

# The Lamps are Going Out:

## World War 1

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 内容物
  - 2.1 ゲームマップ
  - 2.2 軍カウンター
  - 2.3 軍の構成
  - 2.4 カード
  - 2.5 技術マーカーと塹壕マーカー
  - 2.6 イベントマーカー
  - 2.7 情報マーカー
  - 2.8 プレーヤー補助シート
- 3.0 初期配置
- 4.0 プレイの手順
  - 4.1 ゲームターンの順序
  - 4.2 各陣営のプレイ手順
- 5.0 イベントカードフェイズ
  - 5.1 イベントデッキ構築フェイズ
  - 5.2 イベントの解決
  - 5.3 捨て札
  - 5.4 適切なカード
- 6.0 移動フェイズ
  - 6.1 エリア支配
  - 6.2 エリアの大きさと補給
  - 6.3 陸上移動
  - 6.4 陸上移動の制限
  - 6.5 海上移動
  - 6.6 海上ユニットの移動
- 7.0 戦闘フェイズ
  - 7.1 海上戦闘
  - 7.2 陸上戦闘
  - 7.3 強襲上陸
  - 7.4 東アフリカの戦い
  - 7.5 塹壕戦
  - 7.6 戦闘における技術開発の影響
- 8.0 生産フェイズ
  - 8.1 生産ポイント
  - 8.2 生産修正
  - 8.3 生産ポイントの消費
  - 8.4 技術推進
- 9.0 再編成フェイズ
  - 9.1 航空優勢の判定
  - 9.2 重砲兵ユニットのリセット
- 10.0 政治問題
  - 10.1 征服と解放
  - 10.2 中立国家
- 11.0 勝利条件
  - 11.1 中央同盟の自動的勝利
  - 11.2 三国協定の自動的勝利
  - 11.3 勝利得点
- 12.0 ソリティア、マルチプレイヤー
- 13.0 フォースプール一覧/セットアップ
- 14.0 DESIGNER'S NOTES (未訳)
- 15.0 EXTENDED EXAMPLE OF PLAY (未訳)

## 1.0 イントロダクション

The Lamps Are Going Out (消えゆくランプの灯り)は、ヨーロッパにおける第一次世界大戦をグランドストラテジーレベルで再現するものだ。経済的軍事的要因の多くは、ゲームのプレイを容易にするため単純化されているが、パワーバランスや戦略、さまざまな制約や究極的な最高意思決定などは正確に表現されるようにしている。これは中央同盟国に対する三国協定の闘争を表した2人用のゲームであり、1914年8月より1918年11月までのヨーロッパにおける戦争全体を扱っている。ゲームの核となるのは移動と野戦軍による攻撃であり、これにより敵軍を消耗させ、突破し、そして退却させて支配地域を獲得するか、あるいは敵軍を撃滅することを目的としている。新たな軍の動員と消耗した軍への補給は生産ポイントの割り当てにより行われ、これは国家間でやり取りされる貴重な資源を表している。またそれぞれの陣営は、戦場での優位を獲得するため、進化した航空機や大砲、Uボートや毒ガスなど、技術発展の競争を行うこととなる。The Lamps Are Going Outにおいて、プレイヤーは勝利のために必要とする戦略のすべてを自由に駆使できるが、ゲームにおける地形的要因、マンパワーやリソースによる制限は、歴史的な指導者と同じジレンマをもたらすことだろう。臨機応変な考えやさまざまな戦略を試す余地はあるが、プレイヤーは相手陣営に対して優位を獲得し失敗を回避するために、常に自らの立場とリソースのバランスを慎重に取る必要がある。

## 2.0 内容物

### パーツ一覧

1 22×34 インチのゲームマップ

5/8 インチの正方形カウンター176 個

イベントカード 80 枚

技術カード 20 枚

プレイヤー補助シート 4 枚

6 面体ダイス 4 個

ルールブック 1 冊

### 2.1 ゲームマップ

ゲームマップは、ヨーロッパを軍が移動や戦闘を行うエリア単位で分割したものだ。エリア名称は地理的なものや歴

史的な重要性、あるいは軍事的または政治的な重要性に基づいたものとなっている。

**2.1.1** 本国エリアは主要国または中小国の固有の領土を表しており、各国家固有の色で表されている。多くの国家は、1つの本国エリアしか持たない。大国は複数の本国エリアを有する。

一部のエリアは本国エリアではないのに関わらず、所有権を示すため特定の国家の色となっている。これらは「領有」エリアとなる。

- ・イギリスは英領東アフリカ、シナイとバスラ (British East Africa, Sinai, Basra) を領有している。

- ・ロシアはコーカサスとカルス (Caucasus, Kars) を領有している。

- ・トルコはエルサレムとエルズルム、バグダッド、ダマスカス、モスル (Jerusalem, Erzurum, Baghdad, Damascus, Mosul) を領有している。

旗アイコンのついた本国エリアは国家の征服 [10.1] と自動的勝利 [11.0] に関連していることを示す。



**2.1.2 生産エリア**には工場のアイコンと数値が記載されている。これらの数値は、所有者にもたらす生産ポイント (PP) を表している。なおパスタとシナイ、英領東アフリカはそれぞれ 1 生産ポイントをイギリスに提供する。コーカサスは 1 生産ポイントをロシアに提供する。

**2.1.3 山岳エリア** (フレンチアルプスなど) には山岳アイコンが記載されている。これらのエリアにおいて、防御側ユニットは自身のダイスロールにおいて +1 のダイス修正値 (DRM) を獲得する。戦闘後に山岳エリアに戦闘後前進したユニットが、再度戦闘を実施することはできない。このターンにおける攻撃は、そのエリアにおいて終了する。

**2.1.4 プリペット湿地:** このロシアのエリアに移動で進入することはできるが、通過することはできない。湿地に侵入したユニットは移動を停止し、同じフェイズにおいてそれ以上の移動は行えない。加えて、このエリアに戦闘後前進したユニットは再度戦闘を実施できず、このターンにおける攻撃は、そのエリアにおいて終了する。

