に陥った後の2か月目から革命(6.8)が発生する可能性があります。

2.93 征服(Conquest) : 大国と中小国の両方が征服される可能性があります。国の首都(オーストリア-ハンガリー帝国の場合はブダペスト(Budapest)またはウィーン(Vienna))と、その国(2.24)の交渉材料(bargaining chip)ヘクスの少なくとも1つが敵によって支配されている場合、その国は征服されます。しかし、革命中の大国は征服されません(6.8)。征服された国は、その「影の政府」のホストとして、単一の同じ陣営の大国の首都を即座に指定します。征服された国々は、この新しい首都と、それに関連する自国の交渉材料ヘクスを、あらゆる目的のために自国のものとして扱います。征服された大国自身のものであるかのようにその新しい首都を補給(3.11)と召集(6.212)のために使うことができます。征服された国の戦力プールは通常通り元の陣営で引き続き機能し、補給と召集のために母国でまだ支配している人口密集地と交渉材料を使用し続けることができます。しかし、征服された大国はすぐにその士気喪失マーカーを自国の限界まで前進させ(まだそこにはない場合)、それによって危機に瀕します(2.92)。征服された(大国ではなく)中小国の要塞(1.33)は、すべてすぐに破壊されます。征服された大国は、「征服された(conquered)」列を使用して季節RP(5.21)を受領し、革命(6.8)に入るまで、いかなる原因からそれ以上の削減はありません。征服された中小国の資源を徴用するために、征服した大国の1つに「帰属」する必要があります(5.24)。中小国の首都が、征服を完了するために必要な交渉材料をまだ取得していない征服者によって支配されている場合、どちらの陣営もその首都のRPを取得できません。陣営は占領された首都を取り戻すことでほとんどの征服ペナルティを取り消すことができますが、ゲームの残りの間、新たに「解放された(liberated)」大国は危機にあります(2.92)。

2.94 ドイツの危機レベルは10ではなく11です。

3.0 補給

(【訳注】3.1になっていたが3.0が正しいので修正)

プレイヤーは、RP移送(5.23)、召集(6.21)、空襲の開始、空軍ユニットによる基地のパトロールまたは変更(6.3)、移動(9.1、9.2)または陸軍ユニットとの戦闘(10.1)の開始、および兵站(commisariat)サブフェイズ(6.6)中など、さまざまな時点で補給を確認する必要があります。次のように、特定のユニットは常に補給されています。

常に補給下:

- ・機雷を含むすべての海軍ユニット
- ・海軍輸送によって運ばれているすべてのユニット
- ・すべての要塞
- ・召集した国または植民地内のすべての反乱軍(ロレンス(Lawrence)、ディナール(Dinar)、セヌシ(Senussi)、シェリフ(Sheriff))(6.21)

他のすべての空軍ユニットと陸上軍団は、チェックが必要なときに補給を確認する必要があります。

3.1 補給の確認

ユニットは、補給を確認するために、次の3つの条件の少なくとも1つを満たす必要があります。

- 1) ユニットが補給源を含む場所にいるか隣接している
- 2) ユニットは、陸地および/または水域の補給経路を補給源までたどれる
- 3) 1つのオスマン帝国軍団は「無条件に」補給されている

3.11 首都、母国(2.24)の交渉材料、全国土母国港ボックス、およびロシアの東端の鉄道ヘクスはすべて、敵の支配下でない限り、関連する国の補給源として機能します(2.53)。関連する国には、補給源が配置されている国のユニット、征服された国の影の政府、割り当てられた中小国、およびイギリス連邦パートナー(ANZAC、カナダ、IEFなど)が含まれます。さらに、AFユニットは、アフリカで自国でなくても、その陣営が支配する交渉材料(1.22)ヘクスから補給を受けることもできます。**首都と自国の交渉材料は、隣接する敵ユニットに囲まれている場合、一時的に補給源としての地位を失います。つまり、利用可能な隣接するすべてのヘクスが敵ユニット(海上ヘクスの水上艦ユニットを含む)によって占領されている場合、少なくとも1つの隣接するヘクスに敵ユニットがいなくなるまで、首都または自国の交渉材料は補給源ではなくなります。**

いくつかの例: ベルギーの支配下にある間、アントワープとブリュッセルはベルギーのユニットに補給できますが、他のユニットには補給できません。ベルギーがフランスに帰属する場合、パリまたはフランスの交渉材料は、ベルギーが支配するアントワープに加えて、ベルギーのユニットにも補給できます。ドイツがアントワープやブリュッセルを支配している場合、それらの都市は誰にも補給できません。ANZAC(イギリス色のユニット)は、ロンドン(ヘクス0115)またはオーストラリアの全国土母国港ボックスから補給を受けることができますが、サイド(Said)港(ヘクス5765)からは補給できません。これは、赤と交渉材料が母国ではなく、植民地だからです。普通のイギリス軍の軍団は、インドの母国港ボックスから補給を受けることができます。

3.12 補給経路は、次のように補給を確認するために、ユニットから補給源までの陸地および/または水域をたどることができます。

3.121 陸路では、補給経路は、確認するユニットがいる場所またはユニットの場所に隣接する場所から開始する必要があります。出発地を含む、経路に沿った各場所は、友軍に支配され、少なくとも1つの鉄道路線、施設マーカー、人口密集地が含まれている必要があります。経路内のどの場所にも敵の**陸軍ユニット**を含めることはできません。経路全体は、補給源を含む場所に至る適切な場所の連続したチェーンを形成する必要があります。補給の目的で、隣接している必要があるのは場所(ヘクス)であり、その中のネットワークではないことに注意してください。したがって、隣接するヘクスでの鉄道路線のネットワークは、鉄道移動を追跡するためであり、補給経路を追跡するために「接続」する必要はありません。

3.122 河川と運河：南ヨーロッパマップ、オスマン帝国マップ、アフリカマップでは、河川と運河のヘクスサイドを、補給を追跡するための経路として扱うことができます。ただし、特定の川のヘクスサイドを使用するには、追跡陣営がそのヘクスサイドを形成する両方のヘクスを支配している必要があります。言い換えれば、川に沿って補給を追跡するために川の両側を支配する必要があります。それらのヘクスのどちらにも敵ユニットを含めることはできません。そして、追跡ユニットが最初の「経路」ヘクスとして川のヘクスサイドを使用するためには、そのユニットは、そのヘクスサイドの1つに川があるヘクスにいない限りなりません。

3.123 補給経路は、友軍が支配する港ボックス、港ヘクス、上陸マーカー、停泊マーカーで水域に入ることができます。すべての場合において、補給経路が水域に入る場所には、少なくとも1つの友軍の水上艦ユニットがいる必要があります。次に、経路は水域の場所（ヘクスまたはボックス）上で追跡します。補給経路が通過するヘクスには、友軍の海軍ユニットがいる必要はありませんが、敵の要塞、機雷、水上艦ユニットがいてはいけません。潜水艦/Uボートは海上輸送を妨げないことに注意してください。海上であろうと港であろうと、補給経路の各ボックスには、少なくとも1つの友軍の海軍ユニットが含まれている必要があります。経路内のボックスには、敵の陸軍ユニット、機雷、水上艦ユニットがいてもかまいません。

んが、追跡陣営の各競合ボックスに敵の砲撃と機雷の攻撃力の合計よりも多くの海軍の砲撃力がある場合のみ、補給経路を通せます。補給経路は陸路（3.121）をたどり、必要に応じて水域に入ってから陸路に戻ることができます。

3.13 毎月1つのオスマン帝国軍団が「無条件に」補給されていると宣言できます。この宣言は、特定の月のいつでも行うことができ、その月の残りの期間、指定された軍団（のみ）に適用します。毎月異なるまたは同じ軍団を選択できます。

3.2 非補給ユニットの影響

空軍ユニット、軍団、司令官は、次のように非補給の影響を受けます。非補給空軍ユニットは、空襲の実施や、パトロールを行えません。ただし、通常どおり基地への帰還と格闘戦（自身のヘクス内で）はできます。

非補給軍団は、その戦闘力と移動力がそれぞれ1ずつ減少し、鉄道移動を使用できません。兵站フェイズでは、非補給軍団は、除去を避けるために1d6で戦闘力よりも低いロールをする必要があります。司令官の指揮が非補給の場合、その司令官をすぐに戦力プールに戻すオプションがあります。

3.121 例：補給例の図は、一般的な補給追跡を示しています。各陣営がその色のすべてのヘクスを支配していると仮定します。ドイツの第2軍団は、3215（隣接するヘクス）でその追跡を開始し、そこから鉄道線で3016までたどり、南に曲がって母国の交渉材料（補給源）に到達できます。ドイツの第3軍団は自身のヘクスで追跡を開始し、3017まで鉄道線をたどって補給源に到達します。ソーン（Thorn：3316）にロシア軍ユニットがいる場合、第3軍団は示した経路を追跡できません。ロシア第14軍団は、自身または隣接するヘクスから追跡を開始しても友軍の鉄道線、施設マーカー、人口密集地がないため、補給を追跡できません。ロシア第15軍団は隣接する要塞から追跡を開始し、ワルシャワまで追跡できます。ロシア第16軍団は、ロムザ（Lomza）から追跡を開始し、南の鉄道線まで通り、次に西にワルシャワまで追跡できます。すべての場合において、追跡のすべてのヘクスには、線路、施設マーカー、人口密集地が含まれている必要がありますが、これらは「接続」している必要はありません。



4.0 プレイシーケンス

プレイシーケンス（SOP）では、実際にゲームをプレイする方法をフローチャートで説明します。各ゲーム年には4つの季節が含まれ、各季節は3つの別々の月に分けられます。したがって、カレンダーは、通常の順序で一連の季節および月次のターンで構成されます。春（3月、4月、5月）、夏（6月、7月、8月）、秋（9月、10月、11月）、冬（12月、1月、2月）。プレイヤーは、マップのカレンダー上の適切なマーカーを使用して、時間の進行状況を追跡します。すべてのターンは、フェイズとサブフェイズに細分されます。ターン内のすべてのサブフェイズとフェイズが完了すると、そのターンは終了し、プレイは次のターン

に進みます。

4.1 ターン構造

ターンタイプ

- フェイズ
- サブフェイズ

季節ターン：

- 戦力プール追加
- 資源集計
- ポスト (Posting)
- 変換 (Conversion)

- 移送 (Transfer)
- 要求 (Requisition)
- 資源削減
- 空襲 (Air Raids)
- 潜水艦戦 (Submarine Warfare)
- 海上襲撃 (Surface Raiders)
- 封鎖 (Blockade)
- ストックホルム (Stockholm)
- 士気喪失 (Demoralization)

月ターン：

- 外交 (Diplomacy)
- 建設 (Construction)
 - 召集 (Muster)
 - 調達 (Procurement)
- 航空 (Aviation)
 - パトロール (Patrol)
 - 格闘戦 (Dogfights)
- 海軍本部 (Admiralty)
 - 艦隊司令部 (GQ) I
 - 艦隊司令部 (GQ) II
- 作戦 (Campaign)
 - 天気 (Weather)
 - 最初の半月 (上旬) (First Fortnight)
 - 兵站 (Commissariat)
 - 2 番目の半月 (下旬) (Second Fortnight)
 - 兵站 (Commissariat)
- 飛行場 (Aerodrome)
- 革命 (Revolution)

4.2 I go-U go パターン

ほとんどのサブフェイズは、CP ハーフとそれに続く EP ハーフで構成されます。まず CP がサブフェイズのすべてのアクションを実行します。次に、EP が同じサブフェイズに対してすべてのアクションを実行します。現在サブフェイズのハーフを実行している陣営が「フェイズ側」であり、もう一方の陣営は「非フェイズ側」です。双方がサブフェイズのそれぞれのハーフを完了すると、プレイは次のサブフェイズまたは必要に応じて次のフェイズに進みます。いくつかの例外があります。通常のパターンは、潜水艦戦、水上襲撃、封鎖、ストックホルムには当てはめません。これらのサブフェイズでは片方だけが「フェイズ側」としてプレイするからです。イギリス軍は GQ II の間に自発的にパターンを逆転させることができます。そして、パトロール中、両陣営は一度に 1 ユニットずつ交互に移動します。

5.0 季節ターンシーケンス

このシーケンスを季節ごとに繰り返します。

5.1 戦力プール追加

5.11 各大国には、調達 (procurement) を待っているユニットの戦力プールがあります (6.22)。ユニットは、次の 3 つの方法のいずれかで戦力プールに入ります。1) 進行中のシナリオの戦闘序列 (OB) の指示、または 2) 戦闘による除去、統合 (combination) (2.67)、または変換 (conversion) (5.22) によってマップ/海図から除去、または 3) 自発的に戦力プールに戻された司令官 (1.323)。「戦力プール」は、これらのユニットを保管するのに便利な場所です。

5.12 ゲームをセットアップするとき、およびプレイが進むにつれて、海図に印刷されたカレンダーと北ヨーロッパ

パマップの補足カレンダーを使用して、将来のユニットがいつどこに到着するかを示します。季節ターンに配置するユニットは、その季節ターンの戦力プール追加フェイズ中に戦力プールに配置します。月ターンに配置するユニットは、その月の召集サブフェイズ中にマップに配置します。

5.13 中立勢力は、計画通りに OB からユニットを獲得しますが、参戦するまで、それらをマップ上に配置したり、戦力プールに配置したりしません。中立国が戦争に参加したら、開始時のユニットと、ゲーム開始からその月ターンまでに到着したユニットをセットアップします。季節ターンに到着したものは、戦力プールから始まります。

5.2 資源集計

各国に対応するマーカーを使用して、現在の資源ポイント (RP) の合計を集計してゼネラルレコードトラック (GRT) に記録します。アフリカポイント (AP) は、アフリカトラックまたはプレイヤーの好みで GRT に記録できます。

5.21 ポスト (Posting)

5.211 (中立国ではなく) 陣営の各大国は、その名目 RP を GRT にポストします。各国の戦争の最初の季節ターンでは「第 1 季節」列を使用します。征服 (2.93) されるまで、他のすべての季節には「その他の季節」列を使用します。中立の大国はポストしないでください。前のターンの残りの RP に新しい RP を追加します。このように、RP トラックは常に累積合計を表示します。

名目資源ポイント

国家	資源ポイント		
	第 1 季節	他の季節	征服後
オーストリア-ハンガリー	6	12	3
イギリス	11	2	25
フランス	8	16	4
ドイツ	16	32	8
イタリア	5	10	2
オスマン帝国	4	8	2
ロシア*	8	16	4
アメリカ+	12	24	NA

*オスマン帝国が中立である間、または EP がガリポリ (4946) とコンスタンティノープル (5444) の両方を支配している場合、ロシアは追加の 3RP (第 1 季節およびその他の季節) をポストします。

+アメリカは、EP に参加してから 8 季節目から季節ごとに 48RP をポストします。

5.212 アフリカの場合、ドイツは季節ごとに 3AP を収集し、イギリスは 6AP を自動的に収集します。イギリス、フランス、イタリア、オスマン帝国 (ただしドイツではない) は、アフリカで使用するために RP を AP に変換できます。

5.22 変換 (Conversion)

5.221 大国は、要塞と BB を除く海軍ユニットを自発的に RP に変換し、さらに RP を AP に変換できます。いずれの場合も、変換した RP または AP は、関連する国のトラックにすぐに追加します。この変換プロセスは、ユニットを自主的に削減または除去する唯一の方法です。

5.222 毎季節、ロシアを除く大国は、要塞の 1 つを自主的

に1ステップ減らして、2RPに変換できます。

5.223 毎季節、大国は、BB以外の海軍ユニットの1つを自発的に1ステップ減らし(弩級戦艦を自発的に減らすことはできません)、そのステップを調達するのにかかるRPの数に変換できます。

5.224 イギリス、フランス、イタリア、オスマン帝国はそれぞれ、最大2RPを1対3の比率でAPに変換できます。つまり、各RPは3APに変換できます。宣言後、必要に応じてトラックを調整するだけです。

5.23 移送(Transfer)

各大国は、以下の制約に従って、RPをその陣営の他の大国に移送できます。RPを移送するには、非征服供給国の首都から補給線(3.0)を非征服受領国の首都、影の首都、またはロシアの場合はロシアアークエンジェル(Russian Archangel)港ボックスまで追跡できる必要があります。どの季節のターンでも、1つの供給国は6RPを超えて移送できず、1つの受領国は6RPを超えて受け取ることができません。いずれの場合も、供給国のRPトラックを受領国に移送した量だけ減らしてから、すぐに同じ量だけ受領国のトラックを増やします。

5.24 要求(Requisition)

このとき、大国は次のように追加のRPを受け取ります。

- 支配するすべての征服した敵の中小国(2.23)資源に対して+1RP
- 割り当てられた友軍の中小国資源ごとに+1RP
- 北ヨーロッパマップまたは南ヨーロッパマップ上の敵の大国の領土内で支配している3つの人口密集地ごとに+1RP(1.22)(余りは無視)ただし、そのように受領したポイントごとに大国の領土内に少なくとも1つの歩兵軍団がある場合
- オスマン帝国マップ上の敵の大国の領土内で支配している6つの人口密集地ごとに+1RP(余りは無視)ただし、そのように受領したポイントごとに大国の領土内に少なくとも1つの歩兵軍団がある場合

5.3 資源削減

大国のRP(APではなく)は、資源削減フェイズ中に、空襲、潜水艦戦、水上襲撃、封鎖、ストックホルムの征服、士気喪失、革命で削減される可能性があります。ゲーム全体で継続的な集計を維持するために、発生したRPトラックで損失を記録します。損失によってRPトラックが0未満になることはありません。そのポイントを超える損失は無視してください。沿岸襲撃(coastal raiding)(7.35)もRPを低下させる可能性があります。海軍の移動の結果として、後の艦隊司令部サブフェイズ(6.43)で発生することに注意してください。

デザインノート: 各RPは、約100,000トンの商船を表します。ドイツ軍は、月に約750,000トン(季節で2,250,000トン)を沈めることができれば、イギリスを飢えさせて服従させることができると推定しました。これは、季節あたり22.5RPに相当し、イギリスをORPにするのに十分です。

5.31 空襲

5.311 補給下の爆撃機は、現時点で戦略目標を襲撃できません。「戦略目標(strategic target)」とは、敵が支配する人口密集地(1.22)と鉄道を含むヘクスです。

5.312 CPが最初にすべての空襲を実行します。一度に1機の爆撃機ユニットで空襲します。爆撃機は、中立ヘクスに入ることなく、自身のヘクスから、そのヘクスの連続した経路(行動半径値以下)を追跡できる戦略目標ヘクスを空襲できます。爆撃機カウンターを実際に動かす必要はなく、必要な経路を示すだけであることに注意してください。次に、2d6をロールし、次のように修正します。

- +1 目標のヘクスが、敵の戦闘機の行動半径内にある場合
- +1 爆撃機がツェッペリンの場合
- +1 爆撃機が1ステップしかない場合

5.313 最終的なダイスの目が今年の最後の桁よりも小さい場合、爆撃機は対象国に1RPの損失を与えます。

5.314 空襲後、その行動半径内で空襲されたばかりの戦略目標にいる敵戦闘機ユニットは、爆撃機に対して1回の攻撃ダイス(2d6)を振ることができます。いつものように、戦闘機の機関銃値を2d6に追加します。最終結果が爆撃機の回避値を超えるとヒットします。

5.32 潜水艦戦

潜水艦戦により、オーストリア-ハンガリー帝国とドイツはイギリスのRPを削減できます。潜水艦戦(submarine warfare)は潜水艦戦闘(submarine combat)(8.4)とは異なることに注意してください。

5.321 まず、CPは、無制限潜水艦戦(USW)を今季節適用するかどうかを宣言する必要があります。宣言した場合は、現在の季節のカレンダーボックスにUSWマーカーを配置します。1年が経過したら、すべてのUSWマーカーを季節のスロットからその年のボックスに移動して、その年に発生したことを記録します。USWは、Uポートによる被害を増加させますが(5.323)、アメリカの参戦を促進し(6.125)、最終的には衰退します(護送船団方式のため)。

5.322 CPのUポートは、1)北大西洋ボックス、2)中部大西洋ボックス、3)地中海グレイスペースの3か所で潜水艦戦を行うことができます。潜水艦戦に参加できるのは、場所ごとにUポート6ステップまでで、6ステップを超えるステップはすべて無視してください。さらに、地中海のグレイスペースにいるUポートは、潜水艦戦に参加するために、バリ(Bari)(3246)とアテネ(4452)を通る線の南にいなければなりません。

5.323 少なくともCPの1つのUポートユニットを含む適格な場所ごとに、1d6で1回の潜水艦戦ダイスロールを行います。該当する以下の修正をダイスロールに適用します。ただし、修正後ロールを0未満に減らすことは絶対にしないでください。

- 1 Lothar(Lothar von Arnauld de la Periere)を含む場所の場合
- 1 地中海のグレイスペースの場合
- +1 北大西洋ボックスの場合

USWの場合:

- 1 最初の4季節それぞれに適用
- 2 USWの第5季節目
- 0 第5季節以降

中部大西洋ボックス：

- 1 アントワープ港が CP に支配された場合 (6.121)
- +1 ドイツがベルギー、フランス、オランダの少なくとも 1 つの港を支配していない場合

最終結果がそのボックスまたはグレイスペースの U ボートステップ数 (制限 6) 未満の場合、イギリスは直ちに修正後ダイスロール結果と U ボートステップ数の差に等しい RP の数を失います。潜水艦戦のダイスロールを解決した後、目標となった陣営が対潜水艦戦 (5.324) ダイスロールを行います。

例：ドイツは、中部大西洋ボックスに U ボート 2 ステップを持ち、ベルギーのオステンドを支配しており、USW を 2 度目に宣言しています。ドイツは 1d6 で 2 を振り、次に USW の -1 を適用して、現在の U ボートのステップ数 (2) より 1 少ない 1 の修正後ロールを取得します。したがって、イギリスに 1RP の損失を与えます。オーストリア-ハンガリー帝国 (AH) は、イタリアのブーツのかかとのすぐ南にあるヘクス 3348 に 3 つの完全戦力の U ボートユニットを持っています。したがって、AH にはアテネ〜バリ線の南に 6 ステップの U ボートがあります。USW は有効ではありません。AH は 3 をロールし、地中海の -1 を適用して 2 であったため、イギリスに 4RP の損失を与えます。どちらの場合も、対潜水艦戦 (ASW) に耐えた後、各 U ボート戦力は直ちに強制的に港に戻るようになります (8.5)。

デザインノート：USW は、EP (当時は「同盟国」と呼ばれていました) が護送船団を使用した結果、追加の効果が実質的に無効になり、5 季節目以降のすべての季節で修正が 0 になります。

5.324 対潜水艦戦 (ASW)

デザインノート：第一次世界大戦中に戦闘で失われた 178 隻の U ボートのうち、沈没したのは、敵の機雷による 48 隻、爆雷 30 隻、体当たり 20 隻、砲撃 20 隻、魚雷 (主にイギリスの潜水艦から) 18 隻、友軍の機雷 9 隻、原因不明 19 隻、一握りの残りは航空機爆弾から対潜ネットまで原因があります。駆逐艦とどこにでもあるモーターボート (ほとんどの突撃、銃撃戦、ラム攻撃を実施) の詳細な戦闘を回避し、潜水艦ハンターのような第一次世界大戦の潜水艦の非現実的な展開を防ぐために、機雷を除くすべてが単一の ASW ダイスロール (2d6) で抽象化しています。

(A) 潜水艦戦ダイスロール (1d6) (5.323) 後、ストックホルムダイスロール (1d6) (5.35) 後、または 1 回の潜水艦戦闘 (8.4) ですべての魚雷ダイスロール (2d6) 後、対潜水艦戦 (ASW) 値 (以下の C を参照) が低すぎて成功できない場合でも、ASW の対象陣営は 3d6 をロールします。

(B) 最終的な 3d6 ロールの結果が ASW トラックの現在の ASW 値よりも小さい場合、次のように、ASW ロールをトリガーしたばかりのフェイズ側潜水艦/U ボート戦力にステップロスを与えます。ロールが「トリプル (3 つのダイスすべてが同じ目)」で成功した場合、潜水艦戦力に 3 ステップロスを与えます。ロールが「ダブル」で成功した場合、潜水艦戦力に 2 ステップロスを与えます。ロールが単に ASW 値よりも小さかった場合、潜水艦戦力に 1 ステップロスを与えます。

(C) 両陣営で使用する ASW 値は、CP の U ボートに対して EP によって以前に実施された ASW ロールの回数の関数です。トラックは 0 から始まり、12 まで上がります。EP (CP ではなく) によって実施された各 ASW ロールの直後に、ASW トラックを 1 ポイント増やします。

(D) ASW ダイスロール (2d6) をした後、結果に関係なく、ASW を受けた潜水艦/U ボート戦力は強制的に港 (8.5) に戻ります。

5.33 海上襲撃

少なくとも 1 つのドイツの水上艦ユニットを含み、少なくとも 1 つのイギリスの港ボックスに隣接する各大洋ボックス (グレイスペースではない) に対して、CP プレイヤーは 2D6 を 1 回ロールします。そのダイスロールの結果が、その時点でその海上ボックスに印刷されたドイツの行動半径値の最高値よりも小さい場合、イギリスは 1RP を失います。ドイツの水上艦の数に関係なく、海上ボックスごとに 1 回だけロールします。海上襲撃では襲撃後に港に戻る必要はありません (彼らは略奪品を手に入れます)。たとえば、南大西洋ボックスの行動半径値が 9 のドイツ軽巡洋艦 (CL) は、そのボックスがイギリスのジブラルタルに隣接しているため、9 未満のロールで、イギリスに RP 損失を与えます。テラデルフエゴ (Terra del Fuego) はイギリスの港ボックスに隣接していないため、テラデルフエゴボックスにいる CL はロールできません。オーストラリアは南太平洋ボックスにのみ隣接していることに注意してください。

5.34 封鎖

5.341 EP は、ドイツ、オーストリア-ハンガリー、イタリア、オスマン帝国のいずれかまたはすべてを封鎖できます。これらの国々はそれぞれ、「近接 (close)」封鎖の対象となっています。あるいは、ドイツとオーストリア-ハンガリー (のみ) は「遠隔 (distant)」封鎖の対象となります。

5.342 近接封鎖：EP は、季節ターンに、その国の母国の各港ヘクス上または隣接して、少なくとも 1 つの EP 水上艦ユニットを配置することにより、特定の国に対して近接封鎖ができます。同じユニットがそれぞれに隣接している限り、複数の港をカバーできます。

5.343 遠隔封鎖：EP は、季節ターンにイタリアの任意のヘクスからアルバニアの任意のヘクスまで、連続した途切れない水上艦ユニットおよび/または機雷を連鎖させることにより、オーストリア-ハンガリーを遠隔封鎖できます。EP は、季節ターンに海図上の中部大西洋岸とノルウェー海ボックスのそれぞれに少なくとも 2 ステップの水上艦ユニットを配置することで、ドイツを遠方封鎖できます。

5.344 封鎖は、近接であろうと遠隔であろうと、同じ影響を及ぼします。両方のタイプの封鎖に同時に受ける国に追加のペナルティはありません。封鎖された国は、季節ごとに次の RP 損失を被ります。

年	季節ごとの RP 生産	
	ドイツ*またはオーストリア-ハンガリー	イタリアまたはオスマン帝国
1914	1	0
1915	2	1
1916	4	2
1917	8	4
1918	16	8
1919	32	16

*いずれかの陣営がオランダを攻撃した場合 (6.11)、ドイツの損失は+2 増加します

デザインノート: 戦前、封鎖を見越して、ドイツ軍はオランダを通して禁制品を輸出入しようとし、それを外界への「気管(windpipe)」とすることを計画しました。ずっと後に、ヒンデンブルク線を建設するために使用した砂利のほとんどはオランダから来ました。

5.35 ストックホルム

EP は、次の条件の下で、スウェーデンの中立性 (6.11) を犯すことなく、ドイツ向けのスウェーデンの鉄鉱石の輸出に対し攻撃できます。1) EP は少なくとも 1 つの北ヨーロッパマップ上のロシアの港ヘクス(ボックスは数えませんが)を支配している、2) ストックホルム港ボックスに少なくとも 2 つのイギリス潜水艦ステップが必要である、3) EP はストックホルム港ボックスを支配していない (2.53)。条件が満たされている場合は、修正なしで 1d6 をロールします。結果がストックホルム港ボックスにあるイギリス潜水艦のステップより少ない場合、ドイツは 2RP を失います。攻撃後、関与したイギリス潜水艦は ASW (5.324) と強制的な港への帰還 (8.5) の対象となります。EP が実際にストックホルム港ボックスを支配している場合(スウェーデンの中立性への攻撃 (6.11))、上記のプロセスは不可能ですが、ドイツは自動的に 3RP を失います。

5.36 士気喪失

各季節ターンの資源削減フェイズの間、大国は、トラック上の士気喪失ポイント (2.9) ごとに RP を 1 つずつ削減する必要があります。AP は士気喪失の影響を受けません。

6.0 月ターンシーケンス

このシーケンスを毎月のターンで繰り返します。

6.1 外交フェイズ

プレイヤーは、外交フェイズで中立国の運命を判断します。第一次世界大戦シナリオ (12.9) のイギリスを除いて、中立国ユニットはプレイ開始時にセットアップしません。代わりに、ゲーム中に中立国が陣営に参加すると、獲得陣営は、シナリオ特別ルールで指示がない限り、すぐに元中立国のユニットを元中立国の母国の人口密集地、または「AF」ユニットはアフリカの人口密集地にセットアップします。中立国は攻撃される (violated) と常にセットアップします (6.11)。それ以外の場合は、プレイヤーが第一次世界大戦の外交をシミュレートできる標準の外交ルール (6.12) に従ってセットアップするか、ソリティアプレイを容易にするオプションの中立国ランダム参戦ルール (6.13) に従ってセットアップします。プレイヤーは、プレイを開始する前に 6.12 から 6.13 のいずれかを選択する必要があります。中立の中小国が一方の陣営に加わる場合、その資源は、RP の要求 (5.24) と補給 (3.0) の目的で、その陣営の大国の 1 つに「割り当て」する必要があります。

す。陣営のプレイヤーは、どの大国がその中小国の資源の RP 収入を得るかを決定する必要があります。

6.11 攻撃 (Violations): ある陣営が月ターン中に中立国の陸上の場所または港、または中立国の植民地にユニットを移動することを意図している場合、中立国が許容しない限り (6.122)、陸上の場所/港に入ろうとする陣営はその意図をすぐに宣言する必要があります。GP が最初に宣言します。この宣言がないと、陣営は中立国の場所に入ることができません。宣言すると、宣言した国は中立国を「攻撃 (violated)」し、その中立国はすぐにその攻撃陣営の相手陣営に加わり、そのユニットを**機動モード**でセットアップします。国および/または陣営は、月ターンにいくつでも攻撃を宣言できます。6.12 または 6.13 に進む前に、すべての攻撃を宣言してください。

6.12 標準外交ルール

6.121 真の中立国: アラビア、ベルギー、デンマーク、ルクセンブルグ、ノルウェー、オランダ、シナイ、スイスは、攻撃された場合にのみゲームに参加するため、「真の中立国 (true neutrals)」です。ベルギーとオランダの両方に攻撃した場合、ベルギーのアントワープ (0917) が港になります。

デザインノート: ここで言及するに値するいくつかの歴史的なポイントを説明します。アントワープにアクセスできる海域周辺の複雑な領土主張は、侵略者によるその港の全面的な支配がオランダとベルギーの中立性を犯すことを意味しました。したがって、両方が攻撃されない限り、「港」は立ち入り禁止です。デンマークとスイスは戦争を通じて中立を維持しました。小さいながらも、それぞれがその環境に合わせた立派な軍隊を持っていました。もちろん、シナイは正確には国ではなく、イギリスが支配するエジプトとオスマン帝国の間で相互に受け入れられた「緩衝地帯 (buffer)」でした。

6.122 許容された中立国: アルバニア、バタビア、ギリシャ、オスマン帝国、ペルシャ、南アメリカは、特定の国がこれらの陸上の場所に入り、これらの港 (6.41) に攻撃することなく使用できるため、「許容された中立国 (permissive neutrals)」です。EP の陸上移動 (9.0) またはアルバニア、ギリシャ、ペルシャの海軍ユニットによる港湾の使用は攻撃ではなく (6.11)、したがって外交フェイズでの宣言を必要とせず、それらのいずれも自動的に GP 側で参戦しません。代わりに、これらは中立のままであり、これらの戦力をセットアップしません。同様に、オスマン帝国の GP ユニットによる陸上の移動や港の使用は攻撃ではないため、外交フェイズでの宣言は不要であり、オスマン帝国を EP 側で自動的に参戦することは**ありません**。代わりに、それは中立のままであり、その戦力をセットアップしません。同様に、どちらの側もバタビアと南米の港ボックスに自由に入ることができます。実際、イギリスの WIR 歩兵 (AF ユニット) は南アメリカ港ボックス (イギリスのカリブ海をシミュレート) に召集できます (6.215)。バタビアと南米の港ボックスを除いた陸上の場所に入る歩兵/山岳軍団はこれらの許容された中立国の場所を支配します (2.53)。ただし、一方が実際に許容された中立国の首都を支配したり、その要塞の 1 つを攻撃したりする場合は、外交フェイズでその中立国への攻撃を宣言し、それによって許容のメリットを放棄する必要があります。

6.123 中立帝国：イギリス、日本、オスマン帝国は「中立帝国(imperial neutrals)」であり、通常の攻撃ルール(6.11)に加えて、次の状況で戦争に参加します。