**2.1.5 全体が青色のエリア**は海上エリアである。西側連合と米国軍のみが、海上移動 [6.5] によりこれらを通り

きる。

**2.1.6 通行不可エリア:** 名前のついていないエリアは、永世中立国またはいずれのユニットによっても進入不可のエリアを表している。

**2.1.7 米国:** マップ左上は USA 本国を表している。USA のユニットのみがこのボックス進入できる。

**2.1.8 近東とコーカサス:** これらの四角形のエリアは互いに 3 本の線で結ばれている。これらの地域においては兵站支援の困難さによる、以下の制限がある。

- それぞれのボックスには 1 つの軍しか配置できない。
- 特定の移動フェイズにおいて、すでに軍が配置されているボックスに、別な軍が進入あるいは通過することはできない。また別な軍が進入、通過または離脱するボックスに進入することもできない。つまり複数のボックス間で 2 つの軍が場所を入れ替わるような移動は行えず、また特定の移動フェイズにおいて同じ経路を使用して進入と退出を行うこともできない。
- 技術カードの能力と、技術カードに関連したユニットやマーカーを、これらの地域で使用することはできない。

・ボックスごとに、塹壕マーカーは1つしか置くことができない。

**2.1.9 東アフリカ:** これらの円形のエリアには四角形のエリアと同じ制限が適用される。加えて、これらに塹壕を構築することはできず、また隣接する空白地に対しても退却を行うことができる。これらはイギリスまたはドイツのユニットが配置されていない限り、支配エリアとは見なされない。なお英領東アフリカはイギリスが領有している。

**2.1.10 隣接エリア:** 一般的に、ユニットは隣接するエリアに対して移動や攻撃を実施できる。隣接とは、境界線を共有していることを示す。一部のエリアは点により接しているが、これらは隣接エリアと見なされない。

例: Belgium は Verdun と隣接しておらず、Minsk は Estonia と隣接していない。Anatolia は Gallipoli と隣接している。The British Isles は海上エリアのみと隣接している。

## 2.2 軍カウンター

両面印刷された軍カウンターは、各国家の軍部隊を表している。



表面 (正常)



裏面 (消耗)

これらのユニットは軍規模の編制を表している。表面はユニットが正常な状態にあり、裏面は消耗状態にあることを示す。France 5th Army などの文字は歴史的な識別のためにのみ記載されており、ゲームにおける意味はない。カウンターの色はユニットの陣営 [2.3.2] を表しており、国旗はユニットの所属国家を表している。

## 三国協商 (TE)

茶色 西側連合



緑色 東側連合と USA



## 中央同盟 (CP)

灰色 ドイツ



青色 中部連合



## 2.3 軍の構成

**2.3.1 同盟:** ゲームには三国協商と中央同盟の2つの同盟関係が存在しており、それぞれ一方をプレイヤーが担当する。

**2.3.2 陣営:** それぞれの同盟は、ゲームにおいて2つの陣営より構成される。三国協商は西側連合と東側連合/USA陣営より構成され、中央同盟はドイツと中部連合陣営により構成される。ドイツを除く各陣営は、複数の国家より構成される。国家は固有の軍と1つまたは複数の本国エリアをそれぞれ有している。

例: 中部連合はオーストリア・ハンガリー帝国とオスマン帝国、ブルガリア王国から成る。

**デザインノート:** 簡潔さと単純さのために、「大英帝国」には帝国の領土と英連邦国家、緊密な同盟国を含む。つまりカナダ、オーストラリア、ニュージーランド、インドなどの軍が、いわゆる大英帝国に含まれるのだ。

## 2.4 カード

ゲームには2種類のカードが使用される。2種類のカードの一部は、ゲームにおいて使用することでマップ上にマーカーが配置される。

**2.4.1 イベントカード:** 80枚のイベントカードは陣営別の4グループに分かれている。イベントカードには、イベントを表すタイトルと期間、ゲームにおける効果の詳細が記載されている。各陣営は固有のイベントカードデッキを有しており、イベントカードフェイズ [5.0] において、それぞれのデッキのいちばん上のカードを引く。中央同盟プレイヤーは自身の陣営 (ドイツと中部連合) のデッキよりそれぞれ1枚を引き、三国協商プレイヤーも自身の陣営 (西

側連合と東側連合)のデッキよりそれぞれ1枚を引く。イベントカードにより認められた行為がルールに反する場合、イベントカードのテキストが優先する。



**2.4.2 技術カード:** 20枚の技術カードは、うち10枚が中央同盟のカードであり、10枚が三国協定のカードとなる。技術カードのルールは単純な仕組みだが、大戦において広く行われていた技術推進の効果をシミュレートするための効果的な方法でもある。戦争に参加したすべての国家は、戦場において大きな効果を生み出す先端技術を得るため、競争を行っていた。生産フェイズ [8.0] において、プレイヤーは技術デッキからカードを引くことで研究開発を行う。



## 2.5 技術マーカーと塹壕マーカー



一部の技術カードは、特別な戦闘マーカーを提供する。また塹壕マーカーは、自身のターンにおいて生産される。これらのマーカーは、特別な攻撃または防御能力を備えた「戦闘ユニット」と見なされる。

**例:** CP プレイヤーが A1 技術カ

ードを引いた場合、直ちにドイツ重砲兵ユニット 2 つと、

オーストリア・ハンガリー重砲兵ユニット 1 つを適切なエリアに配置する。

## 2.6 イベントマーカー

多くのイベントカードはマーカーを登場させ、これらマーカーは軍、エリアあるいはカード自体に置かれる。マーカーが軍に置かれた場合は、使用されるまで軍と共に留まる。イベントカードに特記されている場合を除き、マーカーが置かれているユニットが戦闘に投入されたならば、その能力を使用しなければならない。また使用されたマーカーは戦闘解決後に取り除かれ、関連するイベントカードも捨て札となる。このルールには、以下の例外がある。

- ・エリート山岳師団 (Elite Mountain Division) マーカーとアレンビー (Allenby) マーカーは、ゲームを通して有効となる。これらが配置された軍が除去された場合、マーカーも除去される。
- ・優れた指揮官 (Inspired Leadership) マーカーとフォン・シュタウフェンベルク (Von Straussenberg) マーカーは戦闘においてイベントカードに記載されている条件を満たしているならば、複数回使用できる。

軍には複数のマーカーを配置することができ、その能力は累積する。エリアまたはイベントカードに配置されたマーカーは、その能力が発動していることを示す記録のために用いられる。



**例:** Von Der Goltz イベントカードが引かれたならば、CP プレイヤーは Von Der Goltz マーカーを、いずれかのトルコ軍ユニットに配置できる。TE プレイヤーにより Salonika イベントが引かれたならば、TE

プレイヤーは直ちに Salonika (オープン面) マーカーをギリシャエリアに配置できる。Red Baron イベントが CP プレイヤーにより引かれたならば、直ちに Red Baron マーカーをカード自体に置く。

## 2.7 情報マーカー

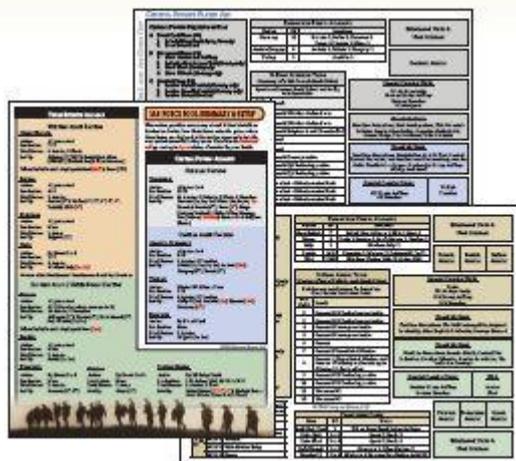
情報マーカーはゲームにおいてプレイヤーを補助するために使用される。

**例:** ゲームターンマーカー、USA 参戦マーカー、強襲上陸

マーカーなど。

## 2.8 プレイヤー補助シート

各同盟は、プレイヤー補助シートを有している。表面にはターン手順の詳細、ルール概略と現在ゲームに登場していないユニットを置くエリアが記載されている。裏面にはゲームの初期配置が記載されている。



## 3.0 初期配置

1. プレイヤーの間にマップを置き、プレイヤー補助シートを配る。
2. 「開始時に配置」(Active: At game start) と記載された国家のすべての軍を、フォースプールサマリーとセットアップ [13.0] に記載された通りの状態 (正常または消耗) で配置する。その他のユニットとマーカーはプレイヤー補助シートのそれぞれのフォースプールに配置する。
3. それぞれ 10 枚の技術カードを取り、裏向きのままシャッフルして山札とし、プレイヤーの前に置いておく。
4. 80 枚のイベントカードを陣営ごとに分け、そののちそれぞれの陣営において年別に分ける。各陣営において、年別のデッキを作る。ゲーム開始時では、各陣営のデッキは 3 枚の 1914 年カードのみで構成される。中央同盟プレイヤーはドイツと中部連合のデッキを持ち、三国協商プレイヤーは西側連合と東側連合/USA のデッキを持つ。それぞれの陣営のイベントデッキをシャッフルし、プレイヤーの前に裏向きで置いておく。1915 年以降の残るイベントカードは、それぞれの年の開始時に対応する陣営のデッキに組み込まれる。

5. ゲームターンマーカーを 1914 年秋のスペースに置き、USA 参戦マーカーを、USA 参戦トラックの「ゼロ」の位置に置く。その他すべてのマーカーは、後でゲームにおいて使用できるよう、脇に置いておく。

## 4.0 プレイの手順

各ゲームターンは春夏秋冬のおよそ 1 シーズンを表しており、2~4 カ月となっている。

**デザインノート:** ゲームターンと歴史的なタイムラインの整合を取るため、活動が盛んな夏ターンは 6~7 月を表しており、活動が停滞する冬ターンは 11~2 月を表している。

### 4.1 ゲームターンの順序

それぞれのゲームターンにおいて、いずれかの陣営が下記の陣営プレイ手順 [4.2] による全フェイズを終了してから、次の陣営がアクションを実施する。陣営のプレイ順序は以下の通りとなる。

- CP: ドイツ
- TE: 西側連合
- TE: 東側連合/米国
- CP: 中部連合

中部連合のフェイズが完了したらゲームターンは終了し、ゲームターントラック上のゲームターンマーカーを 1 段階動かす。ゲームが早期に終了しない限り、ゲームは 1918 年秋ターン後に終了する。そのためゲームの最大ターン数は 17 ターンとなる。

**4.1.1 中央同盟の (CP) のプレイヤー**はドイツと中部連合の 2 つを支配し操作する。また手番フェイズにおいて、これらの陣営の移動、戦闘とすべての選択を行う。

**4.1.2 三国協商 (TE) プレイヤー**は西側連合と東側連合/米国の 2 つを支配し操作する。また手番フェイズにおいて、これらの陣営の移動、戦闘とすべての選択を行う。

**4.1.3 ドイツの戦争計画:** ゲームの第 1 ターン (1914 年秋) において、ドイツ戦争計画への固執を表現するために、一定の状況がドイツに適用される。ドイツは「シェリーフェンプラン」を以下の通り実施しなければならない。

- Hanover または Rhine から 1 ユニットだけ、Prussia または Posen に移動できる。
- 生産ステップにおいて、新規生産ユニットを Prussia

または Posen に 1 つだけ配置できる。

・彼らの準備と奇襲を再現するため、ドイツプレイヤーは Belgium または任意のフランスのエリアのユニットに対する攻撃で、2 回までダイスを振り直しできる。

・中央同盟プレイヤーが第 1 ターン終了時に Belgium を支配している場合、続く生産フェイズ [8.0] においてドイツ帝国は追加で 1 生産ポイントを獲得する。

**4.1.4 西側連合の戦争準備:** ゲームの第 1 ターン (1914 年秋) において、戦争計画への固執を表現するために、一定の状況が西側連合に適用される。西側連合は「XVII 計画」を以下の通り実施しなければならない。

・西側連合の軍 1 つが、Verdun から The Rhine に対して -1DRM の修正値で攻撃を実施しなければならない (修正値は最初の攻撃に適用される)。