イギリスは1914年8月に中立で開始しますが、次の少なくとも1つが発生するとすぐにEPに参加します。

- ・ドイツがベルギーおよび/またはオランダへの攻撃を宣言した
- ・ドイツ陸軍ユニットが、パリから3ヘクス以内のヘクスに入った
- ・ドイツは、ドイツの母国(2.24)の港ヘクスから6ヘクス以上離れた場所に、同時に3つ以上の海軍ユニットを海上に持った(注：すべての海図ボックスは、ドイツの母国の港から6ヘクス以上離れています)
- ・ロシアが危機に陥った(2.92)
- ・イタリアがCPに参加した

日本はイギリスが参加してから1か月後にEPに参加します。オスマン帝国は、日本がEPに参加してから1か月後にCPに参加します。

6.124 日和見中立国(Opportunistic Neutrals)：プレイヤーはアビシニア、ブルガリア、ギリシャ、イタリア、ルーマニアをどちらかの陣営に参加させることができますが、スウェーデンはCPに参加する可能性があり(2未満のスウェーデン外交ダイスロール(1d6)は効果なしの2として扱います)、ポルトガルはEPに参加する可能性があります(5を超えるポルトガル外交ダイスロール(1d6)は効果なしの5として扱います)。

A) 1915年3月の外交フェイズから、各陣営は外交フェイズごとに1回のチャンスがあり、次の手順で外交ダイスロール(1d6)で1つの日和見中立国をその陣営に参加させます。

1. フェイズ側がこのターンに日和見中立国を参戦させることを選択した場合、1RP(またはアフリカの中立国の場合は1AP)を支払い、日和見グループの中からその中立国を特定します。
2. 次に、フェイズ側は、対象の中立国に提案する適格な交渉材料ヘクス数を明らかにします。下記の交渉材料(BC)提案基準を参照してください。
3. 次に、非フェイズ側は、対象の中立国を対抗提案する適格な交渉材料ヘクス数を明らかにします。下記の交渉材料(BC)提案基準を参照してください。
4. 1d6を振り、外交ダイス(1d6)ロール修正に従って修正します。
5. 最終的に修正したダイスロールを次のように適用します。

ダイスロールの結果：

- >5 目標中立国がCPに参加
- 2-5 効果なし、どちらの陣営も将来この中立国に再びロールできません
- <2 目標中立国がEPに参加

交渉材料(BC)提案基準：BCを提案するには、次の基準を満たしている必要があります。

- ・対象となる中立国の境界線の外側かつ3ヘクス(アフリカでは1ヘクス)以内にある
- ・提案をする陣営の敵、つまり反対陣営の国または植民地でなければならない

・どちらの陣営も、「戦利品(spoils)」カウンターでマークできない

外交ダイスロール修正

- +1 ギリシャ、イタリア、ポルトガルに対してロールする場合、南ヨーロッパマップ上で少なくとも1つのイギリス陸軍ユニットがCP国の少なくとも1つの母国ヘクスに対して移動(9.0)または陸上攻撃(10.0)(水陸両用攻撃7.7を含む)を行っていない場合
 - 1 ギリシャ、イタリア、ポルトガルに対してロールする場合、南ヨーロッパマップ上で少なくとも1つのイギリス陸軍ユニットがCP国の少なくとも1つの母国ヘクスに対して移動したか、陸上攻撃(水陸両用攻撃を含む)を行った場合
 - +1 CPがパリまたはロンドンを支配している場合
 - 1 EPがベルリンを支配している場合
 - +1* CPが提案するBCごとに
 - 1* EPが提案するBCごとに
- *提案陣営が実際にBCヘクスまたはその資源を支配している場合、これらをそれぞれ+2または-2に倍増します

B) 外交ダイスロールが実際に目標の中立国を「効果なし」の結果ではなく、陣営に参加させた場合、獲得陣営は、以前の中立国に提案したばかりの交渉材料の各ヘクスに「戦利品(spoil)」カウンターを配置する必要があります。戦利品カウンターの唯一の効果は、交渉材料がいずれかの陣営で、将来、他の日和見中立国に再び提案されるのを防ぐことです。戦利品カウンターは、支配(2.53)やシナリオ(12.0)の勝利の計算には影響しません。

デザインノート：なぜEPはCPによって提案された戦利品を再贈与できないのかと疑問に思うかもしれませんが。その理由は、EPがその戦利品を元の所有者(EPの帝国)に戻したいので、他の誰かにそれを与えないからです。

例：1915年10月の同盟フェイズ中に、CPは1RPを支払い、ブルガリアを味方につける試みを宣言します。CPは、EPのセルビアのニッシュ(Nish:3939)とスコピエ(Skopje:3942)を提案しました。EPは、CPのオスマン帝国のアドリアノーブル(5043)を提案することで対抗します。アドリアノーブルの「ギフト」(EPは実際には持っていません)は、ダイスロール(1d6)に-1修正を与えます。セルビアの首都のベオグラードにはドイツ軍ユニットがいるため、ニッシュ、スコピエはそれぞれ+2をロール修正し、CPの合計修正値は+4になります。したがって、ロールの正味修正は+3です。征服後も中立国は元の陣営にとどまるため、すでにドイツが征服していたとしても、セルビアを交渉材料として提案できることに注意してください。さらに、ギリシャやルーマニアではまだ中立国であるため、どちらの陣営も交渉材料ヘクスを提案できないことに注意してください。CPが3以上のロールに成功した場合、つまり5を超える最終修正結果を得れば、ブルガリアはすぐにCPに参加し、CPはニッシュとスコピエに戦利品カウンターをマークする必要があります。その瞬間から、どちらの陣営もニッシュまたはスコピエを別の日和見中立者に再び提案することはできません。

6.125 アメリカ：アメリカは、ドイツ(CP)プレイヤーによって5回目のUSWマーカー(5.321)が配置された季節の2か月目の外交フェイズ中にEPに参加します。ア

アメリカは、参戦した季節ターンの資源集計フェイズの間はまだ中立であるため、ORPで参戦することに注意してください。アメリカは、EPに参加した後の最初の季節ターンで季節の収入を計算します。

デザインノート：はい、公式には、アメリカは「関連する国 (associated power)」でしたが、(宣戦布告に関係なく) 真実を認め、ゲームプレイを容易にするために EP 陣営にラベル付けしています。ドイツ軍がアメリカの参戦をもたらすことを知っているのに、なぜ5回目のUSWカウンターをプレイするのでしょうか。そのカウンターをプレイすると、潜水艦戦ダイスロールの影響でイギリスの6RPを効果的に奪うことができるため、アメリカは5季節後まで軍団に同等の価値を補給することができます。

6.13 オプションルール) 中立国のランダム参戦

ソリティアプレイ、または単にゲームを簡単にするために、6.12の代わりにこのオプションルールを使用して、中立国の運命を判断します。このルールの下では、攻撃された中立国(6.11)は、侵略国の反対陣営に加わります。ただし、中立国ランダム参戦テーブルでは、他の中立国は陣営に参加するか、真の中立国(6.121)になります。テーブルに参戦がある月において1d6を振り、関連する修正を適用して、示された中立国の運命を決定します。1未満の最終結果は1として読み取り、6より大きい結果は6として読み取ります。参戦がない月(たとえば、1914年12月)の場合、ロールしません。イギリスが1914年8月に真に中立国になった場合、イギリスは1915年3月に2度目のロールを行うことに注意してください。その2度目のロールは、最初のロールに適用された場合でも、通常の修正の対象となります。

中立国ランダム参戦テーブル

修正

- +1 ドイツがベルギーおよび/またはオランダに攻撃していない場合のイギリス
- +2 フランスがベルギーおよび/またはオランダに攻撃した場合のイギリス
- +3 イギリスがEP勢力でない場合の日本
- +4 ドイツがUSW(5.321)を使用したことがない場合のアメリカ
- 1 イギリスが真の中立国である場合のギリシャ、イタリア、ポルトガル、スウェーデン
- 2 ドイツがパリまたはロンドンを支配している場合のイタリアとギリシャ

年/月	DR(1d6)	結果
1914年		
8月	1-5	イギリスがEPに参加
	6	イギリスが真の中立国(1915年3月に再びロール)
9月	1-5	日本がEPに参加
	6	日本が真の中立国
11月	1-5	オスマン帝国がCPに参加
	6	オスマン帝国が真の中立国

年/月	DR(1d6)	結果
1915年		
3月		1914年8月にイギリスが最終6以上を出した場合にのみ、このロールを行います
	1-4	イギリスがEPに参加
	5-6	イギリスが真の中立国
5月	1	イタリアがCPに参加
	2-5	イタリアがEPに参加
	6	イタリアが真の中立国
10月	1	ブルガリアがEPに参加
	2-5	ブルガリアがCPに参加
	6	ブルガリアが真の中立国
11月	1	スウェーデンがCPに参加
	2-6	スウェーデンが真の中立国
1916年		
3月	1	ポルトガルがCPに参加
	2-5	ポルトガルがEPに参加
	6	ポルトガルが真の中立国
8月	1	ルーマニアがCPに参加
	2-5	ルーマニアがEPに参加
	6	ルーマニアが真の中立国
9月	1	アビシニアがCPに参加
	2-5	アビシニアが真の中立国
	6	アビシニアがEPに参加
1917年		
4月	1-5	アメリカがEPに参加
	6	アメリカが真の中立国
6月	1	ギリシャがCPに参加
	2-5	ギリシャがEPに参加
	6	ギリシャが真の中立国

6.2 建設フェイズ

6.21 召集(Muster)

6.211 召集サブフェイズ中、各陣営(CPが最初)は、カレンダーの現在の月からマップに新しいユニットを配置します。このプロセスは召集と呼ばれます。すべての軍団は機動モードで召集します。召集のために召集要件を満たせないユニットは配置できず、代わりに戦力プールに戻します。次の要件に従って召集ユニットを配置します。

6.212 一般的に言えば、ユニットは、自国(2.24)の友軍支配(2.53)、補給中(3.0)、人口密集地(1.22)、もしくは自国の港ボックス(2.24)に召集します。影の政府の場合は、大国の首都または港にユニットを召集します。司令官、ANZAC、カナダ、IEF、日本、アメリカ、WIR、ポルトガル、AFユニット、反政府勢力、イギリスのティグリス(Tigris)艦隊、機雷、施設には、以下で説明する独自の要件があります。

6.213 司令官は、軍団または戦力ステップを含む任意の陸地ヘクスまたは港ボックスに配置します。

6.214 ANZAC、カナダ、IEF(インド)、日本、アメリカのユニットは、必要に応じて、友軍の補給された人口密集地、港湾、および/または陸上にいると想定して全国土母国港ボックス(2.24)に配置します。ただし、ポルトガルの非AFユニットとアメリカの航空および戦車ユニットは、征服されていないフランスまたはイギリスに召集できます。

6.215 AF 軍団は、以下の AF 召集チャートに従って、友軍が支配しているボックスまたは人口密集地に配置します。

AF 召集チャート

AF 軍団	到着場所
アビシニア	アビシニア
ベルギー	ベルギー領コンゴ
イギリス	
アラブ	アデン
EAMR	イギリス領東アフリカ
KAR	イギリス領東アフリカまたはニヤサランド
SAFH、SAH、SAI、SAMR、SAS	イギリス領南アフリカ
WDF	イギリス領エジプト
WAFF	イギリス領ナイジェリア
WIR	南米港ボックス（イギリス領カリブ海諸国として）
IEF	インドの港ボックス
シェリフ*	オスマン帝国のヘジャーズ
フランス	フランス領赤道アフリカ（FEA）、またはフランス領ダホメ、またはダカール港ボックス
ドイツ	
GEA	ドイツ領東アフリカ
GSW	ドイツ領南西アフリカ
GKAM	ドイツ領カメルーン
TNGNYKA	8834、8835、または 8935
イタリア	
RCTC	エリトリアまたはリビア
オスマン	
ヘジャーズ（第7）軍団	オスマン帝国ヘジャーズ
ディナール*	イギリススーダン
セヌシ*	イタリア領リビア
ポルトガル	
アフリカ	ポルトガル領アンゴラまたはモザンビーク

6.216 *反乱軍：ロレンス（LOA）、シェリフ、ディナール、セヌシ AF 軍団はすべて反乱軍です。これらの反乱軍は、敵の陸軍ユニットがない敵が支配するヘクスにのみ召集できます。AF 反乱軍は、召集チャート（6.215）に従って配置します。イギリスのロレンス（LoA: Lawrence of Arabia）は、アカバ（6271）が隣接ヘクスに配置します。

6.217 イギリスの艦隊は、イギリスが支配するアビダ（9270）でのみ召集できます。

6.218 機雷は、マップ配置されるまで（6.445）、機雷プール（海図の保持領域）に置きます。

6.219 施設マーカーは、そのマーカーの代金を支払った陣営によって支配または占有され、そこから配置国の補給源までの補給経路をたどることができる、上陸カウンターを含む任意の陸地ヘクスに配置します。一度召集を介して配置すると、施設カウンターは移動できませんが、兵站フェイズ中に自発的に除去（6.6）したり、戦闘で

消費したり（10.572）できます。場所（ヘクスまたはボックス）ごとに複数の施設カウンターを置くことはできません。

デザインノート：施設マーカーは、戦闘ロジスティクスを容易にするための戦闘前の建設と備蓄を表します。ヴォワサクリー（フランスのヴェルダンへの生命線）、シナイを横切るイギリスの水道管路、ブルシーロフ攻勢の前夜にロシア軍によって掘られた対壕（saps）、そして戦争中に両陣営が敷設した多数の線路がその例です。プレイシーケンス（半月で常に CP が最初に行動）は、EP が CP に対応できない間、CP が EP の施設マーカーの配置（召集）に応じて戦力配置を調整する機会があることを意味することに注意してください。これは、戦略的奇襲に関する歴史的記録を反映しています。CP は Gorlice-Tarnow（1915）、Verdun（1916）、Caporetto（1917）、Kaiserschlacht（1918）で EP を驚かせましたが、EP はブルシーロフ攻勢（Brusilov Offensive）（1916）とおそらく第三次イーブル戦（Third Ypres）（1917）でのみ驚かされました。

6.22 調達（Procurement）と修理（Repair）

6.221 戦争中の大国（2.23）は、RP と AP を使用して、自分の戦力プールと同じ陣営の中小国の戦力プールからユニットを調達し、損傷した空軍ユニット、海軍ユニット、要塞を修理し、施設マーカーを購入できます。戦力プールから調達した空軍ユニットと海軍ユニットは、2段階を経て完全戦力で購入する必要があります。大国の RP と AP は、自国のユニットと、資源から調達する大国の母国の補給源までの補給線をたどることができる同じ側の中小国のユニットにのみ使用できます。AP は、アフリカの陸軍ユニットにのみ使用できます。

6.222 各国は、以下のコストでユニットを調達します。

ユニット	コスト
司令官	0
年 1 回 1 中小国軍団あたり	0
施設	1 カウンターあたり 1
機雷	1 カウンターあたり 1
戦車	1 軍団あたり 1
騎兵/歩兵/山岳/攻囲/小艦隊	1 軍団あたり 2
要塞修理	1 ステップあたり 2
航空	1 ステップあたりに 1
潜水艦/U ボート	1 ステップあたり 1
BB を除く水上艦	1 ステップあたり 2
BB	1 ステップあたり 3

6.223 調達したユニットは、少し遅れて召集されます（6.21）。水上艦ユニットは調達から 1 年後に召集されます。潜水艦/U ボートは調達から 6 か月後に召集されます。他のすべてのユニットと施設マーカーは、調達の翌月に召集されます。

例：3 月、ドイツ軍プレイヤー（征服されていない）は、2 つの歩兵軍団、2 つの完全戦力 U ボートユニット、1 つの完全戦力 CL（軽巡洋艦）ユニットを戦力プールから調達します。コストは次のようになります：2 歩兵軍団に 4RP、2U ボートに 4RP、1CL に 4RP、合計 12RP。次に、歩兵軍団をカレンダーの 4 月のボックスに配置し、U ボートを 9 月のボックスに配置し、CL を 3 月のボックスに配置します（翌年にマップに登場します）。

6.224 大国 (2.23) は、通常の調達コストで、減少した要塞や損傷した航空または海軍ユニットを修理できます。破壊された要塞は修復できません。減少 (REDUX) カウンターの下にある要塞を修理するには、必要な RP コストを支払い、すぐに減少カウンターを除去します。空軍ユニットを修理するには、必要な RP コストを支払い、すぐに空軍ユニットを完全戦力面に戻します。すべてのタイプの海軍ユニットは、征服されていない (2.93) 母国 (2.24) の港の場所の 1 つにいる場合にのみ修理できます。自国の港の場所にある海軍ユニットを修理するには、必要な RP コストを支払い、1d6 を振ります。海軍ユニットを、ダイスロールの結果と同じ数か月後、ターントラック上に完全戦力で配置します。通常の召集プロセスを介してプレイで再び使用できます。

6.225 ヨーロッパマップとオスマン帝国マップで使用する歩兵軍団を調達する場合 (AF は例外)、1 か月に複数の歩兵軍団を調達する大国は、購入するユニットに対し、利用可能な戦闘力を持つユニット数を均等に分散させる必要があります。したがって、大国は、利用可能な各戦闘力から 1 つずつの軍団を購入しない限り、同じ戦闘力を持つ 2 つ目の軍団を購入できません。利用可能な各戦闘力から 2 つずつの軍団を購入しない限り、同じ戦闘力を持つ 3 つ目の軍団を購入できません。特定の戦闘力レベルの軍団が欠如していた場合、そのレベルでこの要件を満たす必要性はありません。つまり、「2」がない場合、それらを購入することはできませんので、代わりに別の 0、1、3 を購入できます。最下位レベルから調達を開始する必要はありません。したがって、3 から始めることもできますが、4、2、1、0 が利用可能な場合は、それらを購入してからでなければ、さらに 3 を購入できません。

6.226 戦闘機ユニットを調達/修理する場合、その国は、機関銃値の最高値が 7 でない限り、その戦力プールで利用可能な単一の最高の機関銃値を持つものに制限されます。最高機関銃値が 7 の場合、国は 6 も自由に調達/修理できます。しかし、他のどの時点でも、国が利用可能な最高機関銃値よりも低いスコアを調達/修理することはできません。たとえば、ある時点で、イギリスの戦力プールには、機関銃値が 2 の戦闘機と、機関銃値が 4 の戦闘機が含まれていたとすると、その時点でイギリスは機関銃値が 4 の戦闘機のみを調達/修理できます。機関銃値が 6 の戦闘機がイギリスの戦力プールに入ると、イギリス軍は 4 を調達/修理できなくなり、6 を調達/修理する必要があります。全体を通して、機関銃値の低い戦闘機はプレイを続けることができますが、損傷または破壊された場合、「買い戻す」ことはできません。

6.227 各陣営は、その陣営の大国が支払った月に 1 つの施設マーカーを調達できます。

6.228 毎年 3 月のターンで、征服されていない各中小国は、以前に除去された歩兵軍団のいずれかを無料で調達できます。

6.3 航空フェイズ

航空フェイズでは、プレイヤーは戦闘機のみ移動して戦闘します。爆撃機は何の役割も果たしません。

6.31 パトロール

6.311 各陣営は (CP が最初に) 補給下の戦闘機ユニットを

一度に 1 つずつ、その行動半径内の任意の場所 (ヘクスまたはボックス) に移動するか、パスすることを交互に行います。戦闘機は、行動半径値ごとに 1 移動ポイントを持ち、地形や敵ユニットの存在に関係なく、任意のヘクスに入るには 1 移動ポイントを支払いますが、中立のヘクスに入ることができません。戦闘機は、残りのすべての移動ポイントを使って、隣接するマップ端ヘクスから港ボックスに入ることができます。戦闘機は大洋ボックスをパトロールできません。港ボックスからパトロールしている戦闘機は、通常通りにマップ上のヘクスのコストを支払ってマップに入ります。

6.312 パトロールサブフェイズ中の移動制限は 4 つあります。1) 戦闘機は移動を開始する前に補給を確認しなければなりません、2) 戦闘機は敵戦闘機を含む場所を離れることができません、3) 戦闘機は中立国ヘクスを通過できません、4) 各戦闘機は 1 回しか移動できません。それ以外の場合、戦闘機は、地形や敵ユニットの存在に関係なく、任意のヘクスを横断したり、任意の場所でパトロールを終了したりできます。

6.313 パトロールサブフェイズは、次の 2 つのイベントの少なくとも 1 つが発生したときに終了します。1) 両陣営が連続してパスする、2) 両陣営が使用可能なすべての戦闘機ユニットを移動した。

6.32 格闘戦

プレイヤーは、両陣営の戦闘機を含む場所ごとに格闘戦を解決します。単一の場所にいるすべての戦闘機は、片方の陣営だけ、またはどちらの陣営の戦闘機も残らなくなるまで、連続した格闘戦を行います。その後、プレイヤーは次の場所で、格闘戦を解決する必要があります。すべての場所で片方の陣営のみ、またはどちらの陣営の戦闘機もいなくなるまで、プロセスを続けます。

6.321 まず、適格で減少戦力の戦闘機で希望する (再) 組み合わせを行います。次に、存在する各空軍司令官 (エース) を 1 つずつ戦闘機とペアにします。エースは、次の戦闘で戦闘機と運命を共有します。つまり、その戦闘機が破壊された場合、エースも死亡します。

6.322 格闘戦は、機関銃値に基づいて「層 (tiers)」で解決します。最高の機関銃値は第 1 層で射撃し、次に第 2 層で射撃します。すべての層が射撃するまで同様に続きます。同一の機関銃値は同じ層で同時に射撃します。階層内のその場所で射撃を拒否したユニットは射撃機会を失います。つまり、より低い機関銃値が射撃を完了するまで射撃できません。つまり、7 がすべて射撃し、次に 6 がすべて射撃し、次に 5 がすべて射撃します。

6.323 射撃するには、戦闘機 (射手) が、争われている場所の任意の層から敵の戦闘機を目標として選択します。ただし、射手がエースとスタックしていない限り、すべてのユニットが少なくとも 1 回目標にされるまで、ユニットを複数回目標にすることはできません。射手は 2d6 をロールし、機関銃値を追加します。射手が完全戦力ユニット (2 ステップ) であり、目標が減少戦力ユニット (1 ステップ) である場合、ロールにさらに +1 を追加します。射撃ダイスロールの最終結果が目標の回避値を超える場合、目標にヒットします。エースとスタックした戦闘機は、選択した任意の目標で最初の射撃の直後に 2 回目の射撃を行えます。

6.324 層内のすべてのユニットが射撃した後、すべての結果を適用します。ヒットすると、空軍ユニットを損傷面にひっくり返すか、すでに損傷面のユニットを除去します。現在の層の終わりに、その層のすべてのユニットが射撃した後、**現在の格闘戦でダメージを受けた**戦闘機は、格闘戦の場所を離れ（中断 (abort)）、敵ユニットがいない他の友軍の場所に戻らなければなりません。これらの中断した戦闘機は、行動半径値に等しい数の移動ポイントを消費し、進入したヘクスごとに1移動ポイントを支払うか、ボックスに移動するために ARMP を支払います。敵戦闘機または中立の陸地のみを含むヘクスに入ることができません。

6.325 層内で発生したすべての結果を適用した後、次の層に順番に進みます。機関銃値の高いユニットは、機関銃値の低いユニットが射撃する前に、機関銃値の低いユニットにダメージを与えたり、破壊したり、中断させたりできることに注意してください。

6.326 両陣営のすべての戦闘機が射撃および/または中断した後、格闘戦は完了します。敵対する戦闘機がまだ同じ場所を占めている場合、これらは別の格闘戦を開始して完了する必要があります。片方の陣営だけ、またはどちらの陣営にも戦闘機がいなくなるまで、このプロセスを繰り返します。

6.327 片方の陣営だけに戦闘機が残っている場合、その陣営はその場所に対して「航空優勢 (Air Superiority)」を持ちます。

6.33 航空優勢

格闘戦に勝利した（または直面していない）パトロール中の戦闘機は、飛行場フェイズまで航空優勢 (10.51) を主張するために目的地に留まります。航空優勢は、敵の補給や移動を妨げることはありません。ただし、予備ダイスロール (1d6) (10.4) を修正することができ、その後の敵の陸軍ユニットがその場所へ移動してきても、戦闘機が移動することはありません。

6.4 海軍本部フェイズ

デザインノート：「この大きくて高価な艦隊で何をすべきか、ゲームが第一次世界大戦の核となる難問をうまく再現したのではないか」という疑問の答えをあなた自身で見つけられるでしょう

標準の海軍本部ルール (6.41~6.44) は、プレイヤーが海軍の作戦をシミュレートできるようにするためにセクション 7~8 で記述しています。ただし、海軍シミュレーションを除去したいプレイヤーは、代わりに、簡単にするためにセクション 7~8 を省略したオプション海軍本部ルール 6.45 を使用できます。

6.41 海上 vs. 港内

海軍ユニットは、「海上 (at sea)」と「港内 (in port)」を区別する必要があります。海軍ユニットは、友軍または許容された港ヘクスまたはボックスを占領し、反対陣営から要求されたときに港にいと宣言しない限り、海上にしていることとなります。陣営は、接触 (8.1) が発生するたびに敵ユニットに海上または港内のいずれにしているかステータスを宣言するように要求できます。ステータスを宣言すると、別の接触が発生するまでステータスを変更できません。

6.42 海軍パトロールゾーン (NZOP)

北ヨーロッパマップ、南ヨーロッパマップ、オスマン帝国マップ上の水上艦または潜水艦の各スタックは、スタックを囲む 6 つの隣接するヘクスの水域に海軍パトロールゾーン (NZOP) を持ちます。要塞、機雷、および単独海軍ユニットは NZOP を持ちません。NZOP は、アフリカマップや海図には適用しません。

6.43 艦隊司令部 (GQ) サブフェイズ

各海軍本部フェイズには、I と II の 2 つの GQ サブフェイズがあります。各 GQ サブフェイズには、CP パートとそれに続く EP パートがあります。ただし、GQ サブフェイズ II の開始時に、イギリス軍（または EP）プレイヤーは、サブフェイズの通常の CP→EP の順序を逆にして、最初に移動することを決定できます。フェイズ側は、すべての海軍移動 (7.0) と、結果として生じる海戦 (8.0) を一度に 1 つの艦隊 (2.61) で実行します。他のフェイズ側艦隊のアクションを実行する前に、単一のフェイズ側艦隊のすべてのアクション（一連の移動や戦闘）を実行します。陣営がすべての必要な移動および/またはすべての戦力の戦闘を終了した後、そのサブフェイズのパートが終了し、もう一方の陣営のパートが始まります。双方が GQ I のそれぞれのパートを完了した後、同じプロセスを繰り返す GQ II に進みます。

デザインノート：GQ II のイニシアチブを管理するイギリス側の能力は、ドイツのコード化された暗号通信を一貫して解読している海軍本部ルーム 40 の暗号学者に由来しています。

6.44 機雷

機雷は、海戦ではなく機雷攻撃を介して戦う、1ステップの不動の水上海軍ユニットです。同じマップヘクスを占めることができるのは、各陣営の 1 つだけの機雷カウンターです。同じ大洋または港のボックスを占めることができるのは、各陣営の最大 2 つの機雷カウンターです。

デザインノート：ボックス内の機雷は、その水域全体に機雷が均等に分布していることを表すのではなく、そのエリア内の主要なチョークポイントに機雷を選択的に配置していることを表しています。

6.441 海軍ユニットは、ペナルティなしで自分の陣営の機雷を含む場所に入ることができます。

6.442 機雷は、以下の条件の少なくとも 1 つを満たす戦力で、**それぞれまたはすべての**敵の水上艦と U ボート/潜水艦を自動的に攻撃します。これは、非フェイズ側プレイヤーが機雷でフェイズ側プレイヤーを「攻撃」することを意味することに注意してください。

- ・フェイズ側戦力が、非フェイズ側の少なくとも 1 つの機雷カウンターを含む場所に入った場合。機雷ヘクスと重なる NZOP は、それ自体では機雷攻撃を誘発しません。
- ・フェイズ側戦力が、非フェイズ側の少なくとも 1 つの機雷カウンターを含む場所に上陸カウンターを配置した場合。

6.443 機雷攻撃は場所によって異なります。ヘクスで攻撃している機雷は、1d6 を振ります。ダイスロールの結果が機雷の攻撃力よりも少ない場合、目標の海軍ユニットにヒットを与えます。海図ボックス（海または港）で攻

撃している機雷は 2d6 を振ります。結果がそのボックス内で攻撃している機雷の合計攻撃力よりも少ない場合、目標ユニットにヒットを与えます。フィンランド湾ではすべての機雷攻撃力を 2 倍にし、中部大西洋、中部太平洋、インド洋のボックスのすべての機雷攻撃力を半分にします。すべての場合において、機雷はすでにダメージを受けた BB を沈めるために「ダブル」を必要とさせません。

6.444 シナリオの開始時に利用可能な機雷は、戦闘序列の指示に従ってセットアップします。増援として到着した機雷は、調達を待って戦力プールに入ります。調達されると、機雷は配置されるまで海図の機雷プールに移動します。

6.445 配置：単一の場所で行動半径値の 3 倍に等しい数の海軍移動ポイントを消費する水上艦または潜水艦/U ボートは、その移動によって引き起こされた戦闘を生き延びた後、そこに 1 つの機雷カウンターを配置できます。所有者は、機雷プールから同じ国籍の機雷カウンターを選択し、それを対象の場所に配置するだけです。

6.446 掃海：現在の GQ サブフェイズで、単一の場所で行動半径値の 3 倍に等しい数の海軍移動ポイントを消費する水上艦（潜水艦は機雷を掃海できません）は、その場所または隣接する場所から 1 つの機雷カウンターを掃海を試みることができます。したがって、マップ端にいるユニットは、「隣接する」海図ボックスから機雷の除去を試みられます。味方の機雷を除去する試みは、除去ユニットに害を与えることなく自動的に成功し、機雷カウンターを元の所有者の機雷プールに戻します。敵の機雷を除去する試みは、掃海テーブルでダイスロール (1d6) を必要とします。掃海を試みるために、ユニットごとに（戦力ごとではなく）1 回ロールします。「機雷除去 (Mine cleared)」とは、その機雷を元の所有者の戦力プールに戻すことを意味します。掃海の試みが失敗した場合、他の水上艦は同じ手順で同じ GQ サブフェイズの同じ機雷カウンターを除去しようとできます。両方が適用される場合、敵の海軍ユニットとの接触を裁定する前に、機雷除去の試みを解決します。**機雷除去に従事するユニットは、「港内」と主張することはできません。**

掃海テーブル

ロール	結果
1	機雷が除去され、除去ユニットが 1 ステップの損失を被る
2	機雷が除去される
3-6	影響なし、機雷は残る

6.45 オプションの海軍本部ルール

6.451 海軍の詳細を犠牲にしてゲームを簡素化するために、相互の同意により、プレイヤーはシナリオを開始する前にオプションの海軍本部ルールの使用を選択できます。このルールを使用する場合、プレイヤーはセクション 6.41-6.44、およびセクション 7.0 と 8.0 を省略できます。海軍ユニットをセットアップする必要はありません。代わりに、短縮した毎月の海軍本部フェイズでは、EP (のみ) が、オーストリア-ハンガリー、デンマーク、ドイツまたは、ヘクス 5245 とヘクス 5544 の 2 つのヘクス間の任意の水域ヘクスとして定義されるマルマラ海の沿岸ヘクスを除くすべての水域および沿岸ヘクスを含む「許可されたヘクス」で海軍輸送、侵攻、補給を実

行できます。CP ユニットには海軍能力がありません。

6.452 輸送：毎月、EP は許可されたヘクスを経由して最大 5 個軍団と任意の数の空軍ユニットを水域で移動させることができます。そのように移動した各ユニットは、それぞれ最大 24 移動ポイントで 2 回の移動を行うことができます。ヨーロッパまたはオスマン帝国マップの各水域ヘクスのコストは 1 移動ポイントですが、アフリカマップの各水域ヘクスのコストは 3 です。港ボックスに入るには 3 移動ポイント、大洋ボックスに入るには 18 移動ポイントがかかります。これらのユニットは無期限に「海上 (at sea)」に留まることができます。ただし、海上を移動するユニットは、味方港 (2.5)、許容中立港 (6.122)、または上陸カウンターを経由してのみ陸域に戻ることができます。

6.453 侵攻：海軍本部フェイズ中、EP は、許可された大洋または沿岸ヘクスに、カレンダーごとに 1 つの上陸カウンターを配置できます。上陸カウンターは、それが指す隣接する沿岸ヘクスに接続されている対象の場所にある EP 支配の「陸上」として機能します。デンマーク、ドイツ、マルマラ海以外の沿岸ヘクスに対して陸上戦闘ダイスを振る場合、EP は艦砲射撃が提供される攻囲砲兵に常に +1 を適用できます。

6.454 補給：EP は、マルマラ海を除いて、友軍水上艦 (3.123) を通常必要とせずに、水域ヘクス/ボックス上で補給を自由に追跡できます。イギリス軍が RP をロシアに移送するために、マップ外の海上補給線を追跡できると仮定します。

6.5 キャンペーンフェイズ

プレイヤーはキャンペーンフェイズ中に陸上移動 (9.0) と戦闘 (10.0) を解決します。

6.51 天気

6.511 Balance of Powers には、良い天気と悪い天気の 2 種類の天気があります。天気の良い日が、特に明記されていない限り適用するデフォルトであり、プレイには影響しません。悪天候は、カレンダーに記載されている月と場所によって異なります。3 月から 5 月まで、アフリカマップ全体が雨のために悪天候に見舞われます。6 月から 8 月まで、XX60 以上のオスマン帝国マップヘクスは暑さのために悪天候に見舞われます。11 月から 2 月まで、北ヨーロッパと南ヨーロッパマップ、および XX59 以下のオスマン帝国マップのヘクスは雪のために悪天候に見舞われます。