**付記:** 西側連合プレイヤーが不幸にも第 1 ターンに Pantalons Rouge イベントカードを引いた場合、それぞれに -1DRM が適用される攻撃を 2 回実施しなければならない。

## 4.2 各陣営のプレイ手順

プレイヤーは、以下のプレイ手順を担当する陣営ごとに実施する。

### A. イベントカードフェイズ [5.0]

1. イベントデッキ再構築 (春ターンのみ)
2. イベントカードドロウ

### B. 移動フェイズ [6.0]

1. 軍、砲兵、戦車の移動
2. 突撃歩兵マーカーの再配置 (ドイツのみ)
3. U ボートの再配置 (ドイツのみ)
4. 艦隊の移動 (西側連合とドイツのみ)

### C. 戦闘フェイズ [7.0]

1. 海上戦闘の解決 (西側連合とドイツのみ)
2. 強襲上陸の解決 (西側連合のみ)
3. 陸上戦闘、ゲリラ戦闘、橋頭堡戦闘の解決

### D. 生産フェイズ [8.0]

1. 生産修正 [8.2]
  - a. 封鎖ボックスの確認 (西側連合とドイツのみ)
  - b. イベントの解決
  - c. U ボート攻撃の解決 (西側連合のみ)

d. U ボート損耗の解決 (ドイツのみ)

e. 生産援助の受領

2. 生産ポイントの消費 (国家ごとに使用できる PP の範囲で行う [8.3])

a. ユニットの再装備

b. 新ユニットの動員

c. 塹壕の構築

d. 生産ポイントの転送

3. 技術の進歩 [8.4] (西側連合とドイツのみ)

a. ボーナスカードのドロウ (イベントによる)

b. 技術開発

c. G1 技術カードの捨て札

## E. 再編成フェイズ [9.0]

1. 航空優勢の判定 (西側連合とドイツのみ)

2. 重砲兵のリセット

**例:** ドイツの手番において、ドイツを担当する CP プレイヤーはデッキからイベントカードを引き、その効果を適用する。そののち移動フェイズと、戦闘フェイズにおける攻撃解決を行う。次に生産フェイズにおいて生産ポイントの収集と消費を行い、最後に再編成フェイズを実施する。ドイツ帝国の手番が終了したら、三国協商プレイヤーは西側連合の手番を英国/フランス/ベルギー/イタリアを 1 つのグループとして、イベントカードと移動、戦闘、生産フェイズを行う。

## 5.0 イベントカードフェイズ

### 5.1 イベントデッキ再構築フェイズ

各年度の春ゲームターン開始時に、手番プレイヤーは現在のイベントデッキを次の年度のイベントカードを合わせてシャッフルする。この手順は、以降も各年度の開始時に行われる。

**例:** ドイツ帝国の 1915 年春ターン手番開始時において、ドイツ帝国プレイヤーは 1914 年イベントデッキに残るカードを見ることなく 1915 年イベントカードと合わせてシャッフルする。1915 年では、この再構築したイベントデッキを使用する。

### 5.2 イベントの解決

選択されたイベントが、記述に従い発動し解決される。多

くのカードの記述は、それ自体で明確なものとなっている。一部の状況において、マップに1つまたは複数のマーカーが配置されることがある。これらのマーカーは記載された通りにエリアまたは特定のユニットに配置される。ほとんどの場合、イベント詳細に特記されている場合を除き、その効果を発揮したマーカーは直ちにゲームより取り除かれる。

**5.2.1 ボーナス技術イベント:** 一部のイベントカードは、デッキから追加の技術カードを引くボーナスを提供する (Fokker Scourge、Pressure Fuses など)。これらのイベントカードが引かれたら、テーブルに表向きに置いておくこと。これによるボーナスカードは、生産フェイズ[8.4.1]において引かれ、その時点でイベントカードはプレイより除去される。

### 5.3 捨て札

ほとんどのイベントカードは山札より引かれ、効果を適用されたら永久に捨て札となる。捨て札は、その陣営の手番が終了したら捨て札パイルに置く。なお一部のカードはゲームに留まり、イベントカードデッキに戻る (Lettow-Vorbeck Campaigns!など)。これらのイベントカードは年号が赤色で記載され、周囲にアスタリスク (\*) が表示されている。これらのカードは捨て札とならず、代わりに次年度の開始時にその陣営の新たな年度のイベントカードと合わせてシャッフルされる。

**推奨:** マップ上にマーカーを配置するイベントカードは、そのマーカーがマップに留まる限り、参照のため表向きにして置いておくとうまいだろう。

### 5.4 適切なカード

一部のイベントカードには、カードが効果を発揮する期間が限定されている (たとえば First Line Formations は、1914 年または 1915 年に制限されている)。カードがその有効期間外で引かれた場合、効果を発揮することなく捨て札とされる。代替りのカードを引くことはできない。

## 6.0 移動フェイズ

### 6.1 エリア支配

**6.1.1 味方支配下エリア:** 味方支配下エリアとはゲーム開始時、あるいは参戦時より味方同盟が支配しているエリア、

または味方同盟の軍が最後に占めていたエリアのことを指す。敵部隊により占領された場合、支配は直ちに入れ替わる。

**6.1.2 敵支配下エリア:** 敵支配下エリアとはゲーム開始時より敵同盟が支配しているエリア、または敵同盟の軍が最後に占めていたエリアのことを指す。これらの条件が満たされた場合、エリアの支配は直ちに入れ替わる。

**6.1.3. 占領:** 軍が配置されていない敵支配下のエリアにも、「見えない」守備隊が存在している。守備隊が防御ダイスを振ることはできず、代わりに以下のように修正値が適用されない固定のダイス目を使用する。

山岳、沼地、生産拠点あるいは旗アイコンがあり、もともと敵同盟に支配されているエリアの守備隊は、修正値が適用されない固定ダイス目 3 を使用する。攻撃のダイス目が 1 または 2 であれば、攻撃は失敗する。

山岳、沼地、生産拠点あるいは旗アイコンがなく、もともと敵同盟に支配されているエリアの守備隊は、修正値が適用されない固定ダイス目 2 を使用する。攻撃のダイス目が 1 であれば、攻撃は失敗する。

もともと味方同盟に支配されているエリアの場合、攻撃側がダイスを振る必要はない。攻撃側の軍は自動的に勝利し、これらのエリアに戦闘後前進 [7.2.7] できる。攻撃側の軍を消耗面とすること。

**付記:** 最初の 2 つの事例は、攻撃側がもともと敵側の同盟が所有する地域の征服を試みることを表している。3 つめの事例は、攻撃側が敵側の同盟により支配された地域の解放を試みることを表している。



**6.1.4 支配マーカー:** これらマーカーはどの陣営が空白エリアを支配しているのか、記録を補助するために用意されている。

### 6.2 エリアの大きさと補給

**6.2.1 エリアの大きさ:** 四角形または円形ではないエリアには、任意の数の軍とマーカーを配置できる。四角形または三角形のエリアは、移動/戦闘フェイズの開始時と終了時において1つのユニットしか配置できない。橋頭堡マーカー [7.3.2] には2つまでのユニットを配置できる。

**6.2.2 エリアの補給:** 移動、戦闘、生産の一部アクション

の実施には、本国エリアまたは本国生産エリアまで陸上または海上（あるいはその組み合わせ）の補給路を引く必要がある。

**6.2.2.1 陸上補給:** 任意の数の連続した味方支配下の陸上エリアを経由して本国エリア（一部の状況においては本国生産エリア）にまで経路をたどることができる場合、ユニットは「陸上補給下」にある。

**6.2.2.2 海上補給:** 一部のアクション（イギリス帝国と米国の「再装備」[8.3.2] など）を行うにあたり、海上エリア、または海上エリアと陸上エリアを組み合わせた補給線を引く必要がある。なお海上補給路は、Gallipoli と Anatolia が味方支配下の場合のみ、Black Sea を通過できる（そしてルーマニアやウクライナ、キエフまで引くことができる）。

### 6.3 陸上移動

現在の手番プレイヤーは、手番実施中の陣営の軍ユニットを、2 つまで移動できる。これらユニットが正常あるいは消耗のいずれの状態であっても構わない。プレイヤーは移動を実施するユニットを選択し、陸上エリアから隣接するいずれかの陸上エリアへと連続して移動させていくこと。それぞれのユニットは自身が占める出発点から最終的な目標エリアに至るまでの間、任意の数のエリアを経由して移動できる。なお経由エリアと目標エリアはいずれも味方支配下でなければならない。

**6.3.1 米国:** 米国が参戦した場合、米国は陸上移動 [6.4] あるいは海上移動 [6.5] のいずれかにより、1 つの軍ユニットを個別に移動できる。他の東側連合/米国のユニット（ロシア、ルーマニア、セルビアと場合によってはギリシャ）は、これまでと同様に 2 つのユニットを移動させる。

**6.3.2 トルコ:** 中部連合はオーストリア・ハンガリー、ブルガリアまたはトルコの部隊を 2 つまで移動させられる。またトルコは個別に 1 つの軍を移動できる。トルコ軍は固有の領有エリアから他の領有エリアへと、ルール制限 [2.1.8] に従って移動しなければならない。特定の移動フェイズにおいて、3 つ以上のトルコ軍が戦略移動を行うことはできない。

**6.3.3 重砲兵と戦車の移動:** A1、A2、C1 技術の開発に成功するか、あるいは中部連合が Skoda Works イベントカー

ドを引いた場合、重砲兵カウンターが少なくとも 1 つの陸上補給下にある軍 [6.2.2.1] が配置されたエリアに置かれる。西側連合が A3 技術の開発に成功した場合、少なくとも 1 つの陸上補給下にある軍が配置されたエリアに戦車カウンターが置かれる。いったんこれらのカウンターが配置されたら、軍と同様の移動ルールに従う。これらは別のエリアへと移動できるが、その陣営が移動できる 2 ユニットのうち、1 ユニット分に相当すると見なされる。戦闘における通常のルールに従い、重砲兵や戦車も戦闘後前進や退却を実施できる。



### 6.3.4 突撃歩兵マーカーの再配置: A3 の

Stosstruppen 技術が開発された場合、陸上補給下にあるドイツ軍が配置された任意の陸上エリアに、マーカーを再配置させる [6.2.2.1]。

### 6.4 陸上移動の制限

味方ユニットは、敵支配下のエリア [6.1.2] に対して、またはこれらを経由して移動できない。敵支配下のエリアに侵入したいならば、仮に敵の軍が配置されていなくとも、戦闘フェイズにおいてそのエリアに対する攻撃を実施しなければならない。

**6.4.1 ドイツ帝国の自尊心:** 中部連合陣営に所属するユニットは、ドイツ本国エリアに侵入またはこれらを通り過ぎできない。中部連合ユニットは、他に適切なエリアがない場合に限り、ドイツ本国エリアに退却できる。なおドイツ本国エリアを奪還した場合は、通常通り戦闘後前進を行える。自身の移動フェイズ開始時において中部連合ユニットがドイツ本国エリアに留まっている場合、最終目的エリアが他のドイツ本国エリアでない限り、ドイツ本国エリアを経由して移動できる。

**6.4.2 通行不可エリア:** 名前のないエリア（たとえばスイスを示す黒色のエリア）は通行不可である。ユニットはこれらのエリアに侵入、またはこれらのエリアを経由できない。



**6.4.3 中立国:** いまだゲームに登場していない国家 [10.2] は中立国であり、これらも通行不可となる (例外: 特殊な中立国 [10.2.3])

## 6.5 海上移動

すべての西側連合陣営のユニット (例外: [6.5.1.2]) と米国のユニットは、海上移動を行える。これらのユニットは、海上エリアを経由して味方支配下のエリアへと移動できる。またイギリス軍は敵支配下のエリアに海上移動を実施することで強襲上陸 [7.3] を行える。海上移動の起点エリアと目的地エリアはマップに碇のシンボルが記載された、United States、British Isles、Belgium、Paris、Somme、Southern France、French Alps、Northern Italy、Rome、Greece、Sinai、Basra、Gallipoli のエリアに制限される。ユニットは適切なエリアで移動を開始し、かつ終了しなければならない。