6.512 悪天候の影響を受けた場所には、いくつかのペナルティが課せられます。これらでは、最初の半月 (上旬) (6.53) しかありません。悪天候の影響を受けたヘクスで次の半月 (下旬) を開始した軍団は、その半月 (下旬) は没収されます。これらは動くことも攻撃することもできません。天気の良い場所で次の半月 (下旬) を開始した軍団は、その半月 (下旬) の間に悪天候の場所に移動したり攻撃したりすることはできません。フェイズ側プレイヤーは、悪天候の影響を受けた場所で陸上攻撃 (10.3) を行う場合、通常の RP/AP 支出の 2 倍を支払う必要があります。北ヨーロッパまたはアフリカマップでは、悪天候の月には水陸両用攻撃 (7.7) はできません。そして、イギリス軍はアフリカマップの悪天候の月の間に病気 (6.513) が発生します。

6.513 病気：3月、4月、5月の天候サブフェイズでは、CP（またはドイツ）プレイヤーはアフリカマップ上でイギリスのAF軍団（すべてのサブタイプを含む）を1つ選択して、病気による除去の可能性を高めることができます。ロール1d6で結果が選択したユニットに印刷された戦闘力よりも少ない場合は、選択したユニットをすぐに除去します。それ以外の場合は効果がありません。

デザインノート：イギリスは他の国籍よりもはるかに多くの非自国内軍を使用していたため、かれらだけが病気に苦しみました。

6.52 内線 (Interior Lines)

第一次世界大戦シナリオ (12.9) の間、CP プレイヤーはこの時点で内線 (IL) を利用できます。1915年以降、カレンダーで1回、CPはILを使用して、CP側の攻囲砲兵軍団ごとに1回の完全なシーケンス外の移動 (9.0) を即座に実行できます。各攻囲砲兵軍団は、敵の支配する場所に進入できないことを除いて、通常のすべてのコストと規定で、行軍または鉄道、あるいはその両方を介して通常どおり移動できます。ILの移動が完了すると、プレイは通常どおり上旬に進み、移動したばかりの攻囲砲兵はILの移動の結果として追加の制限や制限を受けません。

6.53 半月 (Fortnights)

通常、1か月は2旬（半月：上旬、下旬）で構成されます。ただし、「悪天候」が当てはまる場合は、影響を受ける場所でその月の上旬だけプレイしてください。各半月は、CP ハーフとそれに続く EP ハーフのサブフェイズです。陣営はフェイズごとにそのハーフを進めます。フェイズ側は、すべての陸上移動 (9.0) と、結果として生じる陸上戦闘 (10.0) を一度に1つの戦力 (2.61) で行います。他のフェイズ側の戦力のアクションを実行する前に、単一のフェイズ側の戦力のすべてのアクションを実行して、織り交ぜられた一連の移動や戦闘を含めます。陣営がすべての希望する移動および/またはすべてのユニットの戦闘を終了した後、その半月のハーフは終了します。その時点ですべての塹壕戦 (9.63) と突破 (10.73) カウンターを除去します。次に、反対陣営が半月のハーフを実行します。双方がハーフを完了すると、半月が完了します。それぞれの陣営は、それぞれの半月の終わりに兵站フェイズを実施します。

6.6 兵站フェイズ

それぞれの陣営は、それぞれの半月の終わりに兵站フェイズを実施します。フェイズ側の各軍団 (1.321) の補給 (3.1) を確認し、施設マーカーの自主的な除去を実行します。印刷された戦闘力の低いものから高いものへの順に補給チェックを行います。同じ値のすべての戦闘力を「同時に」チェックします。補給切れであることが判明した軍団は、1d6を振り、その結果を印刷された戦闘力と比較します。出目がチェックした軍団の印刷された戦闘力よりも小さい場合、影響ありません。大きい場合、それを除去します。首都または母国の交渉材料にいるチェックするユニットは、ダイスロールに-1修正を適用できます。陣営はまた、この時点で戦力プールに戻るために支配する場所にある任意の数の施設マーカーを自発的に除去できます。

6.7 飛行場フェイズ

6.71 基地に帰還：味方が支配する場所にいない各空軍ユニット（つまり、敵のヘクス/ボックスをパトロールしている戦闘機、またはヘクス/ボックスが敵の陸軍ユニットにオーバーランされた爆撃機または戦闘機ユニッ

ト）は、味方が支配する場所に移動する必要があります。空軍ユニットは、基地に戻るために補給中である必要はありません。基地に戻る空軍ユニットは、行動半径値に等しい移動ポイントの数を使用します。

6.72 基地の変更：基地に戻ったばかりの空軍ユニットを含むすべての補給中の空軍ユニットは、印刷された行動半径値の4倍に等しい移動ポイント数で移動できるようになります。

6.73 基地へ帰還および変更中は、次の移動ルールを適用します。CPがすべての帰還と変更を最初に行い、次にEPが行います。空軍ユニットは、地形や敵の陸軍または海軍ユニットの存在に関係なく、進入したヘクスごとに1移動ポイントを支払います。または、隣接するボックスに入るために残りのすべての移動ポイントを支払います。空軍ユニットは中立の場所や敵の空軍ユニットを含む場所に入ることができません。これらの移動は、友軍が支配する場所で終了する必要があります。そうでない場合、空軍ユニットを完全に除去します。

6.8 革命フェイズ

6.81 オーストリア-ハンガリー、ドイツ、ロシアはそれぞれ革命が発生する可能性があります。危機に陥った後の2か月目 (2.92) から、これらのグループで影響を受けた国は、革命フェイズで1d6をロールする必要があります。そのロールの結果が危機が始まってからの月数よりも少ない場合（カレンダーにマークされているように）、その国はすぐに革命に突入します。ただし、6のロールが革命を引き起こすことはありません。たとえば、ロシアが1917年7月に危機に陥った場合、革命になるには各月で次のダイスロールが必要になります。8月0（不可能）、9月1、10月2以下、11月3以下、12月4以下、1918年1月からゲーム終了まで毎月5以下。

6.82 革命中の国は、次のような結果になります。

- 1) すぐにRPトラックを永久に0に減らします。いかなるソースからもRPをポストすることはなく、いかなる種類の輸送やRP収入も受け取れません。
- 2) オーストリア-ハンガリー帝国とロシア（ドイツではない）の場合、機雷を除くすべてのユニットを直ちに場から取り除き、すべての要塞を破壊し、その後、それぞれ戦闘力が2の6個歩兵軍団を、敵に支配されていない限り、国の首都に戻します。オーストリア-ハンガリー帝国は、3個歩兵軍団をウィーンに、3個歩兵軍団をブダペストに配置します。ドイツ軍ユニットと要塞は無傷のままですが、第1項を考慮すると、損傷または破壊された場合は交換できません。

6.83 革命中の国は、元の陣営 (CP または EP) のままです。ドイツ（のみ）は、RP無料で季節ごとに1回の陸上攻撃を行うことができます。ロシアが革命を起こしたときは、すぐに第22（フィンランド）軍団をどこにいても、ロシアのヘルシンキ (Helsinki) 港ボックスに配置します。ここで、ヘルシンキを首都とした、新しい真の中立の中小国（フィンランド）の唯一のユニットになります。

デザインノート：ゲームでは、単純化のために国を革命前の陣営に置いています。中立に戻る可能性はありますが、元の敵がとにかくその領土を占領する可能性があるため、複数の遷移を処理するための追加のルールが必要になります。

7.0 海軍の移動

デザインノート:ヘクスまたはボックス内の海軍ユニットの存在は、指定されたポイントでの持続的な活動を表しますが、必ずしもそのポイントでのそれらのユニット内のすべての艦船の継続的な存在を表すわけではありません。ほとんどの場合、特定のユニット内のすべての艦船の約 3 分の 1 が実際に任務ステーションから出入りしているため、実際にはステーションに存在していないと想定できます。

一般に、海軍本部フェイズの GQ (6.43) サブフェイズでは、フェイズ側海軍ユニットは、マップ上の水域ヘクス、および海図上の港と大洋ボックスを個別に、またはスタックで移動できます。移動距離は、海軍ユニットの行動半径値の関数です。非フェイズ側水上海軍ユニットは、フェイズ側水上海軍ユニットの移動を妨害できます。割り込みが成功すると、敵の水上海軍ユニットの移動が抑制できます。いつでも、どちらの陣営も海戦を誘発するために索敵を試みることができます。敵の空軍ユニットまたは陸軍（運河上にいる場合を除く）の存在は、海軍ユニットの移動には影響しませんが、敵の要塞は影響を与えます。別のフェイズ側戦力の移動を開始する前に、その移動によってトリガーされた戦闘を含む、1つのフェイズ側戦力の移動を完了します。

7.1 行動半径、行動範囲、および超過

7.11 各海軍ユニットには、行動半径値(Radius)が印刷されています。行動半径値は、非フェイズ側海軍ユニットが超過したフェイズ側海軍戦力の移動を妨害できるマップヘクスの数です。アフリカマップでは、各ヘクスは 3 として数えることに注意してください。「行動範囲(Range)」とも呼ばれる行動半径値×4 は、フェイズ側海軍ユニットが GQ サブフェイズ中に自身の移動に費やすことができる海軍移動ポイント(NMP)の数です。移動するとき、フェイズ側海軍ユニットがその印刷された行動半径値を超える量は「超過(overage)」と呼ばれます。ユニットの超過の程度は、その戦力の中で最も遅いユニットによって決定します。

7.12 まとめ

行動半径=ユニットに印刷された値
行動範囲=行動半径値の 4 倍
超過=消費した移動ポイント-行動半径値

デザインノート:いくつかの理由により、行動範囲は行動半径の 4 倍です。行動半径は、同心の 8 の字などのパターンでパトロールするとき、船が中心点からどれだけ航行できるかを測定します。一方、行動半径は、敵からの干渉を受けずに船が直線で移動できる距離を測定します。試行錯誤の結果、これらの数値は歴史的に正確な結果になることが明らかになりました。

7.2 一般的な移動ルール

7.21 海軍ユニットは、個別にまたはスタックで移動できます。水上艦と潜水艦が同じスタックの一部になることはありません。それらは常に別々の戦力です。海軍ユニットは追加コストなしで敵の占領場所に入ることができます。割り込み(7.4)または接触、索敵、海戦(8.0)によって必要とされない限り、停止する必要さえありません。

7.22 各海軍ユニットは、その行動範囲に等しい数の海軍移動ポイントで GQ サブフェイズのハーフを開始します。

海軍ユニットは、海軍移動ポイントを使用して場所に入ります。特定の場所のコストを支払うことができない海軍ユニットは、その場所に入ることができません。海軍ユニットがその行動範囲に等しい数の海軍移動ポイントを消費するか、それを拒否すると、その移動は完了します。

7.23 移動するとき、プレイヤーはマップと海図の違いに注意を払う必要があります。海軍ユニットは、一度に 1 ヘクスずつマップを横切って移動し、一度に 1 ボックスずつ海図を横切って移動します。海軍ユニットは、マップ端と海図に示されているように、マップから海図上のボックスに、またはその逆に移動できます。そのような場合、ユニットはこれらが入る場所のコストを支払います。

7.24 沿岸防御(CD)艦船には、厳しい移動制限があります。海図では、港ボックスとフィンランド湾にのみ入ることができます。マップ上では、行動半径値は、友軍の母国の沿岸ヘクスから離れることができるヘクス単位の最大距離を表します。言い換えれば、これらは常にこの行動半径内に友軍の母国の沿岸ヘクスがなければなりません。

7.25 国は、少なくとも 1 隻の弩級戦艦(BB)を移動させる場合、月に 1RP を支払う必要があります。最初の弩級戦艦を移動する直前にこの支払いを行います。その国はその月に移動する弩級戦艦の数に関係なく、1RP だけ支払います。国が利用可能な RP を持っていない場合、弩級戦艦を動かすことができません。

7.3 マップの移動

7.31 海軍ユニットは、新しいヘクスに入るとき、またはマップ端を横切るときに、移動ポイントを消費します。北ヨーロッパ、南ヨーロッパ、またはオスマン帝国マップのヘクスに入るには、1 海軍移動ポイントが必要です。アフリカマップ上のヘクスで移動するには、3 海軍移動ポイントが必要です。海図のボックスからマップのヘクスに移動する海軍ユニットは、進入するマップに応じて、1 または 3 海軍移動ポイントを支払います。

7.32 海軍ユニットは、少なくとも一部の大洋または運河を含むヘクスにのみ移動でき、その過程で全陸ヘクスサイドを横断できません。したがって、海軍ユニットは、すべて海であるヘクス、海と陸の組み合わせを示す沿岸ヘクス、およびキール(Kiel)運河とスエズ(Suez)運河のヘクスに入ることができます。

7.33 スタックで移動する海軍ユニットは個別に「計算(charged)」するため、一部のユニットは他のユニットよりも先に移動ポイントを使い果たす可能性があります。スタックで移動すると、新しいユニットを拾い上げ、スタックの一部をそれらが入るヘクスにドロップできます。ただし、拾い上げると、スタック内の新しい各ユニットは、スタックが到達するために費やした移動ポイントと同じ数の移動ポイントを費やしたと見なします。ドロップした各ユニットはそれ以上移動できません。

7.34 海軍ユニットは、敵ユニットが占領しているヘクスに移動できます。ただし、運河ヘクスサイドのいずれかの側が敵の支配下にある場合、海軍ユニットは運河ヘクスサイドを通過(transit)できません。代わりに、これ

らは争われたヘクスサイド(a contested hex side)に沿って移動し、その後、これらが入ったのと同じ方法で出口から出ることができます。(【訳注】意味不明。通過できないと書いてあるのに、なぜ通過しているのか。)

7.35 沿岸襲撃：マップ上を移動している間、水上海軍ユニットは敵の海岸を砲撃して敵の RP を破壊できます。各陣営 (CP と EP) は、季節ごとに (3 か月ごとに) 1 回の「沿岸襲撃」を宣言できます。砲撃力が 1 よりも大きいフェイズ側海軍ユニットが適格な沿岸ヘクスに移動したときに宣言を行います。適格な沿岸ヘクスは、敵ユニットまたは敵の母国 (2.24) の人口密集地 (1.22) を含むものです。そのようなヘクスに入ると、フェイズ側はその宣言を行い、2d6 を振ります。結果がゾロ目で、かつ今年の最後の桁よりも大きい場合 (【訳注】要するに常時 22, 33, 44, 55, 66 のみ。)、対象国はすぐに 1RP を失います。沿岸襲撃は、フェイズ側ユニットの移動、接触、索敵、海戦を妨害することはありません。これらはすべて、沿岸襲撃のためにロールした直後に通常どおり続行できます。

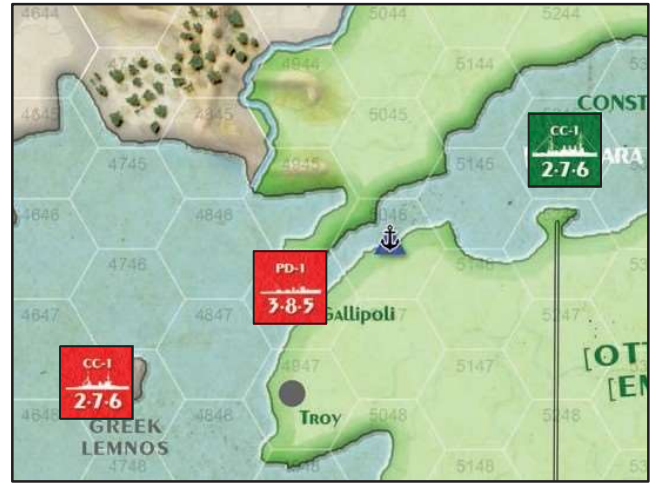
7.4 割り込み (Interrupt)

デザインノート：割り込みは、敵の移動を追跡および阻止するためのスクリーンおよび偵察戦力の能力を表します。敵の勢力が最初にお互いに気づき、コースを変更したり、指示を待ったり、幻影を追いかけていたりするときに発生する可能性のある移動を予期せず除去することで、プレイヤーのゲーム状況に関する完全な知識を補います。それ自体では、割り込みは接触、索敵、戦闘をトリガーしません。敵の移動を抑えるだけです。接触、索敵、戦闘は、割り込みの有無にかかわらず発生する可能性があります。割り込みルールの実際的な結果は、敵から遠いユニットは 1 回の「移動」で長距離を移動でき、敵に近いユニットは移動が制限されることです。

7.41 非フェイズ側は、マップ上ではフェイズ側水上海軍の移動を割り込みできますが、海図では割り込みできません。フェイズ側水上戦力が、非フェイズ側水上戦力ユニットの行動半径内にある「ブロックされていない」ヘクスで超過を実行する場合、その非フェイズ側水上戦力ユニットは、その超過ヘクスでのフェイズ側水上戦力に割り込みできます。潜水艦/U ボートは割り込みを実行することも、割り込みをかけることもできないことに注意してください。

7.42 非フェイズ側ユニットが、全陸ヘクスまたは要塞や地雷原、フェイズ側水上海軍ユニットを含むヘクスを通過せずに、任意のコースのヘクス経路を追跡でき、その行動半径値よりも長くない場合に、目標のヘクスまでブロックされません。

例：マルマラ海の真ん中 (5245) で行動半径値が 6 のオスマン帝国の巡洋艦 (CC) は、5 ヘクス離れたエーゲ海のレムノス島 (4747) に行動半径があります。しかし、イギリス水上海軍ユニットがガリポリ (4946) を占領した場合、ガリポリを越えてレムノス島周辺への移動を妨害する能力があり、オスマン帝国の巡洋艦を効果的に「ブロック」します。しかし、ガリポリヘクスへのイギリス軍の移動はオスマン帝国の巡洋艦によって妨害できません。なぜなら、オスマン帝国がガリポリへの経路をたどるには、ブロックされているヘクス (ガリポリ) を通過する必要はなく、単にそこに入るだけだからです。



7.43 非フェイズ側ユニットは、任意の数の割り込みを試行できます。ただし、フェイズ側戦力は、それが入るヘクスごとに 1 回の割り込み試行のみを受けます。非フェイズ側が割り込みを検討および/または試行している間、フェイズ側の移動を一時停止します。

7.44 トリガーする可能性のある割り込みを試行する前に、「一括払い (lump sum)」した海軍移動ポイントの支出の結果を適用します。たとえば、機雷原 (6.456) を掃海する場合、ユニットは行動半径値の 3 倍の海軍移動ポイント支払う必要があるため、その支出の非常に早い段階で割り込みしきい値を超えます。それでも、最初に機雷原の掃海を解決してから、割り込みの試行を解決して、割り込みが機雷原の掃海に影響を与えないようにします。

7.45 割り込みを試みるために、非フェイズ側は 1d6 をロールします。最終結果が現在移動している戦力がその時点までに費やした超過量より少ない場合、その戦力の一部のユニットがまだ超過を実行していなくても、移動戦力全体が停止して移動を終了する必要があります。ただし、フェイズ側は、通常どおり、これまでに移動していない他の海軍を移動できます。割り込み自体が必ずしも接触、索敵、戦闘 (8.0) を誘発するわけではないことに注意してください。フェイズ側戦力がこの GQ サブフェイズでさらに移動するのを停止するだけです。すべての場合において、通常通り接触、索敵、戦闘を解決します。

7.46 後続の割り込みは、同じ GQ サブフェイズの最初の戦力の後に異なる戦力間で発生する可能性があります。

7.5 海図での移動

7.51 フェイズ側海軍ユニットは、3 海軍移動ポイントで港ボックスに、または 18 海軍移動ポイントで海上ボックスに入ることができます。ユニットは敵の港ボックスに自由に入ることができますが、その中では「海上」と見なしします。海図のボックスで移動を開始したユニットは、どのマップに入るかに応じて、1 (ヨーロッパマップ) または 3 (アフリカマップ) 海軍移動ポイントで隣接するマップ端ヘクスに移動できます。

7.52 海軍ユニットは、敵の海軍ユニットがそこにいる場合でも、バタビア (Batavia) と南アメリカの 2 つの中立港ボックスに入ることができます。反対陣営が両方とも中立国港ボックスにいる場合、それぞれが港を利用して

接触を拒否できます。中立国港ボックスで GQ サブフェイズを開始する CP 海軍ユニットは、その港ボックスを離れなければならない、そうしない場合は GQ サブフェイズの終了時に除去されます。

7.53 進入不可ゾーン (No Go Zones) : CP の U ポートは、アメリカの港ボックス、南大西洋ボックス、またはインド洋ボックスに入ることができません(これらの海域は運用範囲を超えていました)。海軍ユニットは、11 月から 2 月まで、白海ボックスに出入りすることはできません(凍結されています)。白海ボックスで 11 月の GQ I を開始した海軍ユニットは、退去するか、除去します。これらの白海の制限により、EP は 11 月から 2 月まで、ロシアのアーケエンジェル (Archangel) 港への海上補給線を追跡できなくなり、その間、そのルートに沿った RP の転送 (5.23) が停止することに注意してください。

7.54 海図上のグレイスペースは、実際には対応するマップ領域への「窓」であるため、海図上のグレイスペースに移動することはありません。したがって、海図上の海軍ユニットが海図上のグレイスペースに入る原因となった場合、代わりに、接続したマップ端ヘクスにすぐに配置する必要があります。したがって、海軍ユニットが海図のグレイスペース「上」にいることはありません。ただし、マップ上のユニットは、マップ領域を占める(カバーする)海図の対応するグレイスペースに同時に「入っています」。

7.55 海軍ユニットは、ある港ボックスから別の港ボックスに直接移動できません。

7.6 海軍輸送

7.61 あらゆる種類の水上艦ユニットは、空軍ユニットと陸軍軍団を「乗客」として輸送できます。各水上艦のステップは、通常の陸軍ユニットの 1 個軍団、または 3 個の AF 軍団、または 1 ステップの空軍ユニットを運ぶことができます。乗客は一時的に水上艦の輸送に組み込まれ、すべての海軍の移動ルールを遵守し、下船するまですべての機能を失います。つまり、空軍ユニットは船からパトロールできません。ユニットを搭載した水上艦は、実際の種類に関係なく「輸送船」と呼びます。

デザインノート : ほとんどの場合、水上艦は実際には軍隊を運んでおらず、このゲームでは駒で表されていない輸送船を護衛しています。

7.62 輸送船は通常の機能をすべて保持します。

7.63 各国は、以下の輸送制限表に従って、全艦隊が海図およびすべてのマップで輸送できる陸軍の総数に制限があります。3 つの AF 軍団ごとに 1 つの通常の軍団として数えます。輸送船は、任意の数の空軍ステップを運ぶことができます。

イギリス	月に 5 個の正規軍団
アメリカ	月に 5 個の正規軍団
日本	月に 2 個の正規軍団
他のすべての大国	隔月で 1 個の正規軍団

「その他の大国」は隔月の制限があるため、乗客が海に出た状態で GQ II サブフェイズを終了することはでき

ません。このような状況が発生した場合、輸送戦力は直ちに強制的に港に戻る必要があります (8.5)。一方、イギリス、日本、アメリカは、海上で乗客を乗せて GQ II を終了できます。

7.64 輸送手順 : 港または上陸を含む場所 (ヘクスまたはボックス) に友軍の空軍/陸軍ユニットがスタックして GQ サブフェイズに移動を開始する水上艦は、そのユニットを輸送できます。陸軍ユニットは、塹壕モードでピックアップできますが、乗客になると常に機動モードに変換します (無料)。ユニットは、水上を移動するときに水上艦の上にスタックします。損失により、輸送ユニットのステップ数が乗客の輸送に必要な数よりも少なくなる場合、同じ戦力 (2.61) の他の水上艦はその能力を使用して乗客を運ぶことができます。ただし、水上の海軍全体にスタックした乗客を運ぶのに十分なステップがない場合は、輸送側が選択した余分な軍団/ステップを除去する必要があります。

デザインノート : 他の船が乗客を「乗せる」能力は、急いで輸送を変更することを表すのではなく、輸送を保護するパックをシミュレートします。

7.65 下船手順 : 乗客は GQ サブフェイズまたはキャンペーンフェイズのいずれかで下船できます。空軍および陸軍ユニットの乗客は、GQ サブフェイズ中に、友軍支配 (2.5) または許容中立 (6.122) 港ヘクス/ボックスまたは友軍上陸カウンター (7.71) で下船できます。そして、輸送船は他の場所に移動し続けることができます。港で下船したユニットは、その後、必要に応じて航空またはキャンペーンフェイズで通常通り移動します。軍団 (のみ) は、水陸両用攻撃 (7.7) として、キャンペーンフェイズ中に非港湾沿岸ヘクスまたは敵が支配する港ヘクス/ボックスに降ろすことができます。この場合、輸送船は実際に目標ヘクスに隣接して停止するか、目標港ボックスに上陸カウンター (7.7) を配置し、当月末までそこに留まらなければなりません。

7.7 水陸両用攻撃

7.71 水陸両用戦力である水上海軍ユニットとスタックした軍団は、キャンペーンフェイズ中に、全国土母国港ボックス (2.24) を除く、敵が支配する場所に対して水陸両用攻撃を介して陸上攻撃を行うことができます。しかし、最初に、攻撃側は海軍本部フェイズ中に上陸カウンターを配置する必要があります。水陸両用戦力が港ボックス内にいる場合、水陸両用戦力は上陸カウンターをその港ボックス内に配置します。水陸両用戦力がマップヘクスにいる場合、水陸両用戦力は上陸カウンターを自身のヘクスに配置し、キャンペーンフェイズ中に攻撃する隣接する沿岸ヘクスまたは港ボックスを宣言します。いずれの場合も、配置は自動的に行われ、追加の海軍移動ポイントは必要ありません。

7.72 配置すると、上陸カウンターは、宣言された目標ヘクスまたは港ボックスに接続された陸上として機能します。上陸カウンターは、配置側に少なくとも 1 つの軍団と 1 つの水上艦が上陸カウンターと一緒にスタックしている限り残ります。水陸両用戦力のいずれかが完全に存在しないか除去された場合、上陸カウンターを除去します。水上艦がないために上陸カウンターがその場所から除去されると、その場所にあるすべての同じ陣営の軍団と施設マーカーを除去します。

7.73 ベルギーのアントワープ(Antwerp)に上陸カウンターを置くことは、オランダ(およびベルギー)の中立性への攻撃(6.11)です!これには、外交フェイズでオランダ(および中立の場合はベルギー)への攻撃を宣言し、攻撃側の相手陣営でオランダが参戦します。

7.74 上陸カウンターを置いた側は、いつでも自発的にそれを取り除くことができます。水陸両用戦力が目標を占領したときは除去しなければならず、その「足場(anchorage)」面にひっくり返します。上陸カウンターの足場面は、水陸両用攻撃が成功した場合にのみ配置できます。足場は補給目的(3.0)でのみ港として機能します!したがって、足場にいる海軍ユニットは敵との接触を拒否できません。

7.75 水陸両用攻撃を行う陸軍ユニットは、ARMPのトップを使用して、目標の沿岸ヘクスに進入/攻撃しなければなりません。

8.0 海戦

海戦は、敵軍が接触した後、索敵が成功した結果として、ここで概説した海戦シーケンスに従って進行します。

海戦シーケンス	
接触	
索敵と回避	
潜水艦戦闘	水上戦闘
魚雷	配置
ASW	奇襲
一斉射撃	
港への強制帰国	
または	
可能なさらなる移動と戦闘	

8.1 接触(Contact)

フェイズ側プレイヤーが海軍ユニットを動かすとき、双方は接触を注意深く監視する必要があります。接触は、敵対する海軍および/またはそれらのNZOPが同じ場所を占めるときに発生します。ただし、港(6.41)の海軍ユニットは常に接触を拒否できるため、海上戦闘を引き起こす可能性のある索敵を回避できます。したがって、どちらの側も港を使用しないと仮定すると、接触は4つの異なる方法で発生する可能性があります。

- ・2つの対峙する海軍ユニットが同じヘクスを占領している場合
- ・2つの対峙する海軍ユニットおよび/またはスタックが同じボックスを占める場合
- ・片方の海軍ユニットと反対陣営の海軍スタックが隣接するヘクスを占領している場合
- ・2つの敵対する海軍スタックが、それぞれのNZOPを互いに投影する2ヘクス以内にある場合

8.2 索敵と回避(Search and Evasion)

8.21 接触が発生すると、水上または潜水艦戦力が敵対陣営の水上(のみ)戦力を索敵します。潜水艦戦力でさえも、敵の潜水艦戦力を索敵することはできず、見つけることができないことに注意してください。

8.22 水上艦アクションと潜水艦アクションの分離: 単一のヘクスまたはボックスに同じ陣営の水上ユニットと潜水艦ユニットを含めることができるため、これらの

「別々の」戦力は同じ敵の水上戦力を別々に索敵できます。この場合、同じ敵軍に対して、1隻の水上艦と1隻の潜水艦の2つの海軍戦闘が発生する可能性があります。これらの戦闘は個別に解決します。

8.23 フェイズ側が最初に索敵します。索敵するには、敵の水上艦と接触している海軍が、その水上艦を目標として宣言します(複数の目標がある場合は選択してください)。要塞(1.33)による、または要塞に対する索敵は常に成功します。他のすべての場合、索敵側は1d6をロールします。索敵戦力の海軍ユニットの数を引いた索敵ダイスロールの最終結果が目標戦力の水上艦ユニットの総数より少ない場合、索敵は成功し、目標戦力が発見されます。それ以外の場合、索敵は失敗します。双方が失敗または索敵を拒否した場合は、通常どおり海軍の移動を続行します。

8.24 敵対する戦力のペアは、GQサブフェイズごとに1回だけお互いを索敵できます。ペアのどちらの戦力も、さらなる索敵の実行や、他戦力による追加の索敵の目標になる可能性があります。互いに再度索敵できません。この制限は、特定の戦力の構成がユニットの損失または増加によって変化する場合でも適用します。これは、敵対する戦力のペアに対して、GQサブフェイズごとに1回の制限としては、「同じ」と見なします。

8.25 回避: 索敵が成功すると、(フェイズ側であろうと非フェイズ側であろうと)発見されたユニットは回避を試みることができます。フェイズ側ユニットが最初に回避を試み、次に非フェイズ側ユニットを実行します。移動力が、それらを見つけた敵軍のすべてのユニットの移動力を超えるユニットのみが回避を試みることができます。回避しようとしている側のすべてのユニットに対して2d6を1回ロールします。出目が回避ユニットの行動半径値よりも小さい場合、そのユニットは索敵によって起こる戦闘を回避し、直ちに港に強制的に戻ります(8.5)。回避に失敗したユニットは通常通り戦闘に参加します。

8.3 水上戦闘

水上艦が回避しない敵の水上戦力をうまく索敵し発見したら、次のように水上戦闘を行います。

8.31 配置(Deploy): 各陣営は、戦闘のために配置します。最初にフェイズ側プレイヤーが配置し、水上戦闘(Sea Combat)チャートの前衛(van)と主力(main force)の間に水上艦と要塞を即座に配置します。前衛には、BC、CA、CLをいくつでも含めることができます。それらのどれも存在しない場合、前衛はありません。すべてのBB、CC、CD、PD、要塞が主力である必要があります。それらのどれも存在しない場合、主力はありません。前衛に配置していないBC、CA、CLが存在する場合、主力に加わることができます。海軍司令官はまた、これらのタイプの特定の艦船の上に配置しなければなりません。これらはその艦船と運命を共有しています。それが破壊されれば、彼らも死亡します。



8.32 奇襲 (Surprise) : 要塞が関与している場合、どちらの側も奇襲はできません。他のすべての場合、各陣営は1d6をロールします。ダイスの目が前衛のユニット数よりも多い側は奇襲できます。**前衛のユニット数には、前衛に適切な艦船タイプ (BC, CA, CL) の水上艦と司令官を含めます。**双方が奇襲された場合は、結果を無視し、どちらも奇襲になりません。片側だけが奇襲された場合、奇襲された側は、主力によるすべての砲撃ダイスロールに-1を適用します。

8.33 一斉射撃 (Salvos) : 敵対する海軍ユニットは、前衛と艦隊の2つの一斉射撃をこの順序で互いに射撃します。前衛の一斉射撃の間、2つの敵対する前衛の水上艦のみが互いに射撃します。艦隊の一斉射撃の間、敵のすべての水上艦が互いに射撃できますが、敵の主力のすべての水上艦が少なくとも1回標的にされるまで、敵の前衛の水上艦を標的にできません。

8.331 水上艦と要塞は、降順で配置した砲撃力によって定義された層 (tiers) で射撃します。砲撃力が最も高いユニットが最上位を占めます。次に高い砲撃力が2番目の層になります。砲撃力が同じユニットは同じ層で同時に射撃するため、その層中の射撃の終了後に与えられたヒットを適用します。ただし、層間では射撃はシーケンシャルであるため、次の層に順番に進む前に、その層で発生したすべての結果を適用します。したがって、砲撃力が低いユニットは、そのユニットが射撃する前に、砲撃力が高いユニットによって損傷または破壊される可能性があります。層内で射撃を拒否したユニットは射撃できません。つまり、砲撃力が低くなるまで射撃を待つことはできません。つまり、4がすべて射撃して結果を適用し、次に3がすべて射撃して結果を適用します。

8.332 射撃するために、水上艦または要塞は、現在の一斉射撃に従事している敵の水上艦または要塞を目標として選択します。射撃面の艦船または要塞は2d6をロールします。**射撃ユニットの砲撃力を加算し、該当する場合は奇襲の1を減算して、合計を変更します。**修正後射撃ダイスロールが目標の装甲値を超える場合、目標にヒットします。ただし、海軍司令官の指示 (8.334) がない限り、すべての敵ユニットが少なくとも1回目標にされるまで、艦船や要塞はすでに目標になったユニットを2回目の射撃目標にできません。

8.333 ヒットすると、完全戦力の水上艦は損傷面にひっくり返るか、完全戦力の要塞が減少します。BB(弩級戦艦)を除いて、攻撃されてすでに損傷している海軍ユニットは破壊されます。ダメージを受けているBBが2回目以降にヒットした場合、その最新の射撃ダイスロールが変更前にゾロ目の場合にのみ、破壊されます。そうでない場合、ヒットは無効になります。

8.334 ある陣営に、そのタイプの艦船とペアになっている海軍司令官がいる場合、その艦船は、最初の一斉射撃の直後に2回目の射撃を行えます。2回目の射撃は、最初

の目標と同じ目標または別の目標に向けることができます。

8.34 水上戦闘の終了時に、各陣営 (CPが最初) は、1d6をロールして、港 (8.5) への強制帰還をチェックします。結果が、その陣営が終了したばかりの戦闘で失った水上艦のステップ数より少ない場合、または1である場合、その陣営の生き残ったすべての水上艦は、直ちに港に強制的に帰還しなければなりません。失ったステップ数以上の出目の水上戦力、または1は (オプションで) 強制帰還をするか、すべての強制帰還が完了した後、フェイズ側は通常の移動を続けることができます。または、非フェイズ側は、現在の場所にとどまります。そのような艦船は、同じGQサブフェイズで追加の海戦に参加することもできます。

8.4 潜水艦戦闘

潜水艦/Uボートが回避しない敵の水上戦力をうまくうまく索敵し発見したら、潜水艦戦闘を行います。

8.41 潜水艦/Uボートの各ユニットは、雷撃力で選択した水上艦を攻撃します。攻撃する潜水艦/Uボートごとに2d6をロールし、射手の雷撃力を追加して、その合計を目標の装甲値と比較するだけです。最終的なダイスロールの結果が目標の装甲値を超える場合、目標ユニットにヒットを与えます。損傷しているBBは、出目がゾロ目で、装甲値を超えた場合にのみヒットします。潜水艦/Uボートは要塞を目標にできません。

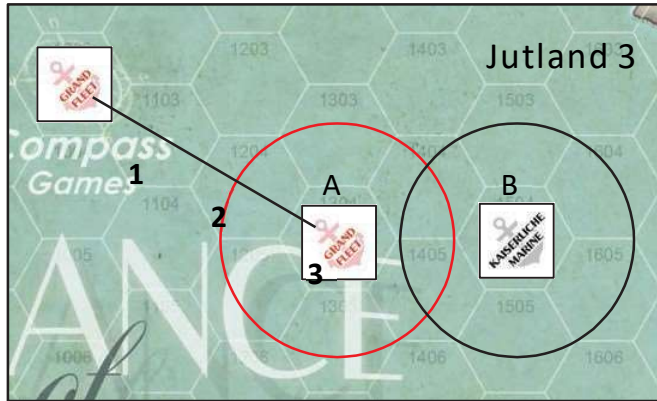
8.42 潜水艦戦闘のすべての魚雷攻撃を完了した後、目標の水上戦力を完全に破壊したとしても、攻撃したばかりの潜水艦/Uボート戦力全体に対して1回のASW(5.324)ロールを行います。そのASWロールの後、関係する潜水艦/Uボートは強制的に港に戻ります。

8.5 港への強制帰還

強制的に港に帰還するには、行動半径/行動範囲の値に関係なく、影響を受けた海軍ユニットを現在の場所からNMPで測定した最も近い味方の港に移動するだけです。所有者は、複数の港が等距離にある場合は選択できます。このルールでは、パタビアと南米ボックスは「友好的な」港として数えます。帰還ユニットは、割り込み (7.4) や索敵 (8.2) の対象になりません。実際、これらは敵の水上艦や潜水艦を含む場所を無事に直接通過できます。ただし、帰還ユニットは敵の要塞を含むヘクスに入ることができず、通常通りに発生する機雷攻撃を受ける必要があります (6.44)。港に戻る必要があるが、戻ることができないユニットは破壊されます。最後に、強制的に港に戻ることを実行するユニットは、翌月までその港を離れることができません。それ以前に港を出ることを余儀なくされた場合、それらは破壊されます。

デザインノート:強制的に港に帰還する際に敵の水上艦や潜水艦を通過する能力は、海戦の非常に流動的な性質を反映しており、マップ上のカウンター「スナップショット」効果が海上作戦における位置の非現実的な側面が

GU II (Jutland 3) の開始時に、イギリス軍プレイヤーはイニシアチブを決める能力を使い、最初に移動します。統合した大艦隊全体がヘクス 1003 からヘクス 1304 に移動し、海軍パトロールゾーン (NZOP) (A サークル) がカイザーリッヒの B サークルと重なります。

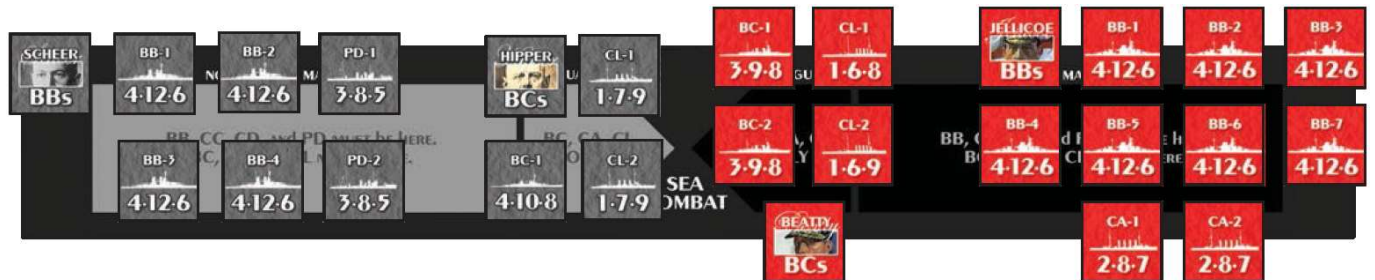


配置後、奇襲 (8.32) をチェックするために 1d6 をロールします。結果が、その前衛に持っている海軍ユニット (水上艦と司令官) の数よりも多い場合、その陣営は期首されます。ドイツ軍は 4 を出し、イギリス軍は 5 を出したので、どちらの陣営も奇襲されません。プレイは前衛の一斉射撃に進みます。前衛の一斉射撃では、敵の前衛が砲撃力の降順で互いに射撃します。最初はドイツ BC1、2 番目はイギリス BC1、3 番目はイギリス BC-2、4 番目はすべての CL です。

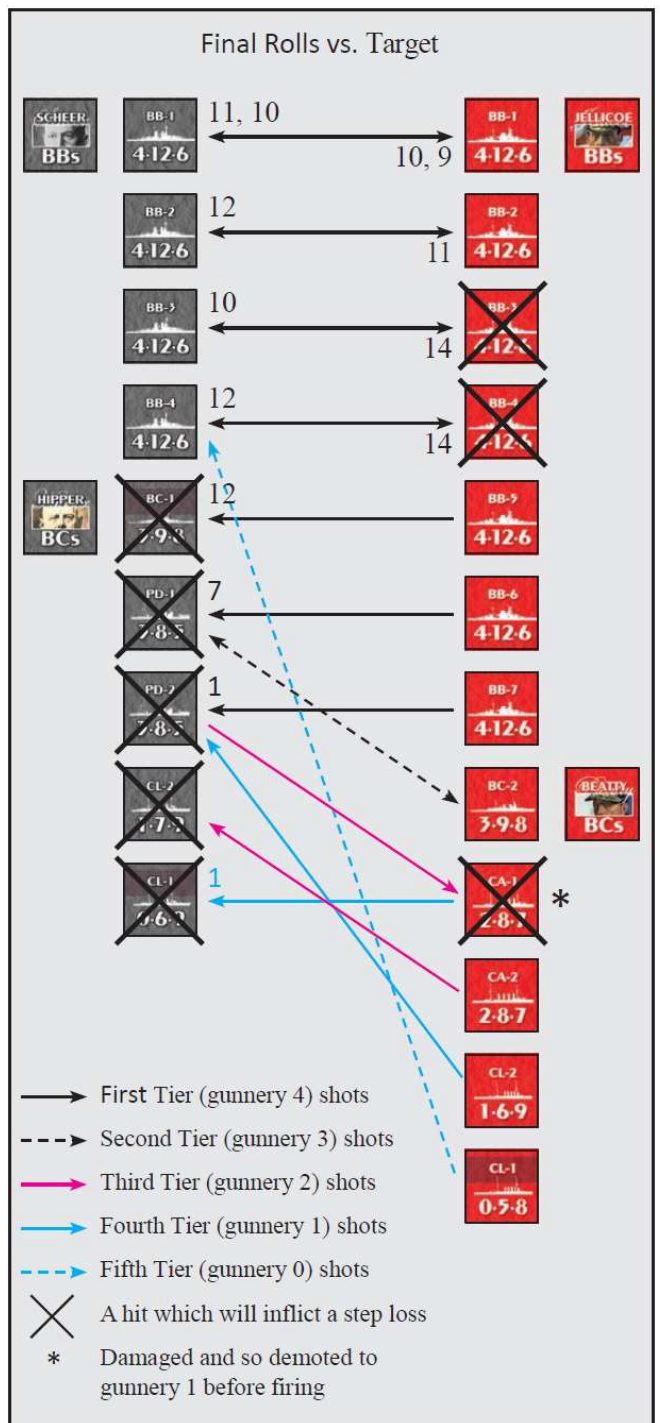
ドイツ軍 BC1 は、2d6 をロールして 7 を獲得し、砲撃力の 4 を追加して、イギリス軍 BC1 を射撃します。最終結果は 11 で、イギリス艦の装甲 9 を超えているため、ステップロスします。イギリス軍 BC を反転します。ヒッパー (Hipper) (BC 司令官) がいるため、ドイツ軍は同じ目標で BC1 の 2 回目の射撃を行い、修正後 11 で、イギリス軍 BC1 を沈め、除去します。生き残ったイギリス軍 BC2 は、2d6 をロールして 8 を獲得し、砲撃力 3 を追加して、ドイツ軍 BC-1 に射撃を返します。修正後 11 で、ドイツ軍 BC1 にダメージを与えます。ビーティにより同じイギリス軍 BC が 2 回目の射撃を行い、それをドイツ軍 BC に向けますが、5 のロールで失敗します。その後、ドイツ軍とイギリス軍の CL が 1 隻ずつ損傷しました。

次は、すべてのユニットが射撃できる艦隊の一斉射撃ですが、前衛内のユニットを目標にする前に、敵対陣営の主力のすべてのユニットを少なくとも 1 回目標にする必要があります。砲撃力が 4 の弩級戦艦は、他のどの船よりも先に、最初の層 (Tier) ですべて同時に射撃します。後続の層とその射撃は、砲撃力の降順に発生します。射撃の内訳は右の通りです。

ユトランド配置図



大艦隊が索敵します。成功するには、9 未満 (目標戦力の船の数) をロールし、13 (大艦隊の船の数) を差し引く必要があるため、自動的に成功します。次に、両陣営の海軍ユニットを、次のように海上戦闘チャートに配置します (8.31) (配置図を参照)。



したがって、両方の一斉射撃の後、それぞれの陣営がそのステップ損失を合計します。ドイツ軍は BC1 と CL1 を失い、PD1、PD2、CL2 は合計 7 ステップ損失を受けました。イギリス軍は BC1 を失い、BB3、BB4、CA1、CL1 はすべて、合計 6 ステップ損失を受けました。次にそれぞれの陣営が、CP を最初に、1 つのダイスを振って、それらが港に帰還しなければならないかどうかを確認します。ロールは 3 と 4 で、それぞれが失ったステップ数より少ないので、それぞれの陣営が港に戻らなければなりません。Jutland 1 に戻って参照すると、イギリス軍全体が北に向かってマップ端を越えてスカパフロー港ボックスに向かい、ドイツ軍はクックスハーフェンまで移動します。

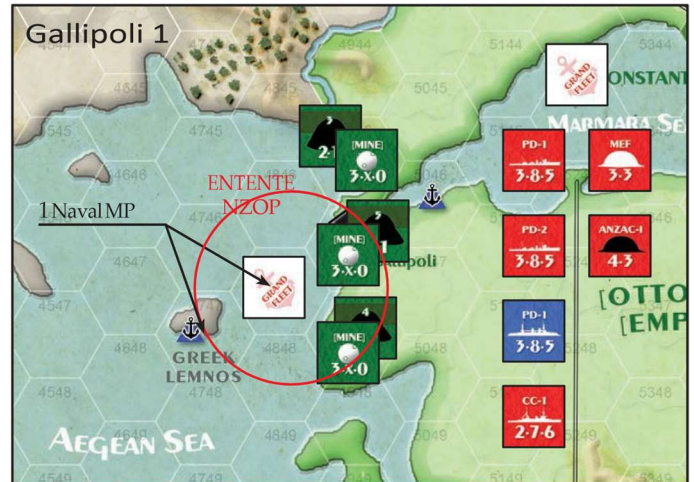
8.8 要塞と機雷の例、ガリポリ

この例は、水陸両用攻撃に備えて水陸両用戦力が沿岸防衛にどのように接近できるかを示しています。EP が許容された (6.122) ギリシャのレムノス (Lemnos) (ヘクス 4747) を少し前に占領したと仮定します。Gallipoli 1 に示しているように、現在の GQ I サブフェイズでは、大艦隊カウンターによって表される水陸両用戦力全体が、レムノスからヘクス 4847 に移動するために 1 海軍移動ポイントを支払います。

描かれているように、大艦隊がヘクス 4847 に入った直後、EP の NZOP (ENTENTE NZOP) (6.42) はガリポリ (ヘクス 4946) と重なっています。これにより、接触 (8.1) がトリガーされ、要塞 (ガリポリ) が関与しているため、この場合は自動的に成功し、EP による索敵 (8.2) が可能になります。したがって、プレイはすぐに海戦 (8.3) に進みます。どちらの側にも BC、CA、CL がいないため、前衛はありません。代わりに、すべてのユニットをそれぞれの主力に配置します (8.31)。要塞が存在するので、奇襲はありません (8.32)。一斉射撃 (8.33) の間、PD と要塞 (1.33) はすべて同時に射撃します。これは、それぞれの砲撃力が 3 であるためです。イギリスの CC は最後に射撃します。EP の各 PD は 2d6 をロールし、砲撃力の 3 を追加して、9、11、10 を得ました。9 は要塞の装甲 9 (1.33) より大きくないため、被害はありません。しかし、11 は要塞を減少させるヒットを与えます (その上に REDUX カウンターを置きます)。減少した要塞には装甲や砲撃力がなく、したがって海上戦闘に参加できなくなったため、3 番目の 10 のロールは不要です。ただし、要塞が減少する前に、2d6+3 で CC に反撃し、CC にダメージを与える 11 を取得しました (裏返します)。1 ステップの EP の損失は、港 (8.5) への強制帰還をトリガーするのに十分ではないため、ヘクス 4847 の大艦隊の海戦は終了し、Gallipoli 2 に示しているように残りの移動ポイントを使用する資格があります。

要塞が減少すると (したがって海軍の脅威ではなくなります)、EP の PD はそれぞれ、印刷された行動半径の 3 倍を支払い、グループとして移動を続け、ガリポリ (ヘクス 4946) の機雷を掃海 (6.446) します。これは、CC が機雷除去に参加しておらず、実際には 4847 に移動を停止したことを意味します。さらに、大艦隊は印刷された行動半径値を超えたため、CP によるそのような試みは割り込み (7.4) される可能性があることに注意してください。機雷除去が解決されるまで、CP の水上艦による割り込みは発生しません。これは、「一括払い」の支出によって、それらがトリガーする可能性のある後続のアクションの前に解決するためです (7.44)。いずれにせよ、割り込みを行うための CP の艦船は手元にありません。両方のイギリス軍 PD は 4 をロールし、したがってガリポリ機雷原を掃

海できませんでした。しかし、フランス軍 PD は、機雷原を掃海できる 1 をロールしましたが、その過程でステップ損失も被りました。大艦隊は機雷原を掃海した後、上陸カウンター (7.71) をヘクス 4847 に配置し、ガリポリ (ヘクス 4946) を目標として宣言し、海軍の移動を終了します。Gallipoli 3 は、GQ II の開始時の状況を示しています。



GQ II は問題なく経過します。キャンペーンフェイズの最初の半月 (6.53) に、ANZAC I と MEF は、上陸カウンターが上に乗っているヘクス 4847 からガリポリへの移動 (9.0) を宣言しますが、その後、陸上戦闘 (10.0) のためにヘクス 4847 で一時停止します。ガリポリのオスマン帝国の第 5 軍団と減少した要塞に対して。少なくとも 1 隻の EP の水上艦と軍団がヘクス 4847 に残っている限り、宣言された目標であるガリポリ (この場合はヘクス 4946) に接続された陸地として効果的に機能する上陸カウンターも同様

になります。したがって、ヘクス 4947 のトロイに対する陸上攻撃では、別の上陸カウンターを配置する必要があります。EPは、トロイの機雷(6.442)をトリガーするので、今回はそうしないことを選択しました。

9.0 陸軍の移動

軍団は半月ごとに、移動するために、印刷された移動力に等しい数の移動ポイントを消費できます。AF軍団(印刷された移動力がない)は、機動モードでは1移動ポイントだけであり、塹壕モードではゼロになります。一般に、フェイズ側の軍団は、個別に、またはマップ上の陸地ヘクスを横切って、海図の港ボックスにスタックで移動できます。敵の空軍ユニットまたは海軍ユニットの存在は、軍団の移動に影響を与えません。別のフェイズ側戦力の移動を開始する前に、その移動によってトリガーされた戦闘(10.0)を含め、1つのフェイズ側戦力(2.61)の移動を完了します。移動には、行軍と鉄道の2つの方法があります。それらは両方とも同じ半月で単一の戦力で使用できます。

9.1 行軍

9.11 軍団は、どの隣接位置(ヘクスまたは港ボックス)に入りたいかを示し、必要な数の移動ポイントを支払い、次にその位置を進入することによって行軍します。このプロセスは、軍団が利用可能なすべての移動ポイントを使い果たすか、それ以上進まない所まで続きます。

9.12 行軍する戦力は、これらが進入するヘクスにいる、まだ移動していない新しい軍団を拾うことができます。移動スタックへの新しい軍団の追加は、それらが結合するスタックと同じ数の移動ポイントをすでに消費していると想定します。スタックはいつでも軍団をドロップできますが、十分な移動ポイントが残っている軍団は先に進むことができます。スタックからドロップした軍団は即座に移動を停止します。

9.13 移動ポイントのコストと行軍制限は、地形効果チャート(1.22)に記載しています。行軍する軍団は、全海ヘクスサイドまたは赤一色のバーのヘクスサイドを横切ることはできません。高山峠(alpine pass)ヘクスサイドを横断できるのは山岳軍団のみで、コストは残存移動ポイント(ARMP)です。小艦隊(flotilla)軍団のみが全湖ヘクスサイドを横切ることができ、コストは1移動ポイント(MP)です。森(forest)、ジャングル(jungle)、沼地(marsh)、山(mountain)ヘクスを行軍する場合、山地峠(mountain pass)ヘクスサイドに沿って山に入る場合を除き、ARMPのコストがかかります。山地峠を通る場合、コストは1MPです。他のヘクスへの行軍には1MPがかかります。港ボックスに入るにはARMPのコストがかかります。ヘクス内(ヘクスサイドではなく)に水域の障害物(water obstacle)が存在しても、軍団には影響しないことに注意してください。したがって、軍団はダーダネルス(Dardanelles)、4946および5046を占領すれば、これらのヘクスは大洋「ヘクスサイド」ではないため、ペナルティなしで移動して戦うことができます。

9.14 フェイズ側の軍団は、敵の陸軍ユニットが占領している場所に行軍して、それらのユニットに対して陸上戦闘(10.0)を開始することを意図していることを示すことができます。この場合、行軍ユニットが入る予定の場所に基づいて、片側にスタック制限(2.62)が適用されます。その場所の通常の移動ポイントコストを支払います。敵の存在に追加コストはかかりません。しかし、行

軍軍団は、そこにいた部隊との陸上戦闘を解決するまで、実際には意図した場所に侵入できません。騎兵軍団は、塹壕モードの敵軍団を含む場所への移動を宣言できないため、塹壕モードの防御側を攻撃できません。

9.2 鉄道移動

9.21 戦力(2.61)は、次の場合に鉄道移動を宣言できます。1) 鉄道ヘクスまたは施設マーカーのあるヘクスにいる、2) 宣言時に有効な補給経路がある、つまり実際に移動する前の自身のヘクスにある、3) 移動を可能にするために1RP(またはアフリカでは1AP)を消費できる。鉄道移動を開始した戦力に少なくとも1つの軍団がいる国から、軍団ごとではなく、戦力ごとにRP/APコストを支払います。鉄道移動する戦力は、追加のRPを支払うことなく、新しいユニットを拾ったり、元々いたユニットをドロップしたりできます。拾われた戦力は、それらを拾った戦力がそこに到達するために費やしたのと同じ数の移動ポイントをすでに費やしたと想定します。

9.22 鉄道移動を使用する軍団は、敵の陸軍ユニットを含むヘクスに入ることなく、鉄道のネットワークの経路に沿って、友軍、支配、鉄道、施設があるヘクスを移動する必要があります。鉄道移動する軍団は、鉄道のネットワークが交差するか、施設マーカーを含むヘクスの一部であるヘクスサイドのみを通過できます。言い換えると、施設マーカーが隣接するヘクスのすべての鉄道道路のネットワークに直接接続していると仮定します。鉄道移動を使用する軍団は、森/ジャングル、山、沼地に入るときにARMPを使う必要はありません。

9.23 鉄道移動により、軍団は、使用した1移動ポイントごとに、友軍が支配する線路および/または施設ヘクスに沿って最大18ヘクス移動できます。軍団は鉄道移動に3移動ポイント以上を費やすことはできません。したがって、半月で鉄道に沿って移動できる最大距離は、ヨーロッパでは54ヘクス、アフリカでは18ヘクスです。鉄道または施設ヘクスにいる塹壕モードの軍団は、鉄道移動を宣言できます。その場合、1移動ポイントを使用して、18ヘクス(アフリカでは6)を移動し、その後、機動モードで移動を終了します。

9.24 制限: 小艦隊は鉄道移動を使用できません。1914年8月の最初の半月(上旬)は、軍団は鉄道移動を宣言できません。オスマン帝国マップの北端を越えて鉄道を利用することはできません。各国は、半月でヨーロッパまたはオスマン帝国マップ上で鉄道を介して移動できる軍団の数に次の制限があります: オーストリア-ハンガリー3、イギリス3、フランス4、ドイツ5、イタリア2、オスマン帝国1、ロシア4、アメリカ3。鉄道移動する中小国軍は、補給を追跡できる大国に依存する必要があります。アフリカには軍団の鉄道制限はありません。鉄道移動する戦力の軍団(国籍を問わず)の総数は、その戦力を移動させるためにRPに支払った国の鉄道移動能力によって制限されます。

9.3 鉄道移動と行軍の組み合わせ

9.31 軍団は、移動許容量が許す限り、同じ半月で行軍と鉄道移動を交互に行うことができます。ただし、戦力が鉄道移動を開始するたびに、(別の)RPの支出を含む9.21のすべての要件を満たす必要があります。

9.32 軍団が敵軍に隣接するヘクスまで鉄道移動し、次に利用可能な移動ポイントを使用して、戦闘を開始するために敵の占領下のヘクスに行軍することを宣言できません。

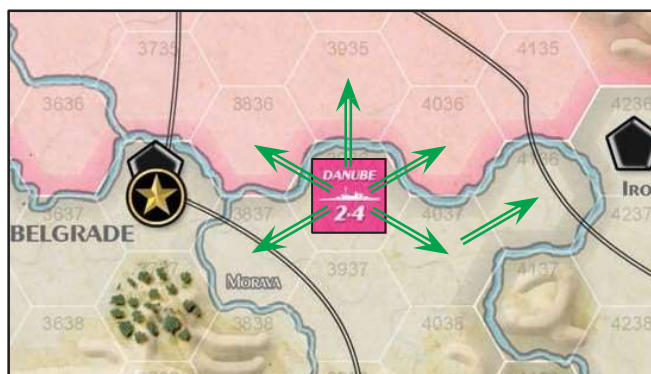
9.4 港ボックスへの/からの陸上の移動

軍団は、ARMPを使用することで、隣接するマップ端ヘクスまたは上陸カウンターからボックスに行軍および/または鉄道移動できます。港ボックスが敵に占領されている場合、そのような移動は、防御側の場所として港ボックスを使用した戦闘(10.0)をトリガーします。軍団がボックスを出るには、それが入るマップ端ヘクスの通常の移動ポイントコストを支払わなければなりません。

9.5 淡水の移動と小艦隊

小艦隊(flottillas)は、次の調整を加えて「行軍」(9.1)する軍団(1.321)です。小艦隊は北ヨーロッパマップでは使用できません。南ヨーロッパとオスマン帝国マップでは、小艦隊は常に、そのヘクスサイドの少なくとも1つに沿って川があるヘクスにいる必要があります。小艦隊は、川のヘクスサイドを「横断」するか(その川の反対側のヘクスに配置する)、または川の流路をたどって、その川のヘクスサイドを含む新しいヘクスに入ることができます。進入したヘクスは、地形や小艦隊が通った「ヘクスサイド」の数に関係なく、常に1MPしかかかりません。AF小艦隊は、常にアフリカの湖を含むヘクスにいる必要があります。AF艦隊は、そのヘクス内の他の湖に「ジャンプ」してから、他の湖の他の場所に移動できます。他のすべての目的で、他の陸上の軍団と同じように小艦隊を扱います。敵が占領しているヘクスに入ると、戦闘(10.0)を解決するために停止する必要があり、ペナルティなしで敵ユニット/要塞に隣接して通過でき、補給(3.0)を追跡する必要があります、など。

例:セルビアで、ヘクス3936の小艦隊は、3935、3836、4036に渡るか、3837または4037に移動できますが、3937に直接移動することはできません。4037から4038に直接移動することはできません。南に4137に進むか、4037に戻る前に、最初に4136に行く必要があります。こうすれば、川の流路をたどるので、4038に入ることができます。【訳注】4037にいる状態での話なのに「4037に戻る」の部分が分からないが、言いたい事は分かる)



9.6 塹壕掘削と塹壕

9.61 軍団は、開始位置ですべての移動ポイントを使用することにより、塹壕掘削または塹壕から出ることができます。軍団を適切な面に裏返し、移動が完了したと見なします。移動が0である塹壕面のAF軍団、および移動力1が0に減少した補給切れの塹壕面の軍団は、「移動」として機動モードに戻ることができます。塹壕または非

塹壕のコストはすべてのMPであり、ARMPではないことに注意してください。したがって、それが塹壕掘削または塹壕を出る半月の間、軍団は新しい場所に移動できず、攻撃もできません(例外7.64、10.4)。

9.62 少なくとも1つの塹壕モードの防御側を含むヘクスを攻撃する機動モードの軍団は、攻撃を行う前に攻撃側がTI(2.8)の利益を得るか、戦闘結果が突破でない限り、その攻撃の直後に自動的に塹壕掘削します(10.73)。予備(10.4)として首尾よくコミットする機動モードの軍団は、陸上戦闘のダイスを振る前に自動的かつ即座に塹壕掘削します。戦車のように塹壕モードになれない軍団は機動モードのまま、通常の機動モードオプションをすべて保持します。

9.63 少なくとも1つの塹壕モードの軍団を含む場所に対する攻撃の直後に、攻撃側がTI(2.8)のメリットで攻撃を開始したか、攻撃中に突破を達成した場合(10.73)を除いて、塹壕戦カウンターでその防御側の場所をマークします。塹壕戦カウンターでマークした場所は、ユニットがないか、味方ユニットのみがいる場合でも、現在の半月のハーフの間は再び侵入または攻撃できません。半月の各ハーフの終わりに、すべての塹壕戦カウンターを除去します。事実上、このルールは、攻撃側がTIを持っているか、突破を達成しない限り、塹壕がある場所を攻撃または侵入できるのは半月に1回であることを意味します。

デザインノート:塹壕がある場所に対する半月に1回のハーフの攻撃制限は、戦術的革新が完全に一巡する前に普及した第一次世界大戦の塹壕戦のセットプレイの性質を反映しています。たとえば、1916年7月のソンムへのイギリスの攻撃は21マイルの前線(約1ヘクス)をカバーし、1週間の予備砲撃、その後1日の実際の戦闘、そして、その後のさらなる戦略的行動について決定を行う前に、状況(被害)を把握のにさらに数日を要しました。したがって、隣接する友軍は、最初の攻撃で何が起こったのかを理解する前に、約10日間明確に立ち止まっていなければなりません。しかし、1918年3月までに、最初のドイツ軍の攻撃は、わずか数時間の準備砲撃の後、数日以内に検証可能な結果をもたらしました。したがって、TIが達成されると、隣接する戦力は同じ半月で「後追い(follow through)」できます。

10.0 陸上戦闘

10.1 陸上戦闘は、半月の間に、フェイズ側戦力(2.61)が少なくとも1移動ポイントを支払って、敵が占領している陸地の場所(9.14)に行軍したときに発生します。これが発生した場合、フェイズ側戦力は実際には敵の位置に侵入しませんが、代わりに陸上戦闘の解決まで現在の位置に留まります。

10.2 陸上戦闘は常に、単一の「攻撃場所」の1つのフェイズ側戦力と、単一の「防御場所」の1つの非フェイズ側戦力の間で発生します。非フェイズ側戦力が防御していれば、フェイズ側戦力は攻撃しています。

10.3 次の順序で陸上戦闘を解決します。

- 1) 補給の確認
- 2) 要塞への砲撃
- 3) 資源ポイント(RP)またはアフリカポイント(AP)を支払う

- 4) 防御側予備のコミット
- 5) 以下の修正の決定
 - a. 航空優勢 (Air Superiority)
 - b. 砲兵 (Artillery)
 - c. 戦闘力 (Effectiveness)
 - d. リーダーシップ (Leadership)
 - e. 戦闘比 (Odds)
 - f. 地形 (Terrain)
 - g. 塹壕と施設 (Trenches and Infrastructure)
 - h. 予備 (Reserves)
 - i. 破口 (Breaches)
- 6) 陸上戦闘ダイスロール
- 7) 結果の適用

10.1 補給の確認

軍団は、現在いる場所での補給をチェックします。したがって、攻撃側戦力は、防御側の場所からではなく、離れようとしている場所（攻撃側の場所）からの補給をチェックします。非補給の軍団は、現在の戦闘中、印刷された戦闘力と移動力をそれぞれ1ポイントずつ下げます。

10.2 要塞への砲撃

10.21 攻撃側戦力に少なくとも1つの攻囲砲兵軍団が含まれ、防御側戦力に要塞 (1.33) が含まれる場合、次のように砲撃を判定します。防御側戦力に黒い要塞が含まれている場合、その要塞はすぐに破壊 (ruined) されます (破壊 (destroyed) されます)。防御側戦力に赤い要塞が含まれている場合、1d6 を振ります。そのダイスロールの結果が攻撃側戦力の攻囲砲兵軍団の総数より少ない場合、赤い要塞にステップロスを与えます。それ以外の場合、赤い要塞への影響はありません。

10.22 この砲撃が要塞を破壊し、そのヘクスに他の非フェイズ側軍団がない場合、攻撃側はすぐにそのヘクスに移動する必要があります。攻撃を宣言したときに必要なMPをすでに支払っています。そして、そこから移動を続けることができます。

10.23 水上艦ユニットと砲撃力は、陸上戦闘のこの部分では何の役割も果たしません。

デザインノート: 赤い要塞は砲撃によく耐えるより近代的な建造物 (ヴェルダン) を表していますが、黒い要塞は文字通り砲撃でひび割れ/崩壊した古い建造物 (リエージュ) または単に「改善された防御拠点」を表していません。

10.3 RP または AP を支払う

この時点で、攻撃側が続行したい場合は、次のように RP (またはアフリカでは AP) を使用する必要があります。陸上攻撃のダイスを振るのに通常かかるコストは、1RP または 1AP です。しかし、悪天候の影響を受けた場所を攻撃する場合、そのコストは 2RP または 2AP になります (6.512)。ただし、各中小国は、その中小国のユニットのみが関与する限り、カレンダー (2.23) ごとに1回の攻撃を無料で行うことができます。革命後のドイツ (6.83) は、季節ごとに1回の攻撃を無料で行うことができます。RP または AP は、フェイズ側戦力に少なくとも1つの軍団がいる大国が支払う必要があります。攻撃側が必要な RP または AP を使用した場合、攻撃を完了する必要があります (中止できません)。

10.4 防御側予備のコミット

10.41 この時点で、塹壕モードの (9.6) 防御側は、隣接する1つの場所から1つの追加の軍団を防御側の場所に移動させ、戦闘比 (10.55) を上げ、塹壕修正 (10.58) を強化しようことができます。この追加の軍団は、塹壕戦力ウンター (9.63) とスタックすることはできませんが、機動モードまたは塹壕モードのいずれかになれます。攻撃側が破口に反撃している場合 (10.592)、または攻撃側が TI のメリットを持っている場合 (2.84)、予備をコミットすることはできません。

10.42 予備をコミットするために、防御側は防御位置に隣接し、まだ塹壕戦をマークしていない選択した1個軍団に対して1d6をロールします。以下にリストしている予備ダイスロール修正を適用します。修正後ロールが軍団の戦闘力よりも小さい場合、それを即座に (移動ポイントなしで) 防御場所に移動して防御に参加し、機動モードの場合は自動的に塹壕モードにします。修正後ロールが軍団の戦闘力以上の場合、その試みは失敗し、防御側の場所はこの戦闘で予備から利益を得ることができません。与えられた防御ヘクスを半月のハーフごとに強化できるのは1個軍団だけですが、資格のある防御側軍団は、同じ半月のハーフの前の攻撃で過去のロールに失敗した場合でも、攻撃が宣言されるたびに予備ダイスロールを行うことができます。