西側連合がフェイズにおいて移動できる2ユニットのうち、1ユニットのみが海上移動を行える。なお米国は、東側連合陣営のユニット2つの戦略移動に加えて、ユニット1つを戦略移動できる (海上移動を行っても良い)。

**6.5.1 軍の海上移動:** 海上エリアを経由する軍は、移動にあたり適切な味方支配下のエリアから適切な味方支配下のエリアへと移動する。

**6.5.1.1 近東の制限:** 近東におけるイギリスのMEFとIEFはトルコが征服されない限り、近東戦域より移動できない。ただし戦闘に敗北した場合と、海上撤退 [7.2.6] を実施した場合を除く。

**6.5.1.2 重砲兵と戦車の制限:** 重砲兵と戦車のユニットは海上移動と強襲上陸を実施できない。

**6.5.2 強襲上陸:** 海上移動により適切な敵支配下のエリア

に移動する場合、強襲上陸 [7.3] となる。

**6.5.3 黒海:** Anatolia と Gallipoli の双方のエリアが三国協商プレイヤーにより支配されている場合のみ、黒海を経由して Romania、Ukraine、Kiev へと海上移動できる。

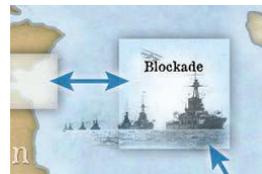
**重要な付記:** イギリスのみが自身の戦闘ユニットを、海上補給で再装備できる。フランス、イタリアまたは USA のユニットは海上移動により Greece、Sinai、Basra、Gallipoli、Romania、Ukraine と Kiev に移動できるが、これらがいったん消耗状態となった場合には、再装備を行えない。

## 6.6 海上ユニットの移動

ドイツ陣営は U ボートユニットを、ターンごとに2つの戦略ボックスのいずれかに置きなおすことができる。またドイツと西側連合陣営は、自身の艦隊ユニットをそれぞれの港湾ボックスから封鎖ボックスへと移動できる。



**6.6.1 U ボート戦略ボックス:** U ボート配置用のボックスには、U ボート作戦において適用される「交戦規則」を示す2つのボックスがある [8.2.4.1]。ドイツは現在の交戦規則を示すいずれかのボックスに、正常/消耗状態の U ボートを配置できる。生産フェイズにおいて新たな U ボートが建造された場合 [8.3.3]、直ちにいずれかの U ボートボックスに配置される。なおすべての U ボートが同じ戦略ボックスに配置されていなければならない。U ボート作戦の影響は、生産フェイズ [8.2.4] において適用される。



**6.6.2 封鎖ボックス:** 双方のプレイヤーとも複数の艦隊カウンターを港湾ボックスより封鎖ボックスへと配置できる。双方のプレイヤーの艦隊が封鎖ボックスにある場合、戦闘フェイズにおいて海上戦闘が発生する [7.0]。海上戦闘の影響は、生産フェイズ [8.2.2] において適用される。

## 7.0 戦闘フェイズ

本フェイズでは、海上戦闘 [7.1]、陸上戦闘 [7.2]、強襲上陸 [7.3] の3つの異なる戦闘が行われる。東アフリカ

戦域においては、固有の陸上戦闘ルール [7.4] が適用される。手番実行中の陣営は、自身の海上／陸上／強襲上陸戦闘を任意の順番で解決できる。

## 7.1 海上戦闘

北海の支配を目的とした海上作戦とドイツ封鎖を再現するため、プレイヤーは北海の中央にある封鎖ボックスを使用する。これは、イギリス本国艦隊とドイツ外洋艦隊の港湾ボックスに接続されている。

**7.1.1 艦隊の配置:** イギリス帝国は 3 つの正常な状態の艦隊を封鎖ボックスに置いてゲームを開始する。ドイツ帝国は 2 つの正常な状態の艦隊をドイツの港湾ボックスに置いてゲームを開始する。イギリス帝国はゲーム開始時に封鎖ボックスを支配している。米国が参戦した場合、1 ターン後に US 艦隊がイギリス艦隊に合流し、以降はイギリス艦隊ユニットと同様に機能する。

**7.1.2 海上戦闘:** ドイツとイギリス／米国の双方が封鎖ボックスに艦隊ユニットを有している場合、海上戦闘が行われる。戦闘は 1 ラウンドのみ実施される。

**7.1.2.1 戦闘の手順:** 双方のプレイヤーは、ボックスに配置された正常な艦隊ユニットごとに、それぞれダイスを 1 個振る。1 が出たら敵に 1 ヒットを与え、2 が出たら 2 ヒットを与える。その他の結果は外れとなる。ヒット 1 つは、正常な艦隊を消耗状態に裏返すことで吸収される。すべての艦隊ユニットが消耗面になっているならば、以降は 1 ヒットごとに消耗状態の艦隊ユニット 1 つを取り除く。すべてのヒットが適用されたら、戦闘は終了する。正常か消耗状態かに関わらず、封鎖ボックスにより多くの艦隊ユニットを残しているプレイヤーが戦闘に勝利する。敗北したプレイヤーの艦隊ユニットは、直ちにそれぞれの港湾ボックスに戻される。艦隊ユニット数が同じであれば、より多くの正常な艦隊を有している側が勝利する。それも同値であれば、封鎖ボックスの支配は変更されない。敗北したプレイヤーの艦隊を港湾ボックスに戻すこと。

**7.1.2.2 技術開発の効果:** 中央同盟の技術カード U2 は、大戦中にドイツが向上させた水上艦艇の光学機器と測距能力をも表している。CP プレイヤーがこのカードを使用した場合、1 回の戦



闘解決においてドイツの艦隊はそれぞれ1回のダイスの振り直しを行うことができる。ただし振り直しを実施した場合は、2 番目の出目を使用しなければならない(まさしく、イギリスに「本日の我が艦隊は、何かがおかしい！」と言わしめることだろう)。