予備ダイスロール修正

- 1 機動モードで軍団をロールする場合
- 1 ロール時に敵軍団に隣接していない軍団をロールする場合
- +1 攻撃側が防御場所に対して航空優勢 (6.33、10.51) を持っている場合

デザインノート: このルールは、塹壕で防御する場合にのみ適用します。これは、順不同の移動によって表される速度において、防御側が相対的な優位性を持っていたためです。第一次世界大戦のほとんどの間、長期にわたる準備砲撃は防御側に攻撃側の「主な努力のポイント」を警告し、攻撃側が前進しなけりならなかった土地を壊して攻撃側の進撃を遅らせました。これらの状況は、新たに占領した土地を防御するとき (つまり、反撃に対して破口を防御するとき)、または攻撃側が迅速な衝撃砲撃と諸兵科連合をうまく利用したとき (つまり、戦術的革新) に変化しました。

10.5 修正

航空優勢、砲兵、戦闘力、リーダーシップ、戦闘比、地形、塹壕と施設、予備、破口の修正を計算し、それらを合計して、正または負のいずれかで6ポイントを超えない最終合計修正 (Final Net Modifier: FNM) にし、陸上戦闘ダイスロール (10.6) を修正します。正の FNM は攻撃側が有利であり、負の FNM は防御側が有利です。

10.51 航空優勢

片側が防御位置にパトロール中の少なくとも1つの空軍ユニット (6.33) を持っている場合、その陣営はダイスロールを有利に1ポイント修正します。つまり、攻撃側は+1、防御側は-1です。

10.52 砲兵

攻撃側の (防御側ではない) 攻囲砲兵軍団ごとに、ダイスロールに+1を加えます。防御場所にいる攻撃側の水上

艦戦力（その戦力のユニット数に関係なく）のうち、少なくとも1以上の砲撃力を持つユニットを含むか、または少なくとも1つの水陸両用戦力（7.7）を含む上陸カウンターからの攻撃は、このルールでは1つの攻囲砲兵軍団としてカウントします。このルールでは、すべての海軍が1つ以上の攻囲砲兵ユニットとしてカウントしません。

10.53 戦闘力

10.531 両陣営は、攻撃側が最初に、この戦闘でその陣営の標準として戦闘力を使用する単一ポイントユニットを指定する必要があります。予備（10.4）として戦闘に参加するユニットは、防御側に存在する唯一のユニットでない限り、ポイントユニットとして選択することはできません。攻撃ポイント軍団の戦闘力から防御ポイントユニット（要塞または軍団）の戦闘力を引きます。結果は、次の戦闘の戦闘力修正です。

例：戦闘力3の攻撃側戦力が、戦闘力1の防御側戦力と戦闘を開始した場合、次の戦闘の戦闘力修正は $3-1=+2$ です。これらの値が逆転し、戦闘力1の側が攻撃し、戦闘力3の側が防御した場合、戦闘力修正は $1-3=-2$ になります。

10.532 黄色の戦闘力には特別な意味があります。戦闘力が黄色で印刷されている歩兵軍団は、1914年に攻撃したときに値が4であると見なします。1915年1月からは、防御するときは常に、その値はカウンターに印刷されているように3です。戦車には2つの戦闘力があります。最初の（黄色の）は、防御するときに2つ目を攻撃するときに適用します。

10.533 攻囲砲兵軍団は攻撃側のポイントユニットとして機能できないため、単独で攻撃できません。

10.54 リーダーシップ

各陣営は、1つのダイスを振って、司令官の指揮チェックを行います。ある陣営の指揮チェック結果がその司令官の適用可能な値よりも少ない場合（場合によっては攻撃側または防御側）、その陣営に有利なようにダイスロールを1ポイント変更します。攻撃側は+1、防御側は-1です。どちらの陣営も適用でき、相互にブラマイゼロにできます。

10.55 戦闘比

攻撃側戦力の軍団の総数を防御側戦力の軍団と要塞ステップの総数と比較して、攻撃側戦力と防御側戦力/要塞ステップの戦闘比を求め、その比率を最も単純な形に減らします。比率が最も単純な形式であり、比率の両側が整数である限り、任意の比率が可能です。たとえば、最小から最大まで、1対3、1対2、2対3、4対5、1対1、5対4、3対2、2対1、3対1などの戦闘比はすべて有効です。比率を決定した後、次のように対応する陸上戦闘ダイスロール修正を選択します。

戦闘比	=	陸上戦闘 DRM
1:2 以下	=	-2
1:2 より上~3:1 未満	=	0
3:1~5:1 未満	=	+1
5:1 以上	=	+2

他の多くのウォーゲームとは異なり、攻撃側の数を上回り、戦闘比が少なくとも1対2になるまで、ペナルティを受けることはありません。したがって、3つの防御側軍団

に対する2つの軍団の攻撃は、「1:2より上~3:1未満」の範囲になり、修正は0になります。

10.56 地形

10.561 海岸：水陸両用攻撃（7.7）は-2のペナルティを受けませんが、攻撃側の戦力に砲撃力が1より大きい水上海軍ユニットが少なくとも1つ含まれている場合、攻撃側はそのペナルティを0に減らすことができます。

10.562 山：防御側が山ヘクスにいる場合、ダイスロール（2d6）に-2の地形修正を適用します。山岳軍団は、山ヘクスに攻撃したときに戦闘力が1ポイント増加します。これらの修正は、山地峠ヘクスサイドに沿って攻撃する場合でも適用します。

10.563 沼地：防御側が沼地ヘクスにいる場合、ダイスロール（2d6）に-1の地形修正を適用します。

10.564 川/運河：攻撃側が破口から攻撃している場合（10.591）、または破口に反撃している場合（10.592）、川/運河は戦闘に影響を与えません。他のすべての場合、川ヘクスサイドを横切って攻撃するとき、戦闘ダイスロール（2d6）に-1を適用します。

10.57 塹壕と施設

10.571 少なくとも1つの防御側軍団が塹壕モードである場合、塹壕を構築した防御側の国籍に基づいて塹壕修正を適用します。複数の国籍がある場合、最も有利な修正を選択できます。

塹壕修正	
アメリカ、イギリス、ブルガリア、フランス、ドイツ、オスマン帝国、スイス	-2（アフリカマップでは-1のみ）
その他すべて	-1（アフリカマップでは0のみ）

10.572 施設マーカーとスタックしている攻撃側戦力は、沼地または砂漠からの攻撃ではなく、かつ攻撃側戦力と防御側戦力それぞれが少なくとも1つの塹壕モードのユニットを含む場合、陸上戦闘ダイスロール（2d6）に+1を加えることができます。このように使用した施設マーカーは、陸上戦闘ダイスロール修正の直後に戦カプールに戻します。

10.58 予備

防御側が予備（10.4）を出すことに成功した場合、陸上戦闘ダイスロールに追加の-1を適用します。

10.59 破口

デザインノート：破口カウンターとその修正は、塹壕戦の基本的なパラドックスを説明しています。敵の場所に侵入すると、進撃が難しくなり、反撃に対する脆弱性が高まります。これは、第二次世界大戦のゲームのベテランには直感に反しているように見えるかもしれませんが。完全な説明については、ジョン・キーガンによる第一次世界大戦の第9章「軍隊の破壊」を参照してください。

破口カウンターは、その値に等しい数の矢印を表示し、土地譲渡（Give Ground）（10.72）の戦闘結果ごとに配置します。

10.591 破口からの攻撃

フェイズ側軍団は、防御側の場所を指す破口カウンターを含む場所から攻撃する場合、つまり矢印に沿って攻撃する場合、「破口から攻撃」します。破口から攻撃する場合、フェイズ側は、TI のメリット (2.84) が攻撃側にない限り、その陸上戦闘ダイスロール (攻撃側にとって不利) から現在の破口値を差し引く必要があります。

10.592 破口に対する反撃

フェイズ側軍団は、破口カウンターがある場所を攻撃するとき、つまり矢印に正面から攻撃するとき、「破口に反撃」します。破口に反撃する場合、フェイズ側は現在の破口値を戦闘ダイスロールに追加します (攻撃側に有利)。

10.593 その他の方向

破口の矢印 (10.591) に沿っていない、または破口の矢印 (10.592) に直接正対しない攻撃は、その影響を受けません。

10.594 自主的な除去

破口カウンターとスタックしている軍団は、新しい場所に移動する代わりに、**すべての**移動ポイントを開始位置で使用するにより、その破口カウンターを自発的に取り除くことができます。塹壕モードの AF 軍団は、移動が 0 であると想定されており、この方法で破口を取り除くオプションもあります。これはオールオアナッシングオプションであり、戦力に含まれる各軍団が、新しい場所に移動するのではなく、破口を取り除くためのコストを支払わなければなりません。

10.595 必須の除去

破口は、次のいずれかの条件で除去する必要があります。

- (1) (吸収) 一方の陣営が破口カウンターのある場所とそれが指す場所を同時に支配している場合、破口を除去します。
- (2) (1 未満に減少または 3 以上に拡大) 土地譲渡の戦闘結果 (10.72) が破口値を 1 未満に減少させるか、破口値が 2 を超えて拡大した場合、その破口カウンターを除去します。

他のすべての場合、そのヘクスのユニットが破壊されたという理由だけでは破口は残り、除去されません。

10.596 例



ドイツ軍がフランス軍を攻撃した場合、ドイツ軍は破口から攻撃し、その破口の戦闘ダイスロールに -1 を適用します。フランス軍がドイツ軍を攻撃した場合、フランス軍は破口に反撃し、その破口の戦闘ダイスロールに +1 を適用します。ドイツ軍とロンウィー (Longwy) (ヘクス 1022) の間のどちらの方向への攻撃も、破口の矢印と一致していないか、直接正対していないため、破口の影響を受けません。

10.6 陸上戦闘ダイスロール

最終合計修正 (FNM) (10.5) を決定したら、次のように陸上戦闘ダイス (2d6) を振ります。

10.61 2d6 をロールし、FNM を適用します。正の FNM (攻撃側に有利) はダイスロールの結果を増やし、負の FNM (防御側に有利) はそれを減らします。2 未満の修正後ダイスロールの結果は 2 として扱い、12 を超えるものは 12 として扱います。陸上戦闘テーブルで、その修正後ダイスロールの結果を確認して、**攻撃側の損失ポイント/防御側の損失ポイント**または「RP」の戦闘結果を取得します。または、次のものがあります。土地譲渡 (Give Ground) (GG)、突破 (Breakthrough) (Bthru)、士気喪失ダイスロール (Demoralization Die Roll) (DDR)。各損失ポイントは、1 つの軍団または 1 つの要塞ステップに相当します。

10.62 陸上戦闘テーブル

修正後DR	結果	士気喪失ダイスロール
2	3/0	5 未満、攻撃側士気喪失
3	3/RP	5 未満、攻撃側士気喪失
4	2/1	NA
5	2/1	NA
6	1/RP	NA
7	1/1 大会戦 RP/RP 小規模戦闘 2.7 参照	NA
8	RP/1	NA
9	1/2GG	NA
10	1/2GG	6 未満、防御側士気喪失
11	1/3GG	6 未満、防御側士気喪失
12	RP/3 突破	6 未満、防御側士気喪失

10.7 結果の適用

10.71 損失ポイントと損耗

10.711 RP は、影響を受けた戦力が補給中の場合は 0 損失ポイントを要求でき、戦力に少なくとも 1 つのユニットがある大国はすぐに 1 資源ポイント、または戦力がアフリカにいる場合は 1 アフリカポイントを消費することを示します。複数の大国のユニットで構成される戦力は、構成する大国のどれが必要なポイントを費やすかを選択できます。中小国ユニットのみで構成される戦力は、費やすポイントがないため、RP/AP オプションを利用できないことに注意してください。戦力が RP オプションを利用できない、または適用できない場合、1 損失ポイントが発生します。修正後陸上戦闘ダイスロールの 7 は、大会戦 (2.7) の場合は 1/1、小規模戦闘の場合は RP/RP として読み取ることに注意してください。他のすべての「RP」の結果は、大会戦と小規模戦闘に等しく適用します。

10.712 次のように損失ポイントを与えます。各陣営は、そのポイントユニットに対して最初の損失を負わせ、その軍団を除去するか、その要塞を減少します。最初の損失の後、戦力内の他の軍団/要塞のステップを除去することによって、または特定の状況下では損耗 (10.713) によって損失を満たすことができます。ただし、一方の陣営が 2 つ目の損失ポイントを達成できない場合 (損失を与えたり、減少するユニットがないため)、そしてもう一方の陣営が最終合計修正 (10.5) の恩恵がある場合、もう一方の陣営の損失を 0 に減少します。そのため、すぐに相手側の除去された RP またはポイントユニットを、失われていないかのように除去前の場所に戻します。3

つ目の損失ポイントが満たされなかった場合の追加のペナルティはありません。たとえば、戦力が正のFNMで攻撃し、修正後9をロールして、1/2GGの結果を出したが、防御側のユニットが1つしかないため、2つ目の損失を履行できない場合、攻撃側の損失は1から0になります！

10.713 損耗：次の前提条件が当てはまる場合、陣営（攻撃側または防御側）は、実際に軍団をマップから除去するのではなく、すぐに1RPを消費し、DDR（10.74）で3未満を出すことにより、2つ目の損失ポイント（のみ）を満たすことができます。

損耗の前提条件

- 損耗する側は、危機（2.92）ではない大国の少なくとも2つの軍団（ステップではない）で戦闘を開始した
- 損耗する側が補給（3.0）されている
- 防御側は少なくとも1つの塹壕モードの（10.57）軍団を持っている
- 攻撃を宣言したとき、攻撃側にTIのメリット（2.84）がない

どちらの陣営が損耗を選択するかに関係なく、すべての前提条件が適用される必要があることに注意してください。**例**：防御側が戦闘で塹壕モードの軍団を持っていない場合、攻撃側は損耗を選択**できません**。アフリカでは、損耗オプションは**利用できません**。損耗は、大会戦および小規模戦闘（2.7）で選択できます。損耗が引き起こしたDDRは、通常のすべての結果に適用され、陸上戦闘の結果によってすでに要求されている他のDDRに追加します。

デザインノート：損耗は、ひどく楯で打たれたユニットの敗北を受け入れるのではなく、新兵を戦闘に送り込むことをシミュレートします。この慣行は「敗北を否定すること」を可能にしますが、若者を犠牲にすることによって国民の士気を危険にさらします。ゲームでは、現時点では費用対効果が高くなりますが、DDRの動作によっては、長期的にはより多くのコストがかかる**可能性があります**。損耗の適用は、**防御側が2つ目の損失を「補填」することで防御側の場所に軍団を維持できるようにし、突破（10.73）を防ぐことができることに注意してください**。

10.72 土地譲渡（GG）

損失を受けた後、プレイヤーはGGの結果を適用しなければなりません。これはオプションではありません

10.721 防御側が完全に破壊された場合は、塹壕戦（9.63）によって制限されていない限り、攻撃側の移動と戦闘オプションを残りの移動ポイントに合わせて続行できます（10.8）。防御側ユニットが生き残った場合、たとえばすべての攻撃側ユニットがちょうど終わった戦闘で除去されたとしても、防御側のユニットには、そのモードに関係した結果を適用します。いずれの場合も、攻撃側の移動を続ける前に、生き残った防御側ユニットの運命を解決してください。

10.722 機動モードで生き残った防御側軍団はすべて、ヨーロッパ/オスマン帝国マップでは1~3ヘクス、アフリカマップでは1ヘクス後退するか、ボックス内の場合はその場に留まらなければなりません。防御側は、以下の

優先順位に従って、許容距離の限界まで自軍団を退却させます（退却時にはMPは関与しません）。退却する軍団は、敵が占領しているヘクスに入ることができず、攻撃した戦力に隣接するヘクスに入ることができず、通常の行軍（9.1）ルールで制限されているヘクスサイドを越えたり、ヘクスに入ることができません。ただし、退却する軍団は、森、山、沼地に入るときに停止する必要はありません。通行不能な地形、敵ユニット、またはスタック制限によって退却をブロックされた軍団は除去します。

10.723 **少なくとも1つの生き残った防御側ユニットが塹壕モードの軍団または要塞である場合**、GGの結果は破口の減少(diminish)、拡大(expand)、生成(create)を引き起こします。プレイヤーは、破口の配置または変更を拒否することはできません。この順序(DEC)で減少、拡大、生成を確認し、次のように適格な最初のもののみを適用します。

- 減少**：防御側の場所に、攻撃したばかりのフェイズ側軍団を指す破口カウンターがすでに含まれている場合は、既存の破口カウンターをより価値の低いものに置き換え、その破口を減少させます。破口2は破口1に減少し、破口1は破口を残さずに除去します。
- 拡大**：攻撃場所に防御場所を指す破口カウンターがすでに含まれている場合は、次のように破口を拡大します。既存の破口1カウンターを破口2カウンターに置き換えます。既存の破口2カウンターを拡大するには、残りの防御側ユニットをすべて除去し、破口2を除去し、突破（10.73）を適用します。**破口2が突破に拡大する方法は、GGの結果と同じように、塹壕モードではない防御側が後退することです。違いは、ヘクスに残っている塹壕モードの防御側が破壊されることです。防御側は戦闘結果の損失をこれらに費やしたほうがよいでしょう。攻撃側は塹壕を強制されることはなく、破口の拡大によって突破が生成された場合、塹壕戦とは見なしません。**
- 生成**：防御側と攻撃側のどちらの場所にも、他の場所を指している破口カウンターがまだ含まれていない場合は、1つ配置します。攻撃側の場所に破口1カウンターを置き、その矢印が防御側の場所を指すようにします。どちらの場所にもすでに破口カウンターが含まれている**可能性**がありますが、他の場所を指すように配置されていない場合は、減少または拡大せず、新しい破口が生成されます。1つのヘクスには最大6つの破口カウンターを含めることができ、ヘクスサイドに1つ、ボックスには別の場所への接続ごとに1つの破口を含めることができます。

例：図 10.596 を参照してください。ロンウィー（ヘクス1022）のフランス軍（【訳注】**図にはないが、あると仮定すると思われる**）がドイツ軍を攻撃し、GGの結果を得た場合、ドイツ軍のヘクスに存在する破口1は減少しますが、代わりに新しい破口1カウンターを配置します。ロンウィーの破口1カウンターは、ヴェルダンを指している破口1を持っているドイツ軍を指します。その後、ロンウィーのヘクスから別の方向に攻撃すると、別の方向を指す別の破口カウンター（同じヘクスに2つ）が配置される**可能性**があります。

10.73 突破（Bthru）

10.731 修正後ダイスの目が12以上（または破口2カウンター（10.723b）の拡大）は、次の条件が満たされた場

合に突破になります。

- ・すべての防御側ユニットが防御場所から除去された（除去および/または退却によって）
- ・攻撃側は破口（10.592）への反撃ではない

上記の基準を満たさない修正後ダイスの目が12は、突破ではなくGG（10.72）の結果になります。

10.732 突破の結果により、生き残った機動モードの攻撃側軍団は、塹壕モードの防御側（9.62）を攻撃した後、すぐに塹壕掘削という通常の要件を無視でき、他のフェイズ側ユニットは、突破した場所にいる塹壕モードの防御側（9.63）に対する通常の半月のハーフで1回のみ移動/攻撃の制限を無視できます。プレイヤーは、塹壕戦力カウンターではなく、突破カウンターを突破場所に配置します。突破カウンターは、現在の半月のハーフの終わりに除去します。

デザインノート：突破結果により、基本的に、特定のインスタンスでTIのメリットを活用してから、その陣営が実際にTIを達成できるようになります。これにより、Gorlice-Tarnow（1915年）でのドイツの躍進が可能になると同時に、イギリスとフランスに「向こうの緑の野原」に到達する希望のきらめきを与えられます。

10.74 士気喪失ダイスロール（DDR）

士気喪失ダイスロール（DDR）は、陸上戦闘テーブルの結果（10.62）、損耗（10.713）、7月の危機（11.5）のイベントを追跡できます。原因と必要な前提条件はそれぞれの場合で異なりますが、プロセスは常に同じです。DDRするには、1d6をロールして、該当するDDR値と比較します。ダイスロールの結果が値より少ない場合、影響を受けた大国はすぐに1ポイントの士気喪失になります（2.9）。7月の危機によるDDRは、関連するテキストの指示によって異なります。陸上戦闘テーブルまたは損耗によるDDRの結果は、大会戦（2.7）での大国（2.23）にのみ適用します。DDRの結果に影響される側が大国ではない場合、または問題の陸上戦闘が大会戦ではなかった場合、DDRを行う必要はありません。他のすべての場合、陸上戦闘の結果によるDDR値に対してDDRをロールするか、損耗によるDDRの場合は3未満に対してロールします。さらに、士気喪失ポイントを受けた戦力の司令官（もしあれば）は、すぐに1d6生存ダイスロールを振らなければなりません。結果が士気喪失を引き起こしたDDR値より少ない場合、その司令官はゲームから永久に除去されます。それ以外の場合、彼は無傷です。

10.8さらなる移動と戦闘

10.81 終了したばかりの戦闘が防御位置にいるすべての防御側ユニットを除去した場合、攻撃側戦力はすでに支払った移動を完了し、防御位置を占領しなければなりません。その後、攻撃側戦力は移動を継続し、残っている移動ポイントで戦闘できます。ただし、防御側の場所が上陸カウンター（7.7）の場合、攻撃側はそこに入る必要はありません。

10.82 防御側が塹壕モードで、攻撃側が攻撃の開始時にTIのメリット（2.8）がなかった場合、または突破（10.73）を達成した場合は、この半月のハーフ（9.63）の残りの間、さらなる移動および/または攻撃する戦闘ヘクスに「塹壕戦」カウンターを付けます。

10.83 防御側が防御側の場所から強制的に出されなかつ

た場合、攻撃側は攻撃側の場所に留まります。攻撃側が終了したばかりの戦闘を開始するために費やした移動ポイントはなくなります。しかし、攻撃側が移動ポイントを残している場合、塹壕戦の制限（9.63）で禁止されていないさらなる移動または攻撃にそれらを使うことができます。攻撃側は移動と戦闘を継続するためにGG結果（10.72）を必要としないことに注意してください。

10.84 いずれの場合も、森/ジャングル、山、沼地、または港ボックスに移動するための移動ポイントのコストはARMPであるため、特定の戦力は、これらの場所の1つに対して半月のハーフごとに1回の攻撃しか実行できません。その攻撃を通常通り終えた後、その戦力はその半月のハーフで移動そして戦闘できます。

10.9 陸上戦闘の例、ヴェルダン

次の例は、1916年2月に始まったヴェルダンの状況を概略したものです。



Verdun 1は敵対する戦力を示しています。ドイツ軍の終結マークは、マップの横に描かれているユニットを表します。

0921のドイツ軍は、0922（Verdun）への移動を宣言しているため、ドイツ軍の各軍団は、その移動に対して1移動ポイント（塹壕モードでの移動ポイント）を支払います。しかし、ドイツ軍は0921に一時停止し、0922への宣言した移動による陸上戦闘の解決を待ちます。イベントは標準の陸上戦闘（10.0）シーケンスに従って進行します。

- 1) 補給の確認：すべてのユニットは、母国の首都または交渉材料に繋がる鉄道路線上または隣接しているため、すべて補給されています。
- 2) 要塞への砲撃：ドイツ軍には3つの攻囲砲兵軍団が含まれているため、Verdunの赤い要塞にステップロスを与えるには、1つのダイスで2以下をロールする必要があります。黒い要塞の場合、破壊は自動的に行われます。ドイツ軍は4をロールし、Verdunの要塞（すでに減少されています）は最初の砲撃に耐えます。
- 3) 資源ポイント（RP）を支払う：ドイツ軍は**攻撃（冬）に資源を費やすために2RPを支払います。**
- 4) 防御側予備のコミット：フランス第20軍団は、0922で防御にコミットするために、1つのダイスで戦闘力3未満をロールしようとします。攻撃側は防御位置に対して航空優勢（6.33、10.51）を持っているため、+1を追加します。修正後ダイスロールが4で失敗しました。



陸上戦闘テーブル(10.62)から、修正後 11 では 6 未満の DDR を持つ 1/3GG の結果であることがわかります。したがって、ドイツ軍はポイントユニット(第 3 軍団)を失い、フランス軍は次のように 3 損失ポイントを受けます。フランス軍は、ポイントユニット(減少された要塞)を破壊カウンターでマークすることにより、最初の損失ポイントを受ける必要があります。ヘクスを失うことを避けるために、フランス軍プレイヤーは、2 つ目の損失を 1RP を減らし、別の DDR ロール 3 未満で損耗(10.713)で埋めることを選択します。3 つ目の損失ポイントは第 30 軍団を除去します。その後、フランス軍は 2 つの DDR ロールを 1 つは 6 未満で、もう 1 つは 3 未満で解決します。フランス軍は 5 と 3 を出し、最初のロールは失敗し、2 番目は成功



したため、士気喪失(2.9) 1 ポイント受けます。【訳注】多分、最初は 3 未満の方をロールした。まあ、逆でも結果は同じ。ドイツ軍は +1 修正を得るために施設マーカーを使用したので、それを除去します。最後に、結果の GG により、ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス 0921 にヘクス 0922 を指す破口 1 カウンターを置くことができます。

Verdun 2 では、塹壕戦カウンターを配置し、ドイツ軍が TI のメリット(2.84) なしで塹壕モードの防御側(9.63)を攻撃したため、攻撃が終了したことに注意することが重要です。また、ドイツ軍が突破(10.73)を得るために修正後 12 をロールしたとしても、フランス軍は防御位置に軍団を持っているため、攻撃は同じ結果で終了し、突破は GG(10.731)に減少します。塹壕戦カウンターは、現在の半月のドイツ軍のハーフの終わりに除去します。

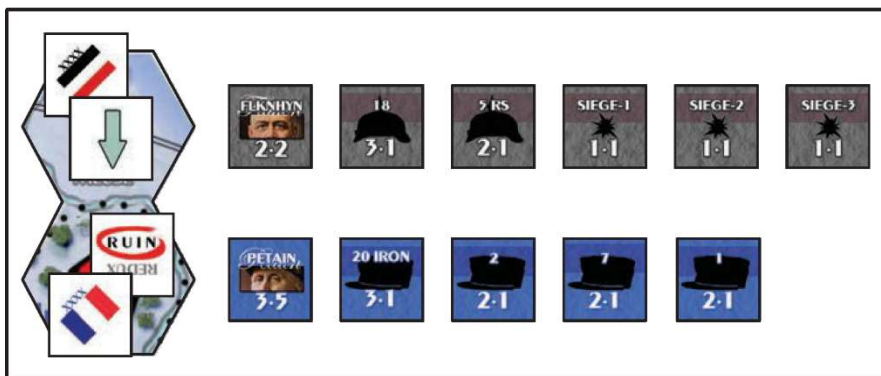
- 5) 次の修正を決定します。
 - a. 航空優勢 = +1、以前の格闘戦でドイツ軍戦闘機が敵を倒した
 - b. 砲兵 = +3、3 つの攻囲砲兵軍団
 - c. 戦闘力 = +1、ドイツ第 3 軍団(戦闘力 3)とフランス軍の減少した要塞(戦闘力 2)の差
 - d. リーダーシップ = 0、Falkenhayn が指揮チェックで 3 で失敗したため
 - e. 戦闘比 = 0、ドイツ軍軍団 6 個対フランス軍軍団 2 個 + 要塞 1 ステップで 2 : 1
 - f. 地形 = -1、川
 - g. 塹壕と施設 = -2 (フランス軍の塹壕) + 1 (ドイツ軍の施設) = -1
 - h. 予備 = 0
 - i. 破口 = 0
- したがって、陸上戦闘ダイスロールの最終合計修正(FNM)は +3 になります。
- 6) 陸上戦闘ダイスロール：ドイツ軍は 8 を振り、次に 3 を加えて修正後 11 になります。
- 7) 結果の適用

現在の半月の EP のハーフでは、フランス軍は第 1、2、20 軍団を Verdun に移動させて防御を強化しますが、攻撃は行いません。描かれていない他のフランス軍ユニットが、ヘクス 0823 と 0923 を埋めます。

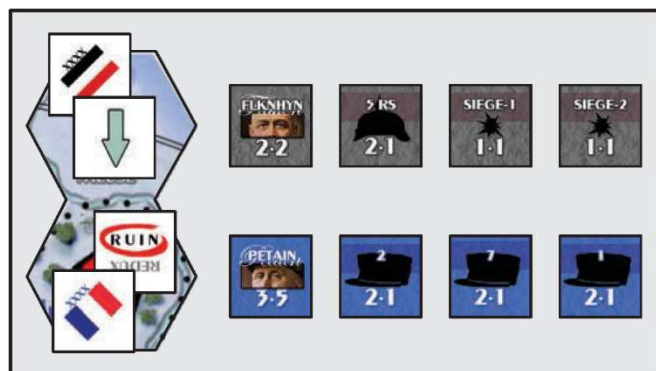
その後、プレイは 3 月になります。建設フェイズでは、フランス軍プレイヤーは新しく到着した Petain 司令官を Verdun に配置し、施設マーカー、攻囲砲兵軍団、空軍ユニットを調達します。これらの調達は、カレンダーの 4 月のボックスに配置します。上旬では、ドイツの第 5 予備軍団と第 18 軍団は、3 つの攻囲砲兵軍団とともに、航空優勢の恩恵を受けて 0921 から Verdun を攻撃します。

ドイツ軍は、Verdun ヘクスに入るために 1MP を支払うことで攻撃を宣言しますが、戦闘を解決するために一時停止します。ドイツ軍は 1RP を支払います。フランス軍は隣接するヘクスから予備をコミットしません。したがって、5 つのドイツ軍軍団が 4 つのフランス軍軍団を攻撃します。ドイツ軍は航空優勢で +1、3 つの攻囲砲兵軍団で +3、Falkenhayn でリーダーシップのダイスロールに失敗して

0 です。Petain は彼の役割を果たし、フランス軍はリーダーシップで-1 修正を得ました。敵対するポイントユニットであるドイツ軍第 18 軍団とフランス軍第 20 軍団の戦闘力は同じため、どちらの陣営も戦闘力の修正を得られません。ドイツ軍は破口から攻撃しているので、川は修正対象ではありません。フランス軍は塹壕モードで (-2)、ドイツ軍は破口から攻撃している (-1) ので、塹壕と破口ので戦闘ダイスロールにさらに-3 を適用します。したがって、正味の陸上戦闘ダイスロール修正は 0 になります。ドイツ軍は 5 をロールし、2/1 の結果を出します。士気喪失の危険を恐れて、ドイツ軍プレイヤーは 2 つ目の損失ポイント達成するために損耗 (10.713) を選択せず、代わりに第 18 軍団と攻圍砲兵 3 を除去します。ドイツ軍プレイヤーは再度塹壕戦力カウンターを配置しますが、これはドイツ軍の現在の半月のハーフの終了時に除去します。



3 月の下旬のフランス軍のハーフでは、Petain は反撃を検討します。ドイツ軍は塹壕で-2 を獲得し、そのロールが成功した場合は予備戦力で-1 を獲得し、フランス軍は破口 1 カウンターへの攻撃で+1 を獲得します。3 個軍団が 3 個軍団を攻撃するので、戦闘比の利点ははありません。有利な最終合計修正 (FNM) がないため、ベタンは今のところ火薬を乾いた状態に保ち、4 月に新しく調達した施設、攻圍砲兵軍団、航空機の召集まで保持することにしました。



クレジット

デザイナー : John Gorkowski

開発者 : Gian Carlo Porciani

ゲームグラフィック : Mark Mahaffey

ボックスデザイン : Mark Mahaffey, Brien Miller

プレイテスター : Paul Aceto, Wendell Albright, Pete

Gade, John Gorkowski, Jeff Newell, Phil Goyette,

Stu, Malcom of the Kingstowne Gamers Brigade (KGB),

Springfield VA

VASSAL プログラマー : Michael Cashion

制作 : Ken Dingley, Bill Thomas

11.0 シナリオ構成

11.1 標準フォーマット

各シナリオは、使用するマップ、シミュレートする時間枠、開始陣営、資源ポイントの初期割り当て、戦術的革新、士気喪失、勝利条件、セットアップ方法、追加の RP または AP の強制的な使用および獲得する方法などの適用する特別なルールを明示的に示します。競合が発生した場合、シナリオで定義したルールは、ルールブック (セクション 1-10) で定義したルールよりも常に優先します。1 枚のマップのみを使用するシナリオでは、そのマップ端にリストしている海図ボックスは機能しており、通常どおりアクセスできます。注釈付きのマップ端の上にユニットを配置するだけで、該当する海図ボックスにユニットが含まれていることを示します。

11.2 海軍本部と外交のルール

セットアップする前に、プレイヤーは、標準の外交 (6.12) と海軍本部 (6.41-6.44) のルール、またはそれらの代替ルール (6.13 と 6.45) を使用するかどうかを決定する必要があります。

11.3 セットアップの順序

EP が常に最初にセットアップし、次に CP がセットアップします。最初は、陣営 (CP または EP) に属するユニットのみをセットアップすることを忘れないでください。第一次世界大戦シナリオ (12.9) に

おけるイギリスを除いて、中立国は開始時にセットアップせず、代わりに外交ルール (6.1) に従って戦場に出現します。年代順の戦闘序列 (Chronological Order of Battle: CoB) は、戦争中のユニットの可用性を示しています。この本の最後にあります (13.0)。プレイ中のシナリオで指示しているように、CoB から引きます。

いずれの場合も、月の下にリストしているユニットはその月にマップに到着します。季節の下にリストされているものは、常にマップに到着する司令官を除いて、その季節の開始時に (調達のために) 戦力プールに到着します。ユニットタイプに続く数字は、数量ではなく、ユニット ID 番号で、どのユニットを使用するかを示します。たとえば、「歩兵軍団 : 4」は、第 4 歩兵軍団を使用することを意味します。それは 4 つの別々の歩兵軍団を使うことを意味しません。「騎兵軍団 : 1-3」とは、第 1、第 2、第 3 騎兵軍団を使用することを意味します。「歩兵軍団 : 6、7、10、11」は、これらの番号の 4 つの軍団を使用することを意味します、など。

11.4 初期位置支配

シナリオの開始時に、陣営は、特定の港ボックス/陸地ヘクスにユニットをセットアップしないことを選択した場合でも、ユニットをセットアップできるすべての陸地ヘクス/港ボックスを支配します。全海ヘクスや大洋ボックスは誰の支配下でもありません。

11.5 7 月の危機

プレイヤーは、第一次世界大戦シナリオ (12.9) を開始する前に、ゲーム前シーケンスの 7 月の危機 (CoJ) で、約 10 分でヨーロッパの戦争への道程を「ゲーム」できます。CoJ は、時系列に沿った歴史的な二択です。ステップ 0 から開始し、ステップ 1、2、3 などを時系列で実行し、指示どおりにステップをスキップして、戦争が発生するま

で続けます。CoJでは、ゲームの開始時に技術的に中立であるにもかかわらず、イギリスをEP陣営と見なします。CoJプロセスの終わりに、一方の側は「有罪(guilty)」になり、それによって勝利ポイントを失いますが、ゲームの最初の半月の間に任意の1つの陸上戦闘ダイスロールを再ロールする機会も得ます。

CoJの各ステップで、指定された国/陣営は、歴史的選択(H)(括弧内に実際の日付を含む)または代替(A)のいずれかを選択する必要があります。国がHオプションを選択すると、その国の陣営は、記載されている戦争有罪(WG)修正を蓄積し、CoJプロセスは次のステップに順番に進みます。国がAオプションを選択したら、イタリアック体のテキストを読んでプレーヤーを確認し、次の手順に従って、ゲームを少し変更し、前述のようにWGを蓄積し、プレイヤーを別のステップにルーティングし、および/または火薬庫(Powder Keg)テーブル(PKT)をロールします。すべてのWG修正は累積的であり、CoJプロセスの最後にWGテーブルでロールする前に、単一の修正に合計する必要があります。正のWG値は中央同盟国の有罪を意味し、負のWG修正は中央同盟国の有罪を意味します。

指示がプレイヤーを火薬庫テーブル(PKT)に誘導する場合は、すぐにそのロールを行い、CoJステップシーケンスに戻らないでください。ただし、PKTをロールした後に戦争の罪を決定してください。

7月の危機のシーケンス

1. **ガヴリロ・プリンツィプ**が6月28日にサラエボでフランツフェルディナンド大公とその妻を暗殺します。ステップ1に進みます。**【訳注】ステップ1はおかしいのでは。多分次のステップだと思われる。以後、全部同じ間違いがある。**

2. オーストリア-ハンガリー :

- H) ドイツからの支援を求めます(7月4日)。WG+1
- A) すぐにセルビアを攻撃します。WG+0

Aの場合: 河川モニター艦からのカリメグダン要塞への懲罰的な砲撃と厄介な騎兵の襲撃は、公の正義の呼びかけを満たし、ロシアの名声に挑戦しますが、それらの一点攻撃は実際の損害を与えません。したがって、東ヨーロッパ全体のナショナリストは、旧帝国は革命に対して脆弱であると結論付けます。したがって、ロシアがバルカンの勢力圏を守るために行動を起こさない限り、革命的な陰謀は窮地に立たされます。ロシアは、ステップ5**【訳注】ステップ6かもしれない**にスキップするか、すぐに火薬庫テーブルをロールするかを選択する必要があります。

3. ドイツ :

- H) 皇帝はオーストリア-ハンガリーを「完全支援」(カルテブランシュ)します(7月5日)。WG+2
- A) 皇帝は揺れ動きます。WG+0

Aの場合: ドイツの支援がなければ、オーストリア-ハンガリー帝国は暗殺を法的な問題として扱い、刑事訴追を行います。東ヨーロッパ中の他のナショナリストは、旧帝国は革命に対して脆弱であると結論付けます。それで、ナショナリストは1915年の春に暴発するまで怒り狂います。すぐに火薬庫テーブルをロールしてください。

4. オーストリア-ハンガリー :

- H) チスザ大統領の「制限時間付きのノート」をセルビアに送信します(7月24日)。WG+0
- A) ベルヒトルト外相の最後通告をセルビアに送信します。WG+1

Aの場合: ベルヒトルトのより積極的なアプローチは、フランスのポアンカレ大統領がロシアを訪問している間、セルビアに要求を伝えます。これにより、協商側の計画が容易になり、戦争への競争が加速します。1914年に戦争が始まる場合は、通常どおり8月の戦力を編成しますが、ゲームは7月に始まります。7月は、半月が1回しかないことを除いて、通常の月次ターンとしてプレイします。そして、その半月の間、イギリス、フランス、ドイツの陸軍ユニットだけが移動できます。8月以降、鉄道の使用を含め、どちらの陣営のすべての国も正常に移動できるようになります。ステップ4に進みます。

5. フランス :

- H) パリはセルビアにノートの条件を受け入れるようにアドバイスします(7月24日)。WG+0
- A) パリはセルビアにノートの条件を拒否するようにアドバイスします。WG-1

Aの場合: 三国同盟イタリア、親ドイツギリシャ、親ドイツブルガリアがセルビアを取り囲んでいるため、フランスは抵抗の呼びかけを支持するためにできることはほとんどありません。しかし、フランスはロシアへの前払いローンを行っているため、3RPを追加してゲームを開始します。手順5に進みます。

6. ロシア :

- H) 皇帝は、「戦争の準備期間」を宣言します(7月25日)。WG-1
- A) 皇帝は揺れ動きます。WG+0

Aの場合: 保護国に見捨てられたセルビアは、オーストリア-ハンガリー帝国の要求のすべてではありませんが、ほとんどを受け入れます。ロシアは面目を失います。オーストリアは、司法手続きの監督をどのように実施するかについてセルビア当局者と争います。DDR(10.74)します。3未満の場合、ロシアはすぐに1ポイントの士気喪失を被ります。また、火薬庫テーブルをロールします。

7. イギリス :

- H) 外相エドワード・グレイ卿は、四大国会議を提案します(7月26日)。WG+0
- A) エドワード・グレイ卿は、戦争の場合、フランスに対するイギリスの支援についてドイツに警告します。WG+1

Aの場合: フランスに対するグレイの明白な支持は、イギリスの介入の可能性を軽視していたドイツに衝撃を与えます。しかし、彼の一方的な行動は議会を混乱に陥れます。イギリスは直ちにDDR(10.74)をロールしなければならず、3未満の場合、イギリスはすぐに1ポイントの士気喪失を被ります。手順7に進みます。

8. ドイツ :

- H) ゴットリーブ・フォン・ジャゴウ外相は、オーストリアとロシアの直接会談を提案したが、オーストリアを支援するものは何もありません (7月26日)。WG+0
- A) ゴットリーブ外相は、オーストリアにロシアと話すように圧力をかけます。WG-1

Aの場合: ゴットリーブの突然のリスク回避は、オーストリアを失望させます。DDR (10.74) で3未満の場合は、オーストリア-ハンガリー帝国は直ちに1ポイントの士気喪失を被ります。手順8に進みます。

9. オーストリア-ハンガリー :

- H) オーストリア-ハンガリーはセルビアに宣戦布告します (7月28日)。WG+1
- A) オーストリア-ハンガリー帝国は審議を続けています。WG-1

Aの場合: オーストリア-ハンガリー帝国が決定的な行動をとらなかった場合 (暗殺から1か月後)、緊急の危機は回避しますが、東ヨーロッパ全体のナショナリストを大胆にします。すぐに火薬庫テーブルをロールします。

10. ロシア :

- H) サザノフ外相は、皇帝に一般動員を開始するよう助言します (7月29日)。WG-1
- A) サザノフ外相は注意深い経過観察を助言します。WG+0

Aの場合: ロシアがセルビアを守るための断固たる行動を取らなかった場合、膠着状態に終わり、ロシアの戦闘力が低下する、局地的なオーストラリアとセルビアの紛争が発生します。DDR (10.74) で3未満の場合、ロシアはすぐに1ポイントの士気喪失を被ります。火薬庫テーブルをロールしますが、スウェーデンがCPで開始することを示す結果は無視してください。スウェーデンは真の中立としてスタートします。

11. ドイツ :

- H) 皇帝はロシア皇帝に「緊張を和らげる」ために電報を送ります (7月29日)。WG-1
- A) 皇帝は戦争を回避するための努力をしません。WG+1

Aの場合: 紛争を封じ込めるための皇帝の努力の欠如は、事実上ドイツの有罪を保証します。手順11に進みます。

12. ロシア :

- H) 皇帝は一般動員を継続します (7月30日)。WG-1
- A) 皇帝は一般動員を停止します。WG+1

Aの場合: 皇帝の動揺は彼の顧問を苛立たせ、戦争を止めずに動員を妨害します。ロシアは通常より3RP少なくゲームを開始します。手順12に進みます。

13. ドイツ :

- H) 参謀総長の小モルトケは、オーストリアのカウンターパートに次のように書きます。「オーストリア-ハンガリーを保護しなければなりません。ロシアに対してすぐに動員します。ドイツは動員するでしょう。」(7月30日)。WG+2
- A) モルトケは文民当局に延期します。WG-1

Aの場合: モルトケは軍国主義を破って平和にチャンスを与えますが、ベスマン・ホルウェグ首相はとにかく軍事的選択肢を推し進めます。手順13に進みます。

14. フランス :

- H) ドイツ軍の最終動員に対抗する (7月31日)。WG-1
- A) 動員停止。WG+2

Aの場合: ドイツ軍はフランス軍の前に動員します。ゲームの最初の半月の間に、フランス軍ユニットに対するすべてのドイツ軍の陸上攻撃は、追加の+1の陸上戦闘ダイスロール修正を取得し、フランス軍の陸軍ユニットは、必要に応じて退却する場合を除いて移動できません。手順14に進みます。

15. ドイツ :

- H) ロシアに対する完全な動員と宣戦布告 (8月1日)。WG+1
- A) 部分的な動員と宣戦布告なし。WG-2

Aの場合: ドイツの11時間の注意は戦争の罪を減らしますが、ベルリンの悪夢シナリオを招きます。ドイツ軍の軍団はゲームの最初の半月は移動できず、リエージュに隣接する少なくとも9個の軍団、およびヘクス25列XXの東6ヘクス以下を含む通常のセットアップ要件に従う必要がありますが、通常のシュリーフェンプランシナリオ特別ルールの要件が免除されます。フランスは、1915年3月まで待たずにすぐに招くことができる日和見中立国 (6.124) として始めます。オプシヨンの中立国参戦 (6.13) を使用する場合、フランスとイギリスはそれぞれ別々に、同時に、同じチャンスでロールします。日本 (1914年9月) ですが、修正はありません。どの外交ルールが使用されているかに関係なく、イギリスが1914年9月末までにEPに参加しなかった場合、スウェーデンは1914年10月の外交フェイズ中にCPに参加します。ステップ15に進みます。

16. 戦争有罪テーブルをロールします。

第一次世界大戦を戦うために、7月の危機で修正した12.9「第一次世界大戦」シナリオの指示に従ってセットアップして続行します。

火薬庫テーブル (PKT)

デザインノート: 火薬庫テーブル (PKT) は、1914年の夏に頭を冷やされたと想定しています。したがって、ヨーロッパは戦争を回避しましたが、ナショナリズムと帝国の間の根底にある緊張は未解決のままでした。どこのナショナリストも、何が起こったのかを見て、マップを描き直して声明を出すことに対する帝国特惠を(またもや)指摘しました。したがって、このルールは、ナショナリストが1915年の春に断固として行動し、第一次世界大戦につながった大国の動員のまったく同じカスケードを不注意に引き起こしたと想定しています。

PKTを使用する場合、戦争は常に1915年5月に始まり、次の調整を行います。セルビアとモンテネグロはどちらも中立です。PKTは、イタリアまたはルーマニアのいずれかが協商陣営として開始するか、クールラント (リバウによって表される) が中央同盟国として開始するかを決定します。それ以外の場合は、PKTによって要求された変更を加えたシナリオの指示に従って、1914年8月の通常どおり

すべての戦力をセットアップします。1915年5月より前に到着する予定のOBからの毎月の増援はすべて、代わりに1915年6月に到着します。1915年夏より前にOBから到着する予定のすべての季節増援は、調達の準備ができた戦力プールで開始します。オプションの中立国参戦ルール(6.13)を使用する場合、1915年5月より前にロールすべき中立国は、代わりに1915年5月にロールします。そして、セルビアとモンテネグロ(ユニットとして)はルーマニアのテーブルを使用します。ロシアの「その他の季節」のRP収入は、1914年後半から1915年初頭に経済改革が完了したため、16ではなく19です。1915年5月の最初の半月は、イギリス、フランス、ドイツの陸軍ユニットのみが移動できます。ゲームの次の半月から、鉄道の使用を含め、すべての国のすべてのユニットが自由に移動できます。それ以外では、プレイは通常どおり続行します。

火薬庫テーブル

DR	結果
1-2	クールラントの民族ドイツ反乱軍はロシアに反抗し、ドイツ帝国に助けを求めます。サンクトペテルブルクはその名前をペトログラードに変更し、反乱を鎮圧するために動員します。スウェーデンはロシアの侵略を恐れています。ドイツが動員します。第一次世界大戦は1915年5月に始まります。セットアップ中、ロシア軍ユニットをリバウ(ヘクス3706)の上または隣接して配置することはできず、ドイツ国防軍東部軍団(LWO)をそこに配置します。1d6をロールして、スウェーデンの開始姿勢を決定します。3未満の場合、スウェーデンはCPで開始します。それ以外の場合、スウェーデンは通常どおり真に中立国です。
3-4	おそらくローマから補給された、民族イタリア人と同情的なスロベニア人またはクロアチア人は、ウィーンに反抗し、イタリアに助けを求めます。オーストリア-ハンガリー帝国は反乱を鎮圧するために動員します。それはロシアの動員を引き起こし、ヨーロッパ全体でドミノ効果を開始します。第一次世界大戦は1915年5月に始まります。セットアップ中、オーストリア-ハンガリー帝国のユニットはフィウムまたはザラにセットアップできません。イタリアは協商側で始まり、その第30軍団(1-2歩兵ユニット)はフィウムまたはザラにセットアップする必要があります。
5-6	ルーマニアの共謀者は、トランシルヴァニアを解放するために、別のオーストリア-ハンガリー帝国の貴族を暗殺します。オーストリア-ハンガリー帝国はルーマニアを罰するために動員します。ロシアはこれらの救助に来て、大陸全体の動員のカスケードを引き起こします。第一次世界大戦は1915年5月に始まります。ルーマニアはEPで始まります。

戦争有罪

CoJによって要求されるPKTダイスロールを完了した後、またはPKTロールなしでCoJシーケンスを終了した後、プレイヤーは(グループとして)戦争有罪テーブル(WGT)で1つのダイスロール(2d6)して、どちらの陣営が戦争を開始した罪があるかを決定します。合計正味WG修正でロールを修正します。戦争有罪テーブルに従って、一方の側が有罪とされた場合、無罪の側はすぐに1勝利ポイントを獲得します。どちらの側も有罪の場合、どちらの側もその勝利ポイントを獲得しません。

戦争有罪テーブル

修正後DR(2d6)	有罪
7未満	協商陣営有罪。CPに1VPを授与
7	両陣営が有罪ではなく、戦争の有罪に対するVPはありません
7超え	中央同盟陣営有罪。EPに1VPを授与

デザインノート: CoJでイベントの歴史的シーケンス(H)を選択すると、最終的な正味WG修正が+2になるため、CP(ドイツ)の有罪が約77%発生する可能性があります。

戦争有罪再ロール: 有罪側は、より積極的な姿勢とタイムリーな戦争準備の結果として、1つの利点を獲得します。ゲームの最初の半月の間はいつでも、有罪側はいずれかの陸上戦闘ダイスロールで1回の再ロールを主張できます。再ロールは元のロールよりも優先され、元に戻ったり無かったことにすることはできません。これは変更できません。

12.0 シナリオ

12.1 葉が落ちる前

第一次世界大戦の最初の(変動しやすい)月を、1枚のマップと陸軍ユニットのみで、2時間の速いペースでプレイします。入門シナリオです。

マップ: 北ヨーロッパ

期間: 1914年8月から1914年10月まで

陣営とトラックの開始:

	RP	TI	士気喪失
CP:		0	
オーストリア-ハンガリー	3		0
ドイツ	8		0
EP:		0	
フランス	4		0
ロシア	5		0

勝利: ベルリンとパリの支配(2.53)または交渉材料(1.22)に基づいて、ゲーム終了時の勝利を次のように決定します。一方の陣営がベルリンとパリの両方を支配している場合、その陣営が勝ちます。どちらの陣営もベルリンとパリの両方を支配していない場合は、一方が支配している交渉材料の総数に基づいて勝者を決定します。CPが13を超える交渉材料を支配している場合、CPが勝ちます。EPが6以上の交渉材料を支配している場合、EPが勝ちます。そうでなければ、ゲームは引き分けです。

セットアップ

フランス、ロシア、オーストリア-ハンガリー、ドイツは、このシナリオの戦闘序列から、1914年8月にリストされているユニットをセットアップします。以下に記載されている場合を除き、軍団は自国のどこにでもセットアップでき、機動モードでなければなりません。

フランス軍は、山岳軍団と第19軍団は両方ともディジョン(ヘクス0827)にセットアップしますが、他のすべての軍団はドイツ国境から2ヘクス以内のフランス国内にセットアップする必要があります。ドイツの国境に隣接する各フランス国内ヘクスには、少なくとも2つのフランス軍の軍団が含まれている必要があります。

リエージュ(ヘクス1119)に隣接するドイツ国内に少な

くとも 9 つのドイツ軍の軍団をセットアップする必要があります。ヘクス列 25XX (ベルリンを含むヘクス列) の東にセットアップできるドイツ軍隊は 6 つまでです。

オーストリア-ハンガリー軍の軍団は、ラーヴァ・ルーシカ (ヘクス 4321)、プロディ (ヘクス 4522)、またはテルノーピリ (ヘクス 4624) 内または隣接してセットアップできません。

すべてのロシア軍の軍団は、ヘクス列 37XX (ワルシャワを含むヘクス列) またはその東の人口密集地 (1.22) にセットアップする必要があります。GD1 (近衛) は、ペトログラード港ボックスで開始する必要があります。

オプションのセットアップ: 前述のセットアップルールの代わりに、プレイヤーは次のようにオプションのセットアップを選択できます。同じ戦闘順序列を使用しますが、プレイヤーはヘクスや港ボックス名を書き留めて、戦力のセットアップ場所を密かに事前に記録します。軍団は自国で機動モードでセットアップする必要がありますが、それ以外の場合はすべての通常のプロトコルから免除されます。反対陣営は事前に書かれた指示に従って同時にセットアップし、各陣営は記録をチェックして軍団の配置が書かれた指示に対応していることを確認します。セットアップ後、シュリーフェンプランまたは 17 号計画の特別ルールを適用しないでください。したがって、最初の半月の移動や攻撃の要件はなく、関連するペナルティは適用しません。動員制限を適用してください。それ以外は、プレイは通常通り進行します。

特別ルール

制海権: オプションの海軍本部ルール 6.45 を使用します。
イギリス: イギリスが EP (6.123 または 6.13) に参加した場合、すぐにイギリス騎兵軍団 1 とイギリス歩兵軍団 1 と 2 をフランスの港ヘクスに配置し、イギリス歩兵軍団 3 をイギリス国内の任意のヘクスに配置します。イギリス軍は 5RP、T10、士気喪失 0 で始めます。イギリス軍の軍団はフランス軍の軍団とスタックできません。

動員制限: 動員の速度の変化を反映するために、1914 年 8 月の最初の半月は、イギリス、フランス、ドイツの軍団のみが移動でき、誰も鉄道移動を使用できません。

17 号計画: 1914 年 8 月の最初の半月に、少なくとも 4 つのフランス軍の軍団が、フランスに隣接するドイツおよび/またはルクセンブルグの少なくとも 2 つの別々のヘクスに侵入および/または攻撃する必要があります。フランスがこれを怠った場合、CP プレイヤーは、1914 年 8 月の 2 回目の CP の半月の開始時に、選択した 4 つのフランス軍の軍団を完全に破壊できます。

シュリーフェンプラン: 1914 年 8 月、ドイツ軍はリエージュを攻撃または侵入する必要があり、少なくとも 9 つのドイツ軍の軍団がベルギーに侵入する必要があります。そうしないと、EP がゲームに勝利します。

戦争有罪再ロール: このシナリオでは 7 月の危機 (11.5) を使用しませんが、CP は、ゲームの最初の半月に、選択した任意の 1 つの陸上戦闘ダイスロールを再ロールするオプション (通常、ルールによって有罪側に与えられる) を取得します。

戦闘順序列と資源ポイント

ここにリストしている戦闘順序列を使用してください。イギリスが EP に参加する場合、北ヨーロッパマップに召集する戦力に加えて、IEFA が 10 月の初めにフランスの港に

到着すると想定します。それぞれの陣営は、通常の季節の名目 RP 収入を得ます (5.21)。

1914 年	
8 月	
A-H	司令官: CONRAD 騎兵軍団: 1-3 歩兵軍団: 1-17 (4、7、8、13、15、16 を除く)
ベルギー	歩兵軍団: 1-3
イギリス	騎兵軍団: 1 歩兵軍団: 1-3
デンマーク	歩兵軍団: 1
フランス	騎兵軍団: CAV、SORDET 歩兵軍団: 1-21、ALPINE、COL、RG1、RG2、RG3
ドイツ	司令官: KLUCK 騎兵軍団: 1-4 歩兵軍団: 1-11、13-18、20、21、1RS、3RS-10RS、13RS、14RS、17RS、18RS、21RS、GUARD、GDRS、1BAV、2BAV、3BAV、BAV RS、1SAX、2SAX、SAX RS、Ersatz、LWW、LWO 攻囲砲兵: 1
オランダ	歩兵軍団: 1-3
ロシア	司令官: サムソフ 騎兵軍団: GD、1、2、3 歩兵軍団: GD1 (ペトログラードボックス)、GRNDR、1-17、19-21、23、24
スイス	歩兵軍団: 1-3
9 月	
A-H	歩兵軍団: LSTRUM、4、7
イギリス	歩兵軍団: 4
フランス	司令官: JOFFRE 歩兵軍団: TERR
ドイツ	司令官: LUDNDRF
ロシア	歩兵軍団: 18、22、25-27、CAUC3、SIB3、TRKSTN1
10 月	
イギリス	歩兵軍団: IEF A
ドイツ	歩兵軍団: 22RS-27RS
ロシア	歩兵軍団: CAUC2、SIB1、SIB2、SIB5

12.2 東部での戦火

電撃戦のレビューとして、1 枚のマップ、空軍ユニット、陸軍ユニットを使用して 2 時間で 1915 年のロシアをプレイします。

マップ: 北ヨーロッパ

期間: 1915 年 5 月から 1915 年 10 月まで

陣営とトラックの開始:

	RP	TI	士気喪失
CP:		6	
オーストリア-ハンガリー	2		2
ドイツ	4		1
EP:		6	
ロシア	1		3

勝利: ゲーム終了時に、士気喪失の合計が 9 未満で、敵の合計が 9 より大きい場合、その陣営が勝ちます。

セットアップ

ユニットは、機動または塹壕のいずれかのモードでセットアップできます。CP ユニットの、スタートライン上または西の任意のヘクスに配置できます。ロシア軍ユニットは、スタートラインの東のどのヘクスにもセットアップでき

ます。ただし、ルーマニアにセットアップできません。

特別ルール

スタートライン:スタートラインは、ヘクス 4727 から 4627、4428、3624、3619、3518、3515、4112、4111、3810 まで続きます。CP 支配マーカーを使用して、セットアップ用スタートラインをマークし、プレイを開始する前に除去します。

ドイツ軍の艦砲射撃: CP ユニットが沿岸ヘクスに対して陸上戦闘ダイスを振った場合、艦砲射撃の攻囲砲兵で+1を適用できます。

調整:常に外交(6.1)と革命(6.8)フェイズをスキップします。どちらの陣営もベルギー、フランスに入ることも、中立国を攻撃することもできません。通常のすべての補給ルールに加えて、オーストリア-ハンガリー軍のユニットは、南端の鉄道ヘクスへの補給を追跡できません。プシェミシル要塞(ヘクス 4023)は破壊です。他のすべての要塞は完全戦力を持っています。

戦闘序列と資源ポイント

ルール 5.21 の代わりに、各国は次のように季節の名目 RP 収入を得ます。オーストリア-ハンガリー 5、ドイツ 17、ロシア 21。ロシアの合計には、イギリスとフランスからの想定される援助が含まれていることに注意してください。封鎖(5.34)または潜水艦戦(5.32)による損失はありません。

各国には以下の戦力があります。ただし、ロシア軍は、戦闘力の合計が少なくとも 11 である 6 ユニットの確保する必要があります。これらの「以前に除去されたユニット」はセットアップされませんが、調達が可能です。他のすべてのユニット、オーストリア-ハンガリー軍、ドイツ軍、ロシア軍は、プレイが始まる前にマップ上にセットアップします。

A-H	司令官: CONRAD 騎兵軍団: 1-2 歩兵軍団: 1-2、4-7、9-14、16、18-22
ドイツ	司令官: MCKNSN 騎兵軍団: 1-4 歩兵軍団: 2 BAV RS、3、6、10、11、17、20、26RS、38RS-41RS、GUARD、LWO 攻囲砲兵: 1-2 1 施設マーカー
ロシア	司令官: ALEKSEYEV 騎兵軍団: 1-4、GD 歩兵軍団: 1-33、GRNDR、GD1、GD2、TRKSTN 1、TRKSTN 2、SIB1-SIB5 空軍ユニット: ILYAM

ゲームを始めると、ユニットは通常どおり 1915 年の夏のターンから CoB (13.0) ごとに到着します。ただし、ドイツ軍は空軍ユニットを受け取らず、1915 年 9 月の召集サブフェイズ中に、MCKNSN、第 3 歩兵軍団、および 1 つの攻囲砲兵ユニットをゲームから除去する必要があります。

12.3 鋼鉄の嵐

1 枚のマップ、空軍、陸軍、そして場合によっては海軍ユニットを使用して、第一次世界大戦を定義する巨大な戦いを、2 時間の悪意の試合で再現します。

マップ:北ヨーロッパ、海図ボックス使用(11.1 参照)

期間:1916 年 2 月から 1916 年 11 月まで

陣営とトラックの開始:

	RP	TI	士気喪失
CP:		15	
オーストリア-ハンガリー	4		3
ドイツ	10		2
EP:		12	
ベルギー	NA		NA
イギリス	6		2
フランス	5		2
ロシア	5		12

勝利:ゲーム終了時に、各陣営は交渉材料(1.22)と敵セットアップエリア内の母国の要塞(1.334)を支配するごとに 1 勝利ポイントを獲得し、破壊した敵弩級戦艦(BB)ごとに 1 勝利を獲得します。交渉材料と母国内要塞の両方を含むヘクスは、2 勝利ポイントとしてカウントします。

セットアップ

騎兵を除くすべての軍団は、塹壕モードでセットアップします。1916 年の最前線がマップ上にマークされています。CP ユニットは、ドイツ軍の任意のヘクス、および 1916 年の最前線の東にあるベルギーとフランスの任意のヘクス、および 1916 年の最前線の西にあるオーストリア-ハンガリーとロシアの任意のヘクスにセットアップできます。EP ユニットは、イギリスの任意のヘクス、1916 年の最前線の西にあるベルギーとフランスのヘクス、および 1916 年の最前線の東にあるオーストリア-ハンガリーとロシアのヘクスにセットアップできます。CP のセットアップエリア内の元々のベルギー、フランス、ロシアのすべての要塞とオーストリア-ハンガリーのプシェミシル(Przemysl)は破壊されています。友軍支配下にあるすべてのフランスと黒いドイツの要塞は減少しています。使用する場合、海軍ユニットを自国の港にセットアップし、友軍の陸軍ヘクスから 3 ヘクス以内の沿岸/大洋ヘクスに機雷をセットアップします。

特別ルール

調整:常に外交(6.1)と革命(6.8)フェイズをスキップします。どちらの陣営も中立国を攻撃できません。イギリス軍の ANZAC とカナダのユニットはイギリスのどの人口密集地でも召集(6.21)できますが、ANZAC ユニットには通常の 1 ターンの遅延ではなく 3 ターン遅延します。ASW トラックは 7 で始めます。

戦略的戦争:季節ターンごとに、各国は次のように RP 損失を被ります。ドイツとオーストリア-ハンガリーは封鎖でそれぞれ 4RP を失い(5.34)、イギリスは潜水艦戦で 4RP を失います(5.32)。

戦闘序列と資源ポイント

各国はここにリストしている軍隊で始めます。ただし、リストしているユニットの中から、ロシアを除く各大国は、戦闘力の合計が少なくとも 7 の少なくとも 4 つの軍団を除去する必要があります。これらの「以前に除去されたユニット」はセットアップしませんが、調達が可能です。ロシアは、少なくとも合計 21 戦闘力を持つ、少なくとも 12 の歩兵軍団を除去し、すべての騎兵を「以前に除去されたユニット」にします。以前に除去されたユニットの山に必要な数の軍団を除去した後、プレイを開始する前に、先に進んで残りをマップにセットアップします。それぞれの陣営は、通常どおり、季節の名目 RP 収入を得ます(5.21)。イギリス軍および/またはフランス軍は、補給線(プレイ

エリアの外に存在すると想定する)を追跡する必要なしに、RPをロシア(5.23)に転送できます。

A-H	司令官：CONRAD 騎兵軍団：1-2 歩兵軍団：1-2、4-7、9-14、16、18-22、LSTRUM 4つの機雷
ベルギー	歩兵軍団：1-3
イギリス	司令官：BEATTY、HAIG 騎兵軍団：1 歩兵軍団：1-8、10-11、ANZAC I、カナダ 海軍ユニット：BB1-7、BC1、BC2、CA1-7、CL1-3、6つの機雷 空軍ユニット：FB5 1施設マーカー
フランス	司令官：JOFFRE 歩兵軍団：1-21、25、30-33、COL、RG 1、RG 2、RG 3、ALPINE、COL II、TERR 空軍ユニット：MS3
ドイツ	司令官：FLKNHYN、LUDNDRF、HIPPER 騎兵軍団：1-4 歩兵軍団：1-2、4-20、21、1RS、3RS、5RS-9RS、13RS-15RS、17R、18R、21RS-27RS、38RS-41RS、GUARD、GDRS、1 BAV、2 BAV、3 BAV、BAV RS、2 BAV RS、1 SAX、2 SAX、SAX RS、ALPEN、ERSATZ、LWW、LWO、LWR、NAVAL 攻囲砲兵：1-3 海軍ユニット：BB1-4、BC1、CD1、PD1-6、CA1-2、CC1-5、CL1-4、8つの機雷 空軍ユニット：ZEPPELIN、EINDKR、EINDKR D 2施設マーカー
ロシア	司令官：ALEKSEYEV 騎兵軍団：1-4、GD 歩兵軍団：1-43、GRNDR、GD1、GD2、TRKSTN 1、TRKSTAN 2、SIB 1-5 海軍ユニット：PD1、CA1、CA2、CC1、4つの機雷 空軍ユニット：Ilay M 1施設マーカー

ゲームが始まると、ユニットは通常どおり1916年春のターンからCoB(13.0)に従って到着します。

12.4 カイザーシュラハト

西ヨーロッパでの1918年のドイツの春季攻勢を、1枚のマップ、空軍、陸軍ユニットを使用して、2時間でプレイします。

マップ：北ヨーロッパ

期間：1918年の春の季節ターンから1918年11月まで

陣営とトラックの開始

	RP	TI	士気喪失
CP:		38*	
ドイツ	2		7
EP:		35	
ベルギー	NA		NA
イギリス	2		5
フランス	2		7危機
ポルトガル	NA		NA
アメリカ	12		0

* CPは、ゲーム開始時にすでにTIのメリット(2.84)を獲得しています。

勝利：ドイツ軍は、ゲーム終了時にベルリンとパリ、またはベルリンとフランスの2つの交渉材料(1.22)を支配している場合に勝ちます。それ以外の場合は、EPが勝ち

ます。

セットアップ

軍団は、塹壕または機動モードでセットアップできます。このシナリオは1918年に始まりますが、マップ上にマークされた1916年の最前線を使用してください。CPユニットは、ドイツの任意のヘクス、および1916最前線の東にあるベルギーとフランスの任意のヘクス(ヘクス0520と0521を除く)にセットアップできます。EPユニットは、イギリスの任意のヘクス、ベルギーとフランスの1916年の最前線の西と0520と0521のヘクスにセットアップできます。CPセットアップエリア内のすべてのベルギーとフランスの要塞は破壊されています。他のすべての要塞は、それぞれ2ステップで完全戦力を発揮します。