**海上戦闘の例:** ドイツのユニット 2 つが 3 ヒットを受けたため、双方とも消耗面となり、そのうち最後のヒットを適用するため 1 ユニットが除去される。イギリスは 1 ヒットを受け、艦隊 1 つが消耗状態となる。ドイツの 1 艦隊に対してイギリスが 2 艦隊を維持していることから、イギリスが封鎖を維持する。ドイツの残る 1 艦隊は、港湾ボックスに置かれる。

## 7.2 陸上戦闘

手番実施中の陣営の軍ユニットは、隣接する敵支配下のエリアに対して攻撃を実施できる。攻撃にあたり少なくとも 1 つの正常な状態の軍が必要である点を除き、実施できる攻撃の回数に制限はない。

**7.2.1 ユニットの状態:** 軍ユニットは正常 (表面が上) または消耗 (裏面が上) のいずれかの状態にある。正常な状態のユニットのみが攻撃を行える。

**デザインノート:** 正常な状態とは、ユニットが補給下かつ統制下にあり、攻撃作戦を実施する準備が整っていることを表す。消耗状態とはユニットが損害を受け、補給と士気が低下しており攻撃が不可能である (そしてまた反撃に対して脆弱である) ことを表す。

**7.2.2 攻撃手順:** いずれか 1 つの正常な状態の味方軍ユニットにより、隣接する敵支配下エリア 1 か所に対する攻撃を宣言できる。

### 攻撃手順

#### 敵部隊が占めるエリアへの攻撃

1. 攻撃側プレイヤーは、どの正常な状態の味方部隊が、敵ユニットが占めるどの隣接エリアを攻撃するのかを明示する。
2. 防御側ユニットは塹壕、正常なユニット、消耗ユニットの優先度で攻撃を受ける。正常な状態のユニットが攻撃を受ける前に、すべての塹壕が浸透されなければならない、消耗状態のユニットが攻撃を受ける前に、すべての正常な状態のユニットが攻撃されなければならない。

**付記:** 塹壕戦は軍同士の戦闘とは異なる。[7.5]を参照のこと。本章では正常/消耗状態のユニットに対する攻撃のみを扱う。

**3.** 防御側は攻撃側の軍に対して、防御を行う適切な味方の軍を選択する。

**4.** 攻撃側はダイスを1個振り、戦闘修正を適用する [7.2.3]。なお一部の状況において、攻撃側は複数のダイスを振ることがある（たとえばA1の「Heavy Artillery」技術が開発されている）。この場合、プレイヤーはすべてのダイスを同時に振り、いずれかもっとも大きい出目に修正値を適用する。

**5.** 防御側はダイスを1個振り、戦闘修正を適用する [7.2.3]。なお一部の状況において、防御側は複数のダイスを振ることがある（たとえばC1の「Counter-Battery」技術が開発されている）。この場合、プレイヤーはすべてのダイスを同時に振り、いずれかもっとも大きい出目に修正値を適用する。

**6.** プレイヤーは修正後の出目を比較し、より高い出目の側が戦闘に勝利する。同値の場合は、通常は攻撃側が勝利する。一部の場合において、防御側が同値で勝利する（たとえばP1のAir Recon技術が開発されている）。攻撃の結果に関わらず、攻撃側の軍は消耗面に裏返る。

**7a.** 攻撃側が正常な状態の防御側に戦闘で勝利した場合、防御側はユニットを消耗面に裏返して損害を適用する。

**7b.** 攻撃側が消耗状態の防御側に戦闘で勝利した場合、防御側はエリア内のユニットすべてを退却手順 [7.2.5] を用いて退却させるか、退却のキャンセルを試みるために「奴らを通すな！」と宣言して防御側ユニットを1つ取り除く [7.2.4]。防御側ユニットが退却した場合、攻撃側は直ちに戦闘後前進しなければならない [7.2.7]。

**7c.** 防御側が戦闘に勝利した場合、何も起こらない。攻撃側ユニットは消耗状態となり元のエリアに留まる。

### 攻撃手順

#### 敵部隊がない敵エリアへの攻撃

##### 攻撃側の同盟がもともと領有していたエリア

**1.** 攻撃側プレイヤーは、どの正常な状態の味方部隊が、敵部隊のいないどの隣接エリア（攻撃側の同盟がもともと領

有していたもの）を攻撃するのかを明示する。

**2.** 攻撃側の軍は自動的に勝利し、明示されたエリアに戦闘後前進を実施する [7.2.7]。そののち、消耗状態となる。

**例:** ロシア帝国が Prussia への攻撃を成功させ占領した後、続くターンにおいてそのエリアより軍を移動させた。エリアは三国協定の支配下にあるため、ドイツが移動フェイズにおいて Prussia に移動することはできない。仮にドイツ軍が Posen から攻撃を実施したならば、戦闘には自動的に勝利する。ドイツユニットは消耗状態となり、Prussia に戦闘後前進する。

### 攻撃手順

#### 敵部隊がない敵エリアへの攻撃

##### 防御側の同盟がもともと領有していたエリア

**1.** 攻撃側プレイヤーは、どの正常な状態の味方部隊が、敵部隊のいないどの隣接エリア（防御側の同盟がもともと領有していたもの）を攻撃するのかを明示する。

**2.** 攻撃対象エリアが山岳、沼地、生産施設、旗アイコンを含む場合、守備隊は固定値3の出目を使用する。その他の場合の出目は2となる。

**3.** 攻撃側はダイスを1個振り、戦闘修正を適用する [7.2.3]。なお一部の状況において、攻撃側は複数のダイスを振ることがある（たとえばA1の「Heavy Artillery」技術が開発されている）。この場合、プレイヤーはすべてのダイスを同時に振り、いずれかもっとも大きい出目に修正値を適用する。