特別ルール

制海権：オプションの海軍本部ルール6.45を使用します。

東部戦線：ユニットはオーストリア-ハンガリーまたはロシアのどのヘクスにも進入できません。季節ごとに、ドイツは季節収入に4RP(ロシアから)を追加します。

戦略的戦争：季節ターンごとに、ドイツは封鎖のために16RPを失い、イギリスは潜水艦戦争のために4RPを失います。

ANZAC、カナダ、アメリカの召集：調達の1ターン後に、イギリスまたはフランスの支配している人口密集地(1.22)にアメリカ軍ユニットを召集(6.21)します。アメリカは、このシナリオが始まる4季節前の、1917年の春に戦争に参加しました。そのため、1918年春の季節ターンはアメリカ参戦後4季節目となり、パーシングとアメリカ第1軍団がマップ上にセットアップされ始めます。イギリスのANZACとカナダのユニットは、イギリスのどの人口密集地でも召集(6.21)できますが、ANZACは通常の1ターンの遅延ではなく3ターン遅延します。

戦闘序列と資源ポイント

各国はここにリストしている軍隊で始めます。ただし、リストしているユニットの中から、各大国は、戦闘力の合計が少なくとも7の少なくとも4つの軍団を除去する必要があります。これらの「以前に除去されたユニット」はセットアップしませんが、調達が可能です。以前に除去されたユニットの山に必要な数の軍団を除去した後、プレイを開始する前に、先に進んで残りをマップにセットアップします。両陣営は、シナリオの特別ルールに従って東部戦線および戦略的戦争に合わせて修正した、1918年春の季節ターンから始まる通常の季節の名目RP収入(5.21)を得ます。

ベルギー	歩兵軍団：1-3
イギリス	司令官：HAIG、MANNOCK 騎兵軍団：1、2 歩兵軍団：1-11、13、15-17、19、ANZAC I、ANZAC II、カナダ、RESERVE 攻囲砲兵：1、2 戦車軍団：Mk IV 空軍ユニット：CAMEL、F2B 1施設マーカー
フランス	司令官：JOFFRE、FONCK 歩兵軍団：1-21、25、30-36、38、COL、COL II、ALPINE、TERR 攻囲砲兵：1、2 戦車軍団：SCHNDR 空軍ユニット：S-XIII

ドイツ	司令官：LUDNDRF、RICHTFN、HUTIER 歩兵軍団：1-2、4-20、21、23、1RS、3RS、5RS-9RS、12RS-15RS、17RS、18RS、21RS-27RS、39RS、GUARD、GDRS、1 BAV、2 BAV、3 BAV、BAV RS、1 SAX、2 SAX、SAXRS、ALPEN、LWW、NAVAL、2 戦闘力のオーストリア-ハンガリー1 攻囲砲兵：1-4 戦車軍団：A7V 空軍ユニット：ZEPPELIN、GOTHA、DR1JG1、DR1JG2、DR1JG3 2 施設マーカー
ポルトガル	歩兵軍団：EXP PRT
アメリカ	司令官：PERSHING 歩兵軍団：1

ゲームが始まると、ユニットは CoB(13.0)に従って 1918 年の春のターンから到着します。これは、アメリカの参戦後の 4 回目の季節のターンでもあります。

12.5 南スラヴ

このシナリオでは、1 枚のマップに空軍、陸軍、場合によっては海軍ユニットを使用して、イタリア、バルカン半島、ダーダネルスの戦争初期の戦闘を 4 時間で再現します。

マップ：南ヨーロッパ、海図ボックス使用 (11.1 参照)

期間：1914 年 9 月から 1916 年 11 月まで

陣営とトラックの開始：

	RP	TI	士気喪失
CP：		0	
オーストリア-ハンガリー	5		0
ドイツ	0		0
EP：		0	
イギリス	0		0
フランス	4		0
ロシア	0		0
セルビア、モンテネグロ	0		NA

勝利：ゲーム終了時に、少なくとも 10 の交渉材料 (1.22) を支配している場合、CP が勝利します。それ以外の場合は EP が勝ちます。

プレイ時間：3 時間

セットアップ

このシナリオで提供されている戦闘序列の 1914 年 8 月にリストしているすべてのユニットをセットアップします。軍団は自国に機動モードでセットアップします。使用する場合、海軍ユニットを自国の港にセットアップし、友軍の陸軍ヘクスから 3 ヘクス以内の沿岸/大洋ヘクスに機雷をセットアップします。

特別ルール

召集と補給：通常の補給源 (3.11) に加えて、以下を追加します。イギリス軍とフランス軍の戦力は、マルタやマルセイユで召集 (6.21) し、補給 (3.0) を追跡できます。ドイツ軍ユニットは、オーストリア-ハンガリーの北のマップ端に沿って、任意の鉄道ヘクスで召集して補給を追跡できます。

外交：イギリスは 1914 年 8 月に EP に参加し、オスマン帝国は 1914 年 11 月に CP に参加します。他のすべての国は、外交 (6.1) ルール (標準またはオプション) を使用します。マップ上にない場合でも、EP は、標準の外交ルールを使用している場合、交渉材料としてチェルノフツィ (Czernowitz) をルーマニアに提供できます。ルーマニアが味方に加わった場合は、すぐにロシアの第 4 シベ

リア歩兵軍団 (SIB 4) をキシノウ (Kishinev) に配置します。

戦闘序列と資源ポイント

ブルガリア、イタリア、ギリシャ、ルーマニアは中立としてゲームを開始しますが、外交 (6.1) ルールを介してどちらかの陣営に参加できます。どちらかが味方に加わった場合は、CoB (13.0) に記載している戦力をセットアップします。他のすべての国は、CoB ではなく、ここにリストしているシナリオ 0B を使用します。

0B に記載している RP に加えて、各国は次のように季節の名目 RP 収入を得ます。陣営に加わった後、イタリアは通常通り RP を得ます (5.21)。他の大国は (5.21) に従いません。代わりに、フランスを除く各大国は、マップ上に少なくとも 1 つの軍団が存在する最初の季節ターンから季節ごとに 5RP の基本季節収入を得ます。フランスは季節ごとに 2RP です。したがって、オーストリア-ハンガリーは 1914 年の冬から季節ごとに 5RP を得て、ドイツは 1915 年の春から 5RP を得ます。潜水艦戦 (5.32) または封鎖 (5.34) による資源削減を行わないでください。

1914 年	
8 月	
A-H	歩兵軍団：8、13、15、16 Danube 小艦隊 海軍ユニット：BB1、PD1- PD3、CA1、GC1、UB1、2 機雷
フランス	歩兵軍団：ALPINE 海軍ユニット：BB1、PD1-4、CA1-4、GC1、SS1、SS2、2 機雷
モンテネグロ	歩兵軍団：SANJAK
セルビア	司令官：PUTNIK 歩兵軍団：1-4
11 月	
オスマン帝国	司令官：KEMAL 歩兵軍団：1-6 海軍ユニット：CC1、PD1、3 機雷
冬	
A-H	歩兵軍団：17、RAYON 海軍ユニット：UB2
1915 年	
1 月	
A-H	歩兵軍団：LSTRUM
イギリス	3 資源ポイント (RP) 歩兵軍団：ANZAC I、MEF 海軍ユニット：BB1、GC1-4、PD1-4、SS1
春	
A-H	歩兵軍団：3、19、22 騎兵軍団：3 海軍ユニット：2 機雷
イギリス	歩兵軍団：9
ドイツ	歩兵軍団：ALPEN
オスマン帝国	歩兵軍団：14-17 海軍ユニット：1 機雷
5 月	
A-H	海軍ユニット：CL1
フランス	海軍ユニット：BB2
秋	
イギリス	歩兵軍団：12
9 月	
ドイツ	司令官：MCKNSN 歩兵軍団：3、4RS、10RS 攻囲砲兵：1
フランス	歩兵軍団：L' ORIENT

1916年	
春	
A-H	海軍ユニット：2機雷
オスマン帝国	海軍ユニット：1機雷
6月	
ドイツ	司令官：FLKNHYN
ロシア	ロシアはルーマニアのすべての外交ダイスロールに-2修正(Czernowitz)を得る

12.6 海軍の価値

海軍戦力だけでユトランド沖海戦を戦い、1時間でマハンのビジョンを再現します。

マップ：北ヨーロッパ、海図ボックス使用（11.1参照）

期間：1916年5月

陣営とトラックの開始

	RP
CP：ドイツ	2
EP：イギリス	2

勝利：ゲーム終了時に計算する勝利の2つの道筋があります。1つは、ノルウェー海ボックスに複数のBB（弩級戦艦）がある場合、ドイツが勝ちます。2つ目は、ドイツがゲーム終了時にノルウェー海ボックスに複数のBBを持っていない場合、（海軍ユニットの減少または除去によって）より多くの砲撃ポイントを失った陣営が敗北します。

セットアップ

このシナリオでは、戦闘序列のユニットのみをセットアップします。機雷は、友軍の陸地ヘクスから3ヘクス以内の沿岸/大洋ヘクスに配置します。他のすべての海軍ユニットは、友軍の母国の港ヘクスで開始します。さらに、イギリス軍ユニットはスカパフロー港ボックスにセットアップできます。ASWトラックは8で始めます。

戦闘序列と資源ポイント

イギリス	BB：1、2、3、4、5、6、7 BC：1、2 CA：1、2 CL：1、2 SS：1 機雷：4機雷 司令官：BEATTY、JELLICOE
ドイツ	BB：1、2、3、4 BC：1 PD：1、2 CL：1、2 Uボート：1、2 機雷：6機雷 司令官：HIPPER、SCHEER

どちらの陣営も、シナリオ中に追加のRPはありません。

12.7 アジアの宝庫

このシナリオは、中東の4年間の戦いを、1枚のマップ、陸軍ユニットのみで約3時間でプレイします。

マップ：オスマン帝国

期間：1914年11月から1918年11月まで

陣営とトラックの開始：

	RP	TI	士気喪失
CP：		0	
オスマン帝国	3		0
ドイツ	0		0
EP：		0	
イギリス	1		0
ロシア	1		0

勝利：ゲーム終了時に、より多くの交渉材料（1.22）を支配した陣営が勝ちます。

セットアップ

このシナリオの戦闘序列で1914年11月にリストしたすべてのユニットを自国に機動モードでセットアップします。イギリス軍の戦力はエジプトとアビダン(Abidan)を母国として扱うことができます（2.24）。シナイ(Sinai)はイギリス領エジプトとオスマン帝国の間の真の中立国（6.121）であることに注意してください。

特別ルール

制海権：オプションの海軍本部ルール6.45を使用します。

召集と補給：通常の補給源（3.11）に加えて、以下を追加します。イギリス軍ユニットは、Abidan、Said港、および/またはスエズで召集（6.21）し、補給（3.0）を追跡できます。ドイツ軍ユニットは、ダマスカス(Damascus)へ補給を追跡できます。

戦術的革新：1918年3月以降、双方は自動的にTIのメリット（2.84）を獲得します。

戦闘序列と資源ポイント

ここに記載しているユニットのみを使用してください。通常の集計ルール（5.21）は無視してください。代わりに、マップ上に少なくとも1つの軍団があれば、季節ごとにオスマン帝国は3RP、他の大国は2RPを得ます。各国はまた、OBにリストしているようにRPを得ます。封鎖（5.34）または潜水艦戦（5.32）の削減はありません。しかし、ロシアは1917年の夏に最後の収入を得た後、それ以降は何も得られません。

1914年	
11月	
イギリス	歩兵軍団：IEF D
オスマン帝国	騎兵軍団：1 歩兵軍団：8-13 小艦隊：TIGRIS 1施設マーカー
ロシア	歩兵軍団：ARM、CAUC1-CAUC3
12月	
イギリス	歩兵軍団：ANZAC I
1915年	
春	
オスマン帝国	歩兵軍団：18
イギリス	除去：ANZAC I
秋	
イギリス	歩兵軍団：IEF A(ヒストリカルノート：これは「Tigris」軍団を表します) 騎兵軍団：IEF E 小艦隊：TIGRIS
ロシア	歩兵軍団：CAUC4-CAUC6
冬	
イギリス	歩兵軍団：EEF

1916年	
春	
イギリス	騎兵軍団：2
秋	
オスマン帝国	司令官：SANDERS 歩兵軍団：CAUC1
1917年	
春	
イギリス	3RP 司令官：ALLENBY 騎兵軍団：LOA 歩兵軍団：ANZAC I
オスマン帝国	歩兵軍団：CAUC 2
夏	
ドイツ	2RP 歩兵軍団：ASIEN
1918年	
春	
イギリス	空軍ユニット：CAMEL ANZ 戦車軍団：Mk IV
オスマン帝国	歩兵軍団：ISLAM

12.8 アフリカ

このシナリオは、アフリカでの戦争全体を約3時間でプレイします。

マップ：アフリカ、海図ボックス使用（11.1 参照）

期間：1914年8月から1918年11月まで

陣営とトラックの開始：

	AP
CP：ドイツ	0
EP：イギリス	0
ベルギー	0
フランス	0

戦術的革新と士気喪失：どちらもアフリカではNAです。
勝利：ゲーム終了時に、CPが複数の交渉材料（1.22）を支配している場合、CPが勝ちます。

セットアップ

このシナリオの戦闘序列で1914年8月にリストしているすべてのユニットをセットアップします。イギリス軍アラブ軍団（イギリス領東アフリカにセットアップ可能）とイギリス軍WIRユニット（EPが支配する任意の港にセットアップ可能）を除くAF軍団は機動モードで通常の召集位置（6.215）にセットアップします。海軍ユニットは友軍の港にセットアップします。

特別ルール

外交：通常のルールと異なり、イギリスとベルギーはEPでシナリオを開始することに注意してください。オスマン帝国は1914年11月に自動的にCPに参加します。イタリアは1915年5月に自動的にEPに参加します。標準（6.12）またはオプション（6.13）の外交ルールを使用して、EPが1915年4月の南ヨーロッパマップ上のCP国家の母国ヘクス侵入すると想定し、アビシニアとポルトガルの運命を決定します。

制海権：海軍ユニットを使用します。ただし、海上輸送は以下のように制限します。ドイツ軍は、ゲームごとに1つのAF軍団を輸送できます。EPは、季節ごとに最大9つのAF軍団を輸送できます。

召集と補給：IEFとWIRを除いて、AFユニットは通常通り召集します（6.215）。初期セットアップ、または増援として到着する予定の場合は、IEF、WIR、海軍ユニットを任意の味方の港ヘクスに配置します。

オスマン帝国の制約：オスマン帝国第7軍団は、常にメデ

イナ（Medina）、ヘクス9027にいるか、隣接している必要があります。したがって、イギリス領エジプトやイギリス領スーダンに入ることができません。

戦闘序列とアフリカポイント

ここに記載しているユニットのみを使用してください。毎季節、イギリスは6APを、ドイツは3APを得ます。ゲームごとに1回、イギリス軍は1季節で収入を2倍の12APにでき、フランス、イタリア、オスマン帝国は、選択した1季節中にそれぞれ6APを得ることができます。

1914年	
8月	
アビシニア	AF軍団：NGS、RAS
ベルギー	AF軍団：FPUB
イギリス	AF軍団：ARAB、EAMR、SAFH、SAMR、KAR 1、WAFF、WIR 海軍ユニット：CC1
フランス	AF軍団：SENEGAL、TC 海軍ユニット：CC1
ドイツ	AF軍団：GEA 1-2、GSW 1-2、KAM 1 小艦隊：TNGNYKA
オスマン帝国	AF軍団：7
ポルトガル	AF軍団：AFRIQ 海軍ユニット：CC1
9月	
ドイツ	司令官：VORBECK 海軍ユニット：CL1
10月	
イギリス	AF軍団：SAI 1、IEF B、IEF C 海軍ユニット：CC2-4
ドイツ	AF軍団：GEA 3-4、GSW 3、KAM 2
冬	
イギリス	AF軍団：SAH、SAS 小艦隊：VICTORIA
1915年	
春	
イギリス	AF軍団：SAI 2
ドイツ	AF軍団：GEA 5
4月	
イギリス	海軍ユニット：PD1、CA1-2
冬	
イギリス	司令官：SMUTS
1916年	
春	
ベルギー	AF軍団：ASKARI
イギリス	AF軍団：SHERIF、WDF
イタリア	AF軍団：RCTC
オスマン帝国	AF軍団：DINAR、SENUSSI
1917年	
春	
イギリス	AF軍団：KAR 2

12.9 第一次世界大戦

これです！すべてのゲームピースと3枚のマップすべてを使用するこの24時間のシナリオで、第一次世界大戦全体を空軍、陸軍、海軍で再戦します。

マップ：北ヨーロッパ、南ヨーロッパ、オスマン帝国、アフリカ、海図

期間：可変。1914年8月から1918年8月までプレイします。1918年8月の最後の行為として、革命フェイズ（6.8）が完了した後、EPはゲームをすぐに終了して勝利を決定するか、次の完全な季節に延長するか決定できます。ゲームを延長する場合は、秋の季節ターンとそれぞれ3か月の月次ターンをプレイし、11月の最後の行為として延長決定手順を繰り返して、EPが再びゲームを終了するか二回目の季節の延長をするかを選択できます。ゲ

ームが冬まで延長される場合は、1919年2月の最後の行為として最後に延長決定手順を繰り返します。したがって、EPは一度に1季節、1919年5月までの合計3季節にゲームを延長できます。しかし、それ以上はありません。

デザインノート：EPはいつでも予備のVP計算を行うことができるため、ゲームを延長する必要があるのは、まだ勝っていない場合のみです。しかし、そのような延長は、将来的に「より大きな」勝利を要求することによって、賭け金を引き上げます。

陣営とトラックの開始：

	RP	TI	士気喪失
CP：		0	
オーストリア-ハンガリー	3		0
ドイツ	8		0
EP：		0	
フランス	4		0
ロシア	5		0
セルビア、モンテネグロ	NA	NA	NA
中立：			
イギリス	5	0	0

勝利：ゲーム終了時に、勝利ポイント（VP）が12を超える場合、EPが勝利します。それ以外の場合はCPが勝ちます。ゲーム終了時のEPが獲得するVPは以下の通り。

- ・7月の危機（11.5）でCPが有罪となった場合、VPを1つ獲得します。
- ・北ヨーロッパと南ヨーロッパマップでEPが支配する交渉材料（1.22）ヘクスごとに1VPを獲得します。
- ・オスマン帝国/アフリカマップと海図（青島）でEPが支配する6つの交渉材料の倍数ごとに1VPを獲得します。ポイントを取得するには、陣営が6つ支配する必要がありますが、6の端数は無視します。
- ・ドイツが革命（6.8）に見舞われた場合、2VPを獲得します。
- ・オーストリア-ハンガリー帝国が革命（6.8）に見舞われた場合、2VPを獲得します。
- ・ロシアが革命（6.8）に見舞われた場合、2VPを失います。
- ・1918年の夏以降にプレイした季節ごとに最大3VPを失います。

セットアップ

戦闘序列（13.0）で1914年8月にリストしたすべてのユニットを、イギリス、フランス、ロシア、セルビアとモンテネグロ、オーストリア-ハンガリー、ドイツをセットアップします。これは、中立国のユニット（イギリス）が実際に陣営に加わる前にセットアップする1つの機会であることに注意してください。イギリスはEPでセットアップします。以下に記載している場合を除き、軍団は自国のどこにでもセットアップでき、機動モードでなければなりません。

フランス軍は、山岳軍団と第19軍団を除く、すべての軍団をドイツ国境から2ヘクス以内のフランスにセットアップします。ドイツの国境に隣接する各フランスヘクスには、少なくとも2つのフランス軍の軍団が含まれている必要があります。フランス軍山岳軍団は、フランス領北アフリカのイタリア国境にフランス第19軍団に隣接してセットアップします。

リエージュ（ヘクス1119）に隣接するドイツに少なくとも9つのドイツ軍の軍団をセットアップする必要があります。ヘクス列25XX（ベルリンを含むヘクス列）の東にセットアップできるドイツ軍の軍団は6つまでです。青島港ボックスはドイツの母国ではないことに注意してください。そのため、ドイツ軍はそこにセットアップできません。

オーストリア-ハンガリー軍の軍団は、ラーヴァ・ルーシカ（ヘクス4321）、プロディ（ヘクス4522）、またはテルノポリ（ヘクス4624）内または隣接してセットアップすることはできません。

すべてのロシア軍の軍団は、ヘクス列37XX（ワルシャワを含むヘクス列）またはその東の人口密集地（1.22）にセットアップします。GD1（近衛）は、ペトログラード港ボックスで開始する必要があります。

AF軍団は通常の召集場所（6.215）にセットアップしますが、イギリス軍のアラブ戦力はイギリス領東アフリカにセットアップできます。

巡洋艦（BC、CA、CC、CL）と機雷を除いて、すべての海軍ユニットは母国の港にセットアップします。巡洋艦は、マップ上のどこにでも、または海図上の友軍港ボックス内にセットアップできます。機雷は、自国の陸地ヘクスから3ヘクス以内の沿岸/大洋ヘクス、または友軍港ボックスに配置できます。ロシア軍の機雷はフィンランド湾ボックスに配置できます。

オプションのセットアップ：前述のセットアップルールの代わりに、プレイヤーは次のようにオプションのセットアップを選択できます。同じ戦闘序列を使用しますが、プレイヤーはヘクスや港ボックス名を書き留めて、戦力のセットアップ場所を密かに事前に記録します。軍団は自国で機動モードでセットアップする必要がありますが、それ以外の場合はすべての通常のプロトコルから免除されます。敵対陣営は事前に書かれた指示に従って同時にセットアップし、各陣営は記録をチェックして軍団の配置が書かれた指示に対応していることを確認できます。海軍は通常通りマップ上に配置します。セットアップ後、シュリーフェンプランまたは17号計画の特別ルールを適用しないでください。したがって、最初の半月の移動や攻撃の要件はなく、関連するペナルティは適用しません。動員制限を適用してください。このオプションセットアップをCoJ（11.5）と組み合わせて使用する場合は、最初にオプションセットアップを行ってからCoJを行ってください。それ以外の場合、プレイは通常通り進行します。

特別ルール

7月の危機（オプション）：プレイヤーは、セットアップする前に7月の危機（11.5）をプレイすることを選択できます。ただし、プレイヤーがこのシナリオのオプションのセットアップを使用する場合は、7月の危機をプレイする前に、開始位置を書き留めておく必要があります。

戦争有罪再ロール：プレイヤーが7月の危機（11.5）をプレイしないことを選択した場合、CPは自動的にオプションを取得し（通常は、ルールによって有罪側に与えられます）、ゲームの最初の半月に選択した陸上戦闘ダイスロールを再ロールできます。

アフリカの省略（オプション）：プレイヤーは、ゲームからアフリカを除外することを選択できます。この場合、

すべての AF 軍団ユニットを省略します。海図では、インド洋ボックスが南大西洋ボックスに隣接していると想定して、海軍ユニットがそれらの間を直接移動できるようにします。また、オスマン帝国マップを使用している場合、インド洋ボックスがオスマン帝国マップの両方の南側の接続（ヘクス 5768 と 9371）に隣接していると仮定します。1915 年 8 月、アフリカで支配している交渉材料ヘクスに対して EP は 1VP を得ます。1916 年春の資源削減（5.3）フェイズでは、イギリスとオスマン帝国は、アフリカでの作戦に支払うために、それぞれ 1RP を費やします。この支払いは一度だけ行い、後の季節には繰り返さないでください。

オスマン帝国マップの省略（オプション）：北ヨーロッパと南ヨーロッパマップでのみゲームをしたいプレイヤーは、以下の調整により、オスマン帝国マップと関連ユニットを除外できます。海図では、リビア海ボックスがインド洋ボックスに隣接していると仮定して、海軍ユニットが 2 つの間を直接移動できるようにします。以下の除外と変更を加えた通常の CoB（13.0）を使用します。イギリス：A と E を除くすべての IEF ユニットの除外します。これらのユニットは、一度除去されると（再）調達できません。ALLENBY、EEF、LOA、CAMELANZ も除外します。ANZAC I は、1916 年 3 月にマルタ（ヘクス 2457）に増援として到着し、1917 年春にゲームから除去します。

ドイツ：アジア軍団を除外します。

オスマン：歩兵軍団 7-13 と 18-22、SANDERS を除外します。

ロシア：1914 年 11 月以降、ARM と CAUC1-6 を除去します。1915 年春の資源削減（5.3）フェイズから、各陣営は、季節ごとにオスマン帝国マップでの作戦に支払うために、大国のいずれかから 1RP を除去する必要があります。1915 年 1 月、オスマン帝国は、党員集会（Sarkamish）での敗北により、1 ポイントの士気喪失（2.91）になります。1918 年 11 月、オスマン帝国マップ上で支配する交渉材料ヘクスとして、各陣営に 1VP を授与します。

資源削減（オプション）：プレイヤーが海軍ユニット（6.45）を省略することを選択した場合、封鎖と潜水艦戦について、1915 年春の季節ターンから次のように仮定します。オーストリア-ハンガリーとドイツの両方で EP 封鎖（5.34）を想定し、それに応じて RP の合計を減らします。イギリスが CP の潜水艦戦（5.32）で季節ごとに 4RP を失うと仮定します。ただし、CP は通常どおり USW を宣言できるため、USW カウンターの 1 回目、2 回目、3 回目、4 回目のプレイで、イギリス軍は季節ターンごとに 8RP を失います。USW の 5 回目のプレイで、イギリスは 12RP を失い、アメリカの参戦（6.125）を通常どおりに行います。5 回目の USW チットの後の季節ごとのターンで、イギリスは潜水艦戦の損失を 4RP しか受けません。

動員の制限：動員の速度の変化を反映するために、1914 年 8 月の最初の半月は、イギリス、フランス、ドイツの軍団のみが移動でき、誰も鉄道移動を使用できません。

17 号計画：1914 年 8 月の最初の半月に、合計で少なくとも 4 つのフランス軍の軍団が、フランスに隣接するドイツおよび/またはルクセンブルグの少なくとも 2 つの別々のヘクスに侵入または攻撃する必要があります。フランスがこれを怠った場合、CP プレイヤーは、1914 年 8 月の 2 回目の半月の CP の開始時に、選択した 4 つのフランス軍の軍団を完全に除去できます。

シュリーフェンプラン：1914 年 8 月、ドイツ軍はリエージュを攻撃または侵入する必要があります、少なくとも 9 つ

のドイツ軍がベルギーに侵入する必要があります。それを行わない場合、1914 年 9 月の初めに EP がゲームに勝利します。

内線（IL）：1915 年以降、CP はカレンダーの年で 1 回、気象サブフェイズの直後、およびキャンペーンフェイズの最初の半月を開始する直前に「内線」（IL）を使用できます。IL を使用すると、CP 側は、攻囲砲兵軍団ごとに 1 回の完全な順不同の移動（9.0）を即座に実行できます。各攻囲砲兵軍団は、敵の支配する場所に侵入できないことを除いて、通常のすべてのコストとルールで、行軍または鉄道移動、あるいはその両方を介して通常どおり移動できます。IL の移動が完了すると、プレイは通常どおり上旬に進み、移動したばかりの攻囲砲兵は IL の移動の結果として追加の制限や制約を受けません。

デザインノート：IL は、EP に警告することなく、内線を使用して戦力を効率的に移動させるドイツの能力を表しています。実際の戦争では、ドイツはこのメカニズムを利用して、ゴルリッツ・タルヌフ（1915 年）、ヴェルダン（1916 年）、カポレット（1917 年）、カイザー・シュラハト（1918 年）で軍団を配置し、奇襲しました。IL は初期セットアップ時に考慮されるため、短いシナリオには適用しません。

オスマン帝国の制約：アフリカマップを使用する場合、オスマン帝国の第 7 軍団は常にメディナ、ヘクス 9027 に隣接している必要があります。したがって、イギリス領エジプトやイギリス領スーダンに入ることができません。

戦闘序列と資源ポイント

CoB（13.0）を使用します。それぞれの陣営は、通常どおり、季節の名目 RP 収入を得ます（5.21）。

13.0 戦闘序列（CoB）

ユニットは、以下の時系列のスケジュールに従って利用可能です（ただし、必ずしもマップ上にあるとは限りません）。11.3 によると、月の下にリストしているユニットはその月にマップに到着します。季節の下にリストしているものは、常にマップに到着する司令官を除いて、その季節の開始時に（調達のために）戦力プールに到着します。ユニットタイプに続く数字は、数量ではなく、ユニット ID によってそれらのユニットのどれを使用するかを示します。ドイツ第 12 軍団は、第 1 サクソン軍団を含むシナリオでは使用しないでください。両方の戦力が同じユニットを表しているためです。ドイツ第 19 軍団は、第 2 サクソン軍団を含むシナリオでは使用しないでください。両方の戦力が同じユニットを表しているためです。

アメリカ：

アメリカ軍の利用可能性は、次のようにアメリカがいつ戦争に参加するかによって決まります。

参戦月	海軍ユニット：BB1、PD1-3、CA1、CC1-2
参戦後最初の季節ターン	海軍ユニット：BB2、SS1、SS2、3 機雷
参戦後 3 季節ターン	司令官：PERSHING 歩兵軍団：1 海軍ユニット：8 機雷、SS3
参戦後 4 季節ターン	歩兵軍団：2
参戦後 5 季節ターン	歩兵軍団：3-5
参戦後 6 季節ターン	戦車軍団：FT-17 空軍ユニット：S-XIII

参戦後7季節ターンの	歩兵軍団：6 戦車軍団：FORD3T 攻囲砲兵：1
参戦後8季節ターンの	アメリカは季節ごとに48RPをポ ストします

例：アメリカが1917年4月に戦争に突入した場合、その後3季節ターンの、1917年の冬の季節ターンの、PERSHING、アメリカ第1歩兵軍団、8機雷、SS3が調達可能になります。

1914年	
8月	
アビシニア	AF軍団：NEGUS、RAS
A-H	司令官：CONRAD 小艦隊：DANUBE 騎兵軍団：1-3 歩兵軍団：1-17(4を除く) 海軍ユニット：BB1、PD1-PD3、CA1、CC1、UB1、2機雷
ベルギー	歩兵軍団：1-3 AF軍団：FPUB
イギリス	司令官：BEATTY 騎兵軍団：1 歩兵軍団：1-3、IEF A AF軍団：ARAB、EAMR、SAFH、SAMR、KAR 1、WAFF、WIR 海軍ユニット：BB1-5、BC1、BC2、PD1-10、CA1-7、CC1-10、CL1、SS1、SS2、2機雷
ブルガリア	歩兵軍団：1-3
デンマーク	歩兵軍団：1 海軍ユニット：CD1、SS1、1機雷
フランス	騎兵軍団：CAV、SORDET 歩兵軍団：1-21、COL、RG 1、RG 2、RG 3、ALPINE AF軍団：SENEGAL、TC 海軍ユニット：BB1、PD1-4、CA1-4、CC1、SS1、SS2、2機雷
ドイツ	司令官：KLUCK、SPEE 騎兵軍団：1-4 歩兵軍団：1-11、13-18、20、21、1RS、3RS-10RS、13RS、14RS、17RS、18RS、21RS、GUARD、GDRS、1 BAV、2 BAV、3 BAV、BAV RS、1 SAX、2 SAX、SAX RS、ERSATZ、LWW、LWO 攻囲砲兵：1 AF軍団：GEA 1-2、GSW 1-2、KAM 1 小艦隊：TNGNYKA 海軍ユニット：BB1-4、BC1、CD1、PD1-6、CA1-2、CC1-5、CL1-3、UB1-2、6機雷
ギリシャ	歩兵軍団：Delta、Gamma 海軍ユニット：CA1、PD1 Rupel要塞(4344)は減少で始めます
イタリア	司令官：CADORNA 騎兵軍団：1 歩兵軍団：1-11、13、14、22 海軍ユニット：BB1、PD1-2、CA1-2、CC1
日本	歩兵軍団(旅団)：1 / 18、2 / 18 海軍ユニット：PD1、CA1、CC1、CL1
モンテネグロ	歩兵軍団：SANJAK
オランダ	歩兵軍団：1-3 海軍ユニット：CD 1
オスマン帝国	司令官：KEMAL 騎兵軍団：1 歩兵軍団：1-13 海軍ユニット：CC1、PD1、3機雷 小艦隊：TIGRIS 1施設マーカー
ポルトガル	歩兵軍団：EXP PRT AF軍団：AFRIQ 海軍ユニット：CC1、CL1

ルーマニア	歩兵軍団：1-7 小艦隊：DANUBE アイアンゲート「要塞」(4236)は減少で始めます
ロシア	司令官：SAMSONOV 騎兵軍団：Gd、1、2、3 歩兵軍団：CAUC 1、GD 1、GRNDR、1-15、17、19-21、23、24 海軍ユニット：PD1、CA1、CA2、CC1、2機雷
セルビア	司令官：PUTNIK 歩兵軍団：1-4
スウェーデン	歩兵軍団：1-3 海軍ユニット：GD1、GD2
スイス	歩兵軍団 1-3
9月	
A-H	歩兵軍団：LSTRUM
イギリス	歩兵軍団：4
フランス	司令官：JOFFRE 歩兵軍団：TERR
ドイツ	司令官：LUDNDRF、VORBECK、HIPPER
ロシア	歩兵軍団：16、18、22、25-27、CAUC 3、SIB 3、TRKSTN 1
10月	
イギリス	歩兵軍団：ANZAC I、IEF D、IEF E AF軍団：SAI 1、IEF B、IEF C
ドイツ	歩兵軍団：22Rs-27Rs AF軍団：GEA 3-4、GSW 3、KAM 2
ロシア	歩兵軍団：ARM、CAUC 2、SIB 1、SIB 2、SIB 5
冬	
A-H	海軍ユニット：UB2 歩兵軍団：RAYON
イギリス	歩兵隊：カナダ、MEF、5 AF軍団：SAH、SAS 小艦隊：VICTORIA 海軍ユニット：BB6、SS3
ドイツ	司令官：MCKNSN、LOTHAR 歩兵軍団：15RS 攻囲砲兵：2 海軍ユニット：UB3-4
オスマン帝国	司令官：SANDERS
ロシア	騎兵軍団：4-7 歩兵軍団：28-30、GD2、SIB 4、TRKSTN2 海軍ユニット：CD1、CD2 空軍ユニット：ILAY M
1915年	
春	
A-H	歩兵軍団：4、18-22 海軍ユニット：2機雷
イギリス	歩兵軍団：8、9 AF軍団：SAI 2 海軍ユニット：2機雷
フランス	歩兵軍団：25、30-33 海軍ユニット：SS3-4、機雷
ドイツ	歩兵軍団：ALPEN、LWR、NAVAL、38Rs-41Rs、2 BAV RS AF軍団：GEA 5 空軍ユニット：ZEPPELIN 海軍ユニット：UB7-8、機雷
オスマン帝国	歩兵軍団：14-18 海軍ユニット：CD1、機雷
ロシア	歩兵軍団：31-33 海軍ユニット：2機雷
3月	
ドイツ	海軍ユニット：UB5-6
ロシア	司令官：ALEKSEYEV
5月	
A-H	海軍ユニット：CL1
イギリス	海軍ユニット：BB7、CL2
フランス	海軍ユニット：BB2
ドイツ	海軍ユニット：CL4

夏	
A-H	海軍ユニット：UB3
イギリス	歩兵軍団：6、7、10、11 空軍ユニット：FB5 海軍ユニット：CL3、SS4
フランス	空軍ユニット：MS3 歩兵軍団：COL II、L'ORIENT
ドイツ	空軍ユニット：EINDKR 海軍ユニット：CL5、UB9
イタリア	歩兵軍団：12、16 空軍ユニット：CAPRONI
秋	
イギリス	司令官：HAIG 小艦隊：TIGRIS 歩兵軍団：12 海軍ユニット：2 機雷
ドイツ	海軍ユニット：UB10-11、機雷
イタリア	歩兵軍団：23-26
ロシア	歩兵軍団：34-43、CAUC4-6
冬	
イギリス	司令官：SMUTS 歩兵軍団：EEF
ドイツ	司令官：FLKNHYN 攻囲砲兵 3 空軍ユニット：EINDKR
スウェーデン	海軍ユニット：CD3
1916年	
春	
A-H	海軍ユニット：UB4、2 機雷
ベルギー	AF 軍団：ASKARI
イギリス	司令官：JELlicoe 騎兵軍団：2 歩兵軍団：RESERVE、13-16 攻囲砲兵：1 AF ユニット：SHERIF、WDF 空軍ユニット：DH2 海軍ユニット：CL4
フランス	司令官：PETAIN 歩兵軍団：34、35、36、38 攻囲砲兵：1 空軍ユニット：NPRT11
ドイツ	司令官：SCHEER 歩兵軍団：12RS 海軍ユニット：UB12、機雷
イタリア	空軍軍団：RCTC
オスマン帝国	AF 軍団：DINAR、SENUSSI 歩兵軍団：19、20 海軍ユニット：機雷
ロシア	司令官：BRUSILOV、KOLCHAK 歩兵軍団：SIB6 空軍ユニット：SIK16
夏	
ドイツ	海軍ユニット：BG2、機雷
イタリア	歩兵軍団：20
ロシア	歩兵軍団：44-47
秋	
イギリス	空軍ユニット：PUP
フランス	空軍ユニット：NPRT17
オスマン帝国	歩兵軍団：CAUC1
冬	
A-H	空軍ユニット：HB G1
イギリス	歩兵軍団：17-19
フランス	司令官：NIVELLE 攻囲砲兵：2
ドイツ	司令官：RICHTFN 空軍ユニット：Alb DII、Alb DIII 攻囲砲兵：4

1917年	
春	
A-H	歩兵軍団：23-26 空軍ユニット：DI
イギリス	司令官：ALLENBY 騎兵軍団：LOA 歩兵軍団：ANZAC II 攻囲砲兵：2 AF 軍団：KAR 2
フランス	戦車軍団：SCHNDR
ドイツ	歩兵軍団：23 空軍ユニット：GOTHA
イタリア	歩兵軍団：ASSALTO
オスマン帝国	歩兵軍団：CAUC 2 海軍ユニット：機雷
ロシア	歩兵軍団：48-50
夏	
イギリス	司令官：MANNOCK 歩兵軍団：20、21 空軍ユニット：CAMEL、F2B 海軍ユニット：BC3、CL5
フランス	司令官：FONCK 空軍ユニット：S-XIII
ドイツ	歩兵軍団：ASIEN
オスマン帝国	歩兵軍団：21、22
秋	
イギリス	戦車軍団：Mk IV
ドイツ	司令官：HUTIER 海軍ユニット：BC3 空軍ユニット：DR1JG1
イタリア	歩兵軍団：27-30
冬	
ドイツ	戦車軍団：A7V 空軍ユニット：DR1JG2、DR1JG3
イタリア	司令官：DIAZ
ロシア	戦車軍団：TSAR II
1918年	
春	
イギリス	空軍ユニット：CAMELANZ、SE5A
フランス	空軍ユニット：S-XIII 18
ドイツ	空軍ユニット：DVII
イタリア	空軍ユニット：BALILLA
オスマン帝国	歩兵軍団：ISLAM
夏	
イギリス	司令官：RAWLNSN 戦車軍団：WHIPPETS、Mk V 空軍ユニット：0400
フランス	司令官：FOCH 戦車軍団：FT-17
冬	
イギリス	戦車軍団：Mk VIII 空軍ユニット：BUFFALO
フランス	戦車軍団：CHAR2C 空軍ユニット：BUFFALO
ドイツ	戦車軍団：LK II 空軍ユニット：DVIII

6.13 オプションの中立国ランダム参戦テーブル

年/月	DR	結果
1914		
8月	1-5 6	イギリスがEPに参加 イギリスは真の中立になる(1915年3月に再びロール)
9月	1-5 6	日本がEPに参加 日本は真の中立になる
11月	1-5 6	オスマン帝国がCPに参加 オスマン帝国は真の中立になります
1915		
3月	1-4 5-6	1914年8月にイギリスが修正後6以上を出した場合にのみロールする イギリスがEPに参加 イギリスは真の中立になる
5月	1 2-5 6	イタリアがCPに参加 イタリアがEPに参加 イタリアは真の中立になる
10月	1 2-5 6	ブルガリアがEPに参加 ブルガリアがCPに参加 ブルガリアは真の中立になる
11月	1 2-6	スウェーデンがCPに参加 スウェーデンは真の中立になる
1916		
3月	1 2-5 6	ポルトガルがCPに参加 ポルトガルがEPに参加 ポルトガルは真の中立になる
8月	1 2-5 6	ルーマニアがCPに参加 ルーマニアがEPに参加 ルーマニアは真の中立になる
9月	1 2-5 6	アビシニアがCPに参加 アビシニアは真の中立になる アビシニアがEPに参加
1917		
4月	1-5 6	アメリカがEPに参加 アメリカは真の中立になる
6月	1 2-5 6	ギリシャがCPに参加 ギリシャがEPに参加 ギリシャは真の中立になる

6.215 AF 召集チャート

AF 軍団	到着場所
アビシニア	アビシニア
ベルギー	ベルギー領コンゴ
イギリス アラブ EAMR KAR SAFH、SAH、 SAI、SAMR、 SAS WDF WAFF WIR IEF Sherif*	アデン イギリス領東アフリカ イギリス領東アフリカまたはニヤサランド イギリス領南アフリカ イギリス領エジプト イギリス領ナイジェリア 南米港ボックス(イギリスカリブ海諸国として) インドの港ボックス オスマン帝国のヘジャーズ
フランス	フランス領赤道アフリカ(FEA)、またはフランス領ダホメ、またはダカール港ボックス
ドイツ GEA GSW GKAM TNGNYKA	ドイツ領東アフリカ ドイツ領南西アフリカ ドイツ領カメルーン 8334、8335、8935
イタリア RCTC	エリトリアまたはリビア
オスマン Hejaz (7 th) 軍団 Dinar* Senussi*	オスマン帝国ヘジャーズ イギリス領スーダン イタリア領リビア
ポルトガル アフリカ	ポルトガル領アンゴラまたはモザンビーク

*反乱軍: Lawrence 騎兵 (LOA)、Sherif、Dinar、Senussi AF 軍団はすべて反乱軍です。これらの反乱軍団は、敵の陸軍ユニットがない敵支配ヘクスにのみ召集できます。AF 反乱軍は、召集チャート (6.215) に従って到着します。イギリスの LoA (Lawrence of Arabia) 騎兵は、アカバ (ヘクス 6271) に到着するか隣接します。

6.13 中立国ランダム参戦テーブル修正

- +1 イギリス: ドイツがベルギーおよび/またはオランダを侵略していない
- +2 イギリス: フランスがベルギーおよび/またはオランダを侵略した
- +3 日本: イギリスが EP 側の大国ではない
- +4 アメリカ: ドイツが USW を使用しなかった (5.321)
- 1 ギリシャ、イタリア、ポルトガル、スウェーデン: イギリスが真の中立国である
- 2 イタリアとギリシャ: ドイツがロンドンとパリを支配している

索引

隣接 : 2.52

アフリカ指定陸軍ユニット(AF): 1.24、1.321、2.43、3.11、
6.1、6.122、6.212、6.215、6.216、6.225、6.513、
7.61、7.63、9.0、9.5、10.594

アフリカポイント (AP) : 2.4、2.43、2.44、5.2、5.212、
5.221、5.224、5.3、5.36、6.124、6.22、6.512、9.21、
10.03、10.3、10.711

全残存移動ポイント (ARMP) : 1.22、6.324、9.13、9.22、
9.4、9.61、10.84

対潜水艦戦 (ASW) : 5.324

アテネーバリ線 : 5.322、5.323

交渉材料 (BC) : 1.22、2.93、3.11、3.121、6.124。

ボックス : 1.23、2.51-2.53、5.322、5.323、5.33、6.31、
6.443、6.452、7.0、7.51、7.53

突破 : 10.723、10.73、10.82

破口 : 2.84、10.03、10.41、10.42、10.5、10.574、10.59、
10.591、10.592、10.594、10.595、10.723、10.731

戦闘序列 (COB) : 13.0

征服 : 2.9、2.93、6.124

支配 : 1.25、2.25、2.5、2.53、2.531-2.533、2.91、2.93、
3.11、3.121-3.123、5.211、5.24、5.311、5.323、5.35、
6.122、6.124、6.13、6.212-6.219、6.453、6.52、6.71、
6.73、6.6、6.82、7.34、7.65、7.71、9.22、9.23、
10.595

軍団 : 1.25、1.32、1.321、1.322、1.323、1.332、2.53、
2.531、2.62、2.7、3.0、3.1、3.11、3.13、3.2、5.24、
6.122、6.211、6.213、6.215、6.216、6.222、6.223、
6.225、6.228、6.452、6.512、6.513、6.52、6.6、
6.82、6.83、7.0、7.61、7.63、7.64、7.65、7.71、
7.72、9.0、9.1、9.11、9.12、9.13、9.14、9.21、9.22、
9.23、9.24、9.31、9.32、9.5、9.61、9.63、10.1、
10.21、10.22、10.3、10.41、10.42、10.52、10.53、
10.55、10.562、10.571、10.591-10.594、10.61、10.712、
10.713、10.722、10.723、10.732

危機 : 2.91-2.93、6.123、6.81、10.713、10.74

士気喪失 : 1.334、2.22、2.7、2.91-2.93、5.3、5.36、10.61、
10.74

士気喪失ダイスロール (DDR) : 10.61、10.713、10.74

ダイスロール (1d6/2d6) : 1.4

最終合計修正 (FNM) : 10.5、10.6、10.61、10.712

戦力 : 2.6、2.61、2.64、5.322、5.324、6.43、6.442、6.446、
6.53、6.6、7.0、7.11、7.21、7.41、7.43、7.45、7.63、
7.64、7.71、7.72、7.74、8.0、8.1、8.21-8.25、8.31-
8.34、8.4、8.5、9.0、9.12、9.21、9.31、9.32、10.01、
10.02、10.1、10.21、10.3、10.42、10.52、10.53、
10.55、10.561、10.571、10.572、10.594-10.596、10.711、
10.712、10.722、10.74、10.81-10.84

戦力プール : 1.32、1.323、2.22、2.67、2.93、3.2、4.1、
5.1、5.11-5.13、6.211、6.221、6.223、6.226、6.444、
6.446、6.6、10.572

半月 : 2.84、4.1、6.512、6.52、6.53、9.0、9.23、9.24、
9.31、9.61、9.63、10.01、10.42、10.732、10.82、
10.84

グレイスペース : 1.23

母国 : 1.23、1.334、2.24-2.26、2.93、3.11、3.121、5.342、
6.1、6.123、6.124、6.212、6.214、6.221、6.224、
7.24、7.35、7.71

施設 : 2.62、3.121、6.212、6.219、6.221-6.223、6.227、
6.6、7.72、9.21-9.23、10.03、10.5、10.572

場所 : 2.51

大会戦 : 2.7、2.82、2.91、10.711、10.74

大国 : 2.22、2.23、2.27、2.41、2.42、2.91-2.93、5.11、
5.211、5.221-5.223、5.23、5.24、5.3、5.36、6.1、
6.212、6.221、6.224、6.225、6.227、7.63、9.24、
10.3、10.711、10.713、10.74

マーカー : 1.31

中小国 : 2.23、2.24、2.42、2.93、5.24、6.1、6.222、6.228、
6.83、9.24、10.3、10.711、

モード : 1.32、1.321、1.322、6.211、7.64、9.0、9.61、
9.62、10.4、10.42、10.571、10.721、10.722、10.732、

大洋ボックス : 1.23、2.51-2.53、5.322、5.323、5.33、
6.31、6.443、6.452、7.0、7.51、7.53

人口密集地 : 1.22、2.62、2.93、3.121、5.24、5.311、6.1、
6.212-6.215、7.35

港ボックス : 1.23、2.51-2.53、5.322、5.323、5.33、6.31、
6.443、6.452、7.0、7.51、7.53

行動半径 : 2.67、5.312、5.314、5.33、6.311、6.324、6.445、
6.446、6.71、7.0、7.1、7.11、7.12、7.24、7.41、
7.42、7.44、8.25、8.5

行動範囲 : 7.1、7.11、7.12、7.22、7.53、8.5

資源ポイント (RP) : 2.4、2.41-2.44、2.91-2.93、3.0、
5.2、5.211、5.212、5.221-5.224、5.23、5.24、5.3、
5.313、5.32、5.323、5.33、5.344、5.35、5.36、6.1、
6.124、6.125、6.221、6.223、6.224、6.454、6.512、
6.82、6.83、7.25、7.35、7.53、9.21、9.31、10.03、
10.3、10.61、10.62、10.711、10.712、10.713

革命 : 2.92、2.93、4.1、5.3、6.8、6.81-6.83、10.3

シナリオ : 12.0

病気 : 6.513

陣営 : 2.21

攻囲砲兵軍団 : 1.321、10.21

ステップ : 1.322、1.33、1.332、2.62、2.7、5.222、5.223、
5.312、5.323、5.343、5.35、6.213、6.221、6.222、
6.323、6.44、6.446、7.61、7.64、8.34、10.21、10.55、
10.61、10.712、10.713

潜水艦戦闘 : 8.4、8.41、8.42

潜水艦戦 : 5.32、5.321-5.324

戦術革新 (TI) : 2.7、2.81-2.84、9.62、9.63、10.41、10.591、
10.713、10.82

塹壕戦 : 6.53、9.63、10.41、10.42、10.721、10.732、10.82、
10.83

ユニット : 1.24、1.25、1.3、1.31、1.32、1.321-1.323、
1.33-1.35

無制限潜水艦戦 (USW) : 5.321、5.323

プレイヤー補助カード

地形効果チャート (1.22)

地形タイプ	戦闘(10.56)	移動(9.13)	スタック(2.6)
 高山峠	-2	山岳軍団のみ ARMP	NE
 交渉材料 (外枠)	NE	NE	NE
 沿岸	-2とID(1.25)vs 水陸両用攻撃	NE(水陸両用攻撃ARMP 7.75)	6個軍団
 砂漠	NE	NE	6/1個軍団*
 森/ジャングル	NE	ARMP	6個軍団
 沼地	-1	ARMP	6/1個軍団*
 山	-2	ARMP	6個軍団
 山地峠	-2	1MP	6個軍団
 平地	NE	1MP	6個軍団
 大洋	NE	1か3NMP(7.0)	海軍無制限
 首都 港 要塞 都市	人口密集地での戦闘 要塞(1.33)参照	NE	NE
 鉄道	NE	鉄道移動(9.2)	NE
 河川/運河 ヘクスайд	-1(破口ではNE 10.564) とID(1.25)	NE	NE
 赤ヘクスайд	通過不可	通過不可	NE

*施設マーカー、鉄道、または人口密集地がない砂漠または沼地のヘクスでは、軍団の制限は通常の6の逆になりますが、制限の他のすべての要素は同じままです。

1.22 地形効果

ID=固有の防御力、NE=効果なし、ARMP=残りのすべてのMP

地形	戦闘(10.56)	移動(9.13)	スタック(2.6)
高山峠	-2	山岳軍団のみ ARMP	NE
交渉材料 (外枠)	NE	NE	
沿岸	-2とID(1.25)vs 水陸両用攻撃	NE(水陸両用攻撃 ARMP 7.75)	6個軍団
砂漠	NE	NE	6/1個軍団*
森/ジャングル			6個軍団
沼地	-1		6/1個軍団*
山			6個軍団
山地峠	-2	1MP(道沿い)	6個軍団
平地	NE	1MP	6個軍団
大洋		1か3NMP(7.0)	海軍無制限
人口密集地	要塞の場合(1.33)	NE	NE
鉄道	NE	鉄道移動(9.2)	
河川/運河 ヘクスサイト*	-1(破口ではNE 10.564)とID(1.25)	NE	
赤ヘクスサイト*	通過不可		

*水陸両用侵攻の場合(7.7)

9.24 鉄道移動制限

オスマン	1
イタリア	2
A-H、イギリス、アメリカ	3
フランス、ロシア	4
ドイツ	5

10.0 陸上戦闘

- ・ 補給の確認
- ・ 要塞への砲撃
- ・ RPまたはAPを支払う
- ・ 防御側予備のコミット
- ・ 以下の修正を決定
 - 航空優勢
 - 砲兵
 - 戦闘力
 - リーダーシップ
 - 地形
 - 戦闘比
 - 塹壕/施設
 - 予備
 - 破口
- ・ 地上戦闘ダイスロール
- ・ 結果の適用

9.6 塹壕掘削と塹壕

軍団:すべてのMPを消費することで塹壕(または掘削)が可能、TI(2.8)または突破(10.73)を適用しない限り、塹壕モードの防御側を攻撃した後に自動で塹壕モードになり、TI(2.8)または突破(10.73)を適用しない限り、攻撃した場所に塹壕戦をマークします。そのようにマークした場所は、現在の半月のハーフの間に再び進入も攻撃もできません。

10.62 陸上戦闘テーブル

出目	結果	DDR
2	3/0	5未満
3	3/RP	攻撃側
4、5	2/1	N/A
6	1/RP	
7	大会戦!/ 小規模戦闘RP/RP	
8	RP/1	
9	1/2 GG	6越え 防御側
10	1/2 GG	
11	1/3 GG	
12	RP/3 Bthru	

1.33 要塞

	状態		
	完全	現象	破壊
戦闘力	3	2	N/A
移動力	0		
砲撃力	3	N/A	
防御力(装甲)	9		
戦力ステップ	2	1	

7.0 海上移動

NMPコスト	アクション
1	ヨーロッパ/オスマンマップヘクスに進入
3	港ボックス または アフリカマップヘクスに進入
18	大洋ボックスに進入
#=3x行動半径	機雷敷設
	機雷掃海

8.0 海上戦闘

- ・ 接触
- ・ 索敵と回避
- ・ 配置 (潜水艦はN/A)
- ・ 奇襲 (潜水艦の魚雷とASW)
- ・ 一斉射撃 (潜水艦はN/A)
- ・ 港への強制帰還

10.4 予備

塹壕戦の下にない隣接する防衛側の軍団1つが挑戦できます。破口への反撃またはTIを適用する場合はN/A。

-1: 機動モードの場合

-1: 敵に隣接していない場合

+1: 攻撃側が航空優勢を持っている場合

1d6の結果<戦闘力=成功

10.5 修正

変動	+/-1	航空優勢(6.33)	
	+1	攻囲砲兵毎(もしくは全て海軍)	
	+#	(攻撃側-防御側)戦闘力	
	+/-1	リーダーシップロール成功	
	+/-#	地形効果チャート毎(1.22)	
戦闘比	-2	1:2以下	1:2超え、3:1未満はN/A
	+1	3:1以上5:1未満	
	+2	5:1以上	
塹壕	-2	アメリカ、イギリス、ブルガリア、フランス、ドイツ、オスマン、スイス アフリカでは-1	
	-1	その他 アフリカでは0	
	+1	両陣営塹壕で攻撃側が施設とスタック	
	-1	予備がコミット(10.4)	
破口	-#	TIなしで攻撃	
	+#	反撃では値の2倍	

5.0 季節ターンシーケンス

- ・ 戦力プール追加
- ・ 資源集計・・・ポスト
変換
移送
要求
- ・ 資源削減・・・空襲
潜水艦戦
海上襲撃
封鎖
ストックホルム
士気喪失

6.0 月次ターンシーケンス

- ・ 外交
- ・ 建設・・・・・・召集
調達
- ・ 航空・・・・・・パトロール
格闘戦
- ・ 海軍本部・・・艦隊司令部 (GQ) I
艦隊司令部 (GQ) II
- ・ 作戦・・・・・・天気
最初の半月 (上旬)
兵站
2番目の半月 (下旬)
兵站
- ・ 飛行場
- ・ 革命

5.21 通常資源ポイント

	資源ポイント/季節		
	第1	その他	征服
A-H	6	12	3
イギリス	11	22	5
フランス	8	16	4
ドイツ	16	32	8
イタリア	5	10	2
オスマン	4	8	2
ロシア	8	16	4
	オスマンが中立かEPがガリポリ(4946)とコンスタンティノーブル(5444)を支配している場合+3RP		
アメリカ	12	24	N/A
	参戦後8ターンから開始し48RP/季節		

5.3 資源の削減

5.31 空襲

2d6<年の最後の桁の場合、対象国は1RPを失います。

+1	目標ヘクスが敵戦闘機の行動半径
+1	爆撃機がツェッペリン
+1	爆撃機が1ステップ

5.32 潜水艦戦修正

1d6<#U ボートのステップの場合、イギリスのEP損失=#Uボートのステップとそのダイスロールの間の差

-1	Lotharが場所にいる
-1	地中海グレイスペース
+1	北大西洋ボックス
USW	全ての場所：各第1~4季節目は-1、5季節目-2、その後0
+1	中部大西洋ボックス：CPがベルギーフランス、オランダに港を持たない
-1	中部大西洋ボックス：アントワープ港(6.121)をCPが支配

5.33 水上襲撃

少なくとも1つのドイツ軍の水上艦を含むイギリスの港ボックスに隣接する各海洋ボックスで、2d6を1回ロールします。そのボックス内のドイツ軍の行動半径の最高値未満の場合、イギリスは1RPを失います。

5.34 封鎖

	各都市における季節ごとの損失	
	ドイツ*、A-H	イタリア、オスマン
1914	1	0
1915	2	1
1916	4	2
1917	8	4
1918	16	8
1919	32	16

*いつでもオランダをどちらかの陣営が侵略した場合は+2を追加します。

5.35 スtockホルム

EPがロシアの港ヘクスを支配しており、1d6がストックホルム港ボックス内のイギリス潜水艦のステップ数未満の場合、ドイツは2RPを失います。

5.36 士気喪失

士気喪失ポイントごとに-1RP

6.22 調達と回復

ユニット	コスト
1中小国、指揮官	0
施設、機雷	カウンター毎1
戦車	軍団毎1
騎兵、歩兵、山岳、攻囲、小艦隊	軍団毎2
空軍ユニット、潜水艦/Uボート	ステップ毎1
要塞回復、BBを除く水上艦	ステップ毎2
BB海軍ユニット	ステップ毎3

水上艦は1年後に召集し、Uボート/潜水艦は6ヶ月後に召集し、他のすべてのユニット/機雷/施設は1ヶ月後に召集します。修復すると、海軍ユニットは1d6か月後に回復し、空軍と要塞はすぐに回復します。

日和見中立国 (6.124)

5未満	CPで参戦
2~5	効果なし
2より上	EPで参戦

その他ファイル

Balance of Powers Campaign Game Victory Outline.docx

協商陣営 (EP) 勝利への歴史的な道程

第一次世界大戦シナリオ

北ヨーロッパと南ヨーロッパのマップ、各交渉材料は 1VP を獲得します

Lille	0619
St. Quentin	0621
Nice	1136
Trent	1931
Venice	2134
Trieste	2434
Nish	3939
Skopje	3942
Salonika	4246

小計 9VP

オスマン帝国とアフリカマップと海図、交渉材料 6 ごとに 1VP を獲得します

Port Said	5765
Suez	5768
Jerusalem	6466
Damascus	6762
Abidan	9270
Baghdad	8464
Lagos	8131
Duala	8232
Franceville	8533
Cairo	8726
Khartoum	8830
Swakopmund	8338
Capetown	8441
Tabora	8835
Nairobi	8933
Mombasa	9034
Dar es Salaam	9035
Tsingtao 青島	海図

小計 3VP

条件

ドイツ革命	2VP
A-H 革命	2VP
ロシア革命	-2VP
1918 年秋ターンのプレイ	-1VP

小計 1VP

合計 13VP

注：この計算にオプションの 7 月の危機 (COJ) (+/-1VP) がないことは、EP が勝つためにドイツの有罪を必要としないことを示しています。また、アドリアノーブル (5043)、アントワープ (1917)、バクー (9448)、ロンウィー (1022)、メッツ (1123) など、最終休戦線の近くにあるいくつかの交渉材料は、革命の欠如を補うためにより多くの EP の VP になる可能性があります。最後に、アフリカの交渉材料は 6 個でのグループでしか数えないため、EP がメディナ (9027) を取得する必要はありません。

BoP Opening Set Up AUG 14-update.docx

1914 年 8 月の非公式セットアップ

次のセットアップは、歴史的レコードに「近似」しています。

ヘクス	軍団
<u>オーストリア</u>	
4023	1、5、10、1 騎兵、Conrad
4122	2、6、9、17、2 騎兵
4123	11、14、3 騎兵
4323	3、12
セルビア Brd	4、7、8、13、15、16、DANUBE 小艦隊
<u>ベルギー</u>	
0917	1、2、3
<u>フランス</u>	
0921	1、3、10、18、Sordet、Cav
1022	COL、2、9、11、12、17
1023	6、RG3
1024	4、5
1124	5、16、20
1125	13、14、21
1126	8、RG 2
1127	7、RG 1
<u>イタリア国境</u>	
1253 (Bone)	山岳 19
<u>ドイツ</u>	
1219	2、3、4、9、3R、1 騎兵、Kluck
1318	4R、LWW
1220	Siege、Guard、Guard Rs、7、10
1319	7R、10R
1221	11、1SAX、2SAX、SAX Rs、2 騎兵、3 騎兵
1122	6、8、18、8Rs、18Rs
1123	5、13、16、5R、6R、4 騎兵
1224	21、1Bav、2Bav、3Bav、
1225	Bav Rs、Ersatz
1226	14Rs
1227	14
1324	15、21Rs
Wilhelmshaven	9Rs、LWO
3316 (Thorn)	17Rs
3711	13Rs
3812	1、17、20、1Rs
<u>ロシア</u>	
Petrograd Box	GD1
3717	1、23
3919	14、16、2 騎兵
4115	6、13、15、1 騎兵、Samsonov
4211	3、4、20、GD 騎兵
4214	2
4218	5、17、19、GRNDR
4520	9、10、11、21、3 騎兵
4822	7、8、12、24
Caucasus	CAUC-1

FAQ of 17 July 2015.docx

2015年7月17日のFAQ

Q: 北ヨーロッパマップの東端から鉄道で出て、その端に沿った他の場所に移動することはできますか？

A: いいえ、マップの端を越えてロシアの異なる地域間の接続を想定しないでください。ゲームでは、ヨーロッパのロシア（北ヨーロッパと南ヨーロッパマップ）とロシアのコーカサス（オスマン帝国マップ）の間でユニットを行軍または鉄道移動させる方法は（意図的に）ありません。ロシア軍プレイヤーがコーカサスにユニットを配置したい場合は、コーカサスにユニットを構築するか、海軍輸送でユニットを持ち込む必要があります。同様に、プリピャチ湿地の南にある北ヨーロッパマップ上のユニットは、東端から出て湿地の北に再出現することはできません。その逆も同様です。

Q: 最後に、Dakar 港ボックスはマップに接続されていますか？

A: いいえ、ボルドー（接続されている）とは異なり、明示的なマップ端リンクが記載されていないためです。コーカサスとロシアにも同様の状況があります。明示的にラベル付けされていない限り、マップ端/マップ外接続を想定しないでください。

Q: 北ヨーロッパマップでボルドーボックスがフランスに接続されていることに気づきました。

A: はい、接続として明示的にラベル付けされているためです。

Q: ドイツ軍小艦隊 TNGNYKA はどこにセットアップしますか？

A: アフリカマップのヘクス 8834、8835、8935。これが理由です。12.8 と 12.9（アフリカを含む唯一の2つのシナリオ）の下での「セットアップ」によると、「AF 軍団は通常の召集場所（6.215）で機動モードでセットアップします。」残念ながら、TNGNYKA（Tanganyika 小艦隊）は明示的にリストしていませんが、ドイツの植民地の1つにセットアップする必要があることはわかっています。これは艦隊であり、9.5によると、「AF 艦隊は常にアフリカの湖を含むヘクスに在る必要があります」、TNGNYKA のセットアップオプションはヘクス 8334、8335、8935のみです。

Q: TNGNYKA には1つの番号しかありません。それはその移動と戦闘力の両方の値ですか？

A: いいえ、1.321の最後の文によると、「アフリカ指定軍団（AF）には印刷された移動スコアがなく、黒で印刷された戦闘力のみが表示されています。」陸軍の移動（9.0）では、「AF 軍団（移動力が印刷されていない）は機動モードで移動ポイントが1しかないと仮定します...」9.5「小艦隊（flotillas）は、次の調整を加えて「行軍」（9.1）する軍団です」を思い出してください。アフリカでは、これらの「調整」により、艦隊は常にアフリカの湖とのヘクスに在る必要があります。

Q: 水上海戦後、どちらの陣営も強制的に港に戻らない場合、または進んで港に戻る場合、フェイズ側のスタックは再び戦闘を開始できますか？

A: ちょうど戦った同じ部隊に戦闘できません。ルール 8.24 に従い、2つの敵対する部隊は GQ サブフェイズごとに **1回だけ** お互いを索敵できます。したがって、2つの部隊が戦い、両方が海上に留まった場合、次の GQ サブフェイズまでお互いを無視することができます。これはおそらくすぐに続くでしょう！

Errata of 29 January 2016.docx

2016年1月29日の正誤表

6.324「損傷」とは、現在の格闘戦で損傷したユニットを指します。減少戦力で格闘戦するユニットは、このルールの目的上、「損傷」しません。

マップ: オスマン帝国のマップでは、ヘクス 7946、8046、8147、8146、8248、8247 はすべて、オスマン帝国ではなくロシア帝国の一部として開始されます。マップパッチを参照してください。

これらのヘクスサイドに赤いバーを追加します：9170/9271、9171/9271

海軍ユニットは 3147/3247 ヘクスサイドを横切ることができないと仮定します。

海図: インド洋ボックスは、アフリカマップのヘクス 9227 を介して、オスマン帝国マップのペルシャ湾に接続します（その逆も同様です）。言い換えれば、10 ボックスと PG の間を移動するには、ヘクス 9227 を通過する必要があります。アフリカマップを使用していない場合は、10 と PG の間の直接リンクします。

カウンター: バイエルン予備ユニットは、裏面は 2-1（3-1 ではない）です。

Historical Naval Set Up.docx (1914年8月)

次のセットアップは、歴史的レコードに「近似」します。

海図

イギリス領オーストラリア	2 イギリス軍 CC
イギリス領カナダ	1 イギリス軍 CC
イギリス領ジブラルタル	1 イギリス軍 CC
英領インド	2 イギリス軍 CC
ドイツ領青島	1 ドイツ軍 CA、 1 ドイツ軍 CL 海軍司令官 Spee
フィンランド湾	2 ロシア軍機雷
ロシアの Archangel	1 ロシア軍 CC
ロシアの Petrograd	他の全ロシア海軍ユニット
南アメリカ	1 イギリス軍 CC

アフリカマップ

Capetown、イギリス領南アフリカ	2 イギリス軍 CC
Abomey、フランス領ダホメ	1 フランス軍 CC

オスマン帝国マップ

Said 港、イギリス領エジプト	1 イギリス軍 CC
------------------	------------

南ヨーロッパマップ

イギリス領マルタ	1 イギリス軍 CC
Marseille	他のすべてのフランス海軍ユニット、プール内の機雷
Bone の北 3 ヘクス、フランス領北アフリカ	1 ドイツ軍 CA

北ヨーロッパマップ

Wilhelmshaven	他のすべてのドイツ海軍ユニット
ヘクス 1512、1612、1711	それぞれ 1 ドイツ機雷
Portsmouth、London、Yarmouth	他のすべてのイギリス海軍ユニット
Calais	1 イギリス軍機雷、その他はプール