**4.** 攻撃側の修正後の出目が守備隊の固定値より低い場合、攻撃側は戦闘に敗北する。攻撃の結果に関わらず、攻撃側の軍は消耗面に裏返る。

**5a.** 攻撃側が戦闘に勝利した場合、攻撃側は直ちに戦闘後前進しなければならない [7.2.7]。

**5b.** 守備隊が戦闘に勝利した場合、何も起こらない。攻撃側ユニットは消耗状態となり元のエリアに留まる。

**例:** ゲームにおける最初の手番で、CP プレイヤーは Prussia よりドイツの軍で Poland に攻撃する。Poland は敵支配下の空白エリアで、かつ指定された地形その他がないことから、CP プレイヤーは1を振らない限り戦闘に勝利する。勝利した場合、ドイツのユニットは消耗状態とな

り、Poland に戦闘後前進を実施する。

プレイヤーは正常な状態のユニットを有している限り、任意の回数の攻撃を実施できる。プレイヤーはあるエリアから攻撃を宣言し、続いて別なエリアからの攻撃を行い、そののち元のエリアからの攻撃を再び実施しても良い。

特定の戦闘において複数のユニットが関係している場合、戦闘位置 (Battle Location) マーカーを戦闘エリアに置き、関連するユニットをマップから取り除いて戦闘解決に便利な広い場所に置きなおすと良いだろう。

多くの戦闘においてはどの軍が攻撃するか、またどの軍を攻撃するかを詳細に指定する必要はない。ただし一部の状況においては、ダイスを振る前にこれらの選択を行うことが、非常に重要となる。最初の状況は、複数の国家のユニット (フランスとイギリスなど) がエリアに配置されている場合であり、2 つ目の状況は一部の軍がイベントカードマーカーを有しているか、重砲兵などの戦闘支援ユニットを使用している場合である。ダイスを振る前にプレイヤーがどのユニットを攻撃/防御に使用するのかの宣言を忘れた場合、プレイヤーはイベントカードマーカーを持たず、重砲兵の支援も利用していないユニットのみ選択できる。

**7.2.3 戦闘ダイスロール修正 (DRM) :** 特定の状況において、プレイヤーの戦闘ダイスの出目は修正される。



・**強力な後押し:** 攻撃が成功した場合、同じ攻撃元エリアから同じ攻撃先エリアへの以降の攻撃には+1 の DRM がつく。記録

のため、後押し (Big Push) マーカーを攻撃先エリアに配置すること。このボーナスが適用された攻撃が失敗した場合、ボーナスは失われる。また攻撃側プレイヤーが攻撃元または攻撃先のエリアを変更した場合や、あるいは戦闘後前進を行った場合もボーナスは失われる。塹壕に対する攻撃の成功により、後押しによる修正が獲得されることはない。

・**山岳エリア:** 山岳アイコンを含むエリアで防御するユニットは、防御時の戦闘ダイスロールすべてに+1 の DRM を得る。

・**ロシアの CAU 軍:** CAU Army を除くロシア帝国のユニットが Kars あるいは Caucasus の四角形エリアで防御を行うか、これらのエリアに対して攻撃する場合、す

べての戦闘ダイスロールに-1 の DRM を得る。

・**イベントと技術カード:** 一部のイベントと技術カードは、一時的なダイス修正を提供する。双方の陣営がエリア内で利用できる修正やマーカーを有している場合、攻撃側が先にどの効果を利用するかを決定し、そののち防御側が同様に決定を行う。



**例:** オーストリア・ハンガリーが Hungary にある 2 つの軍で、Serbia の獲得を狙っている。

軍の 1 つは First Line Formation マーカーを有しており、これにより 1 回の戦闘において+2 の DRM を得られる。Serbia には軍が 1 つあり、山岳エリアであることから防御時に+1 の DRM を得る。オーストリア・ハンガリーがエリアを獲得するためには 2 回の攻撃に成功する必要があることから、彼は FLF の軍を 1 回目と 2 回目のどちらの攻撃に参加させるのか選択し、相手に伝えなければならない。

**7.2.4 「奴らを通すな！」オプションは、**ユニットが自身の本国エリアで防御しており、かつそのエリアに旗アイコンまたは生産施設がある場合のみ選択できる。**例:** Paris ではフランス軍のみがこのオプションを選択できる。

上記の条件を満たすエリアから防御側が退却を強いられた場合、プレイヤーは「死守」を宣言し、防御側の軍を永久に除去するペナルティを得ることで、退却を回避する試みを行える。防御側はユニットが尽きるまで、複数回の攻撃に対してこのオプションを利用できる。

また防御側は、エリアからの退却を求める戦闘結果が出てから、オプション使用の意志を決められる。死守を行うユニットは、「持久テスト」を実施しなければならない。防御側プレイヤーはダイスを 1 つ振り、理由を問わずゲームのその時点において永久に除去されている同じ国家のユニットごとに出目から 1 を引く。

修正後の出目が 2 以上であればテストは成功し、退却はキャンセルされる。しかし戦闘の損害が適用されることに注意すること。そののち、選択された防御側ユニットをゲームから永久に除去する (再建できない)。これらのユニットは、ゲームの残り期間において脇によけておくこと。死守に成功すると、たとえエリアにおける最後のユニットが除去された場合でも、攻撃側ユニットの戦闘後前進を阻止

する。

修正後のダイス目が1以下の場合、テストは失敗し、通常のルール通りに退却を含めた元の戦闘結果が適用される。

**7.2.5 退却の手順:** 消耗状態のユニットしか残っていないエリアに対する攻撃が成功した場合、すべての防御側ユニットは隣接する味方支配下のエリア（同盟軍または国家により支配されたエリアを含む）に退却しなければならない。退却するユニットが、同じエリアに退却する必要はない。これらは、所有プレイヤーにより任意に分かれて退却できる。退却可能な味方支配下のエリアがない場合、あるいは退却により四角形／円形エリアにオーバースタックを引き起こす場合は、すべての防御側ユニットが永久に除去され再建を行えない。記録のため、これらのユニットはゲームの残り期間において脇においておくこと（**例外:** 東アメリカでの戦闘 [7.4.4]）。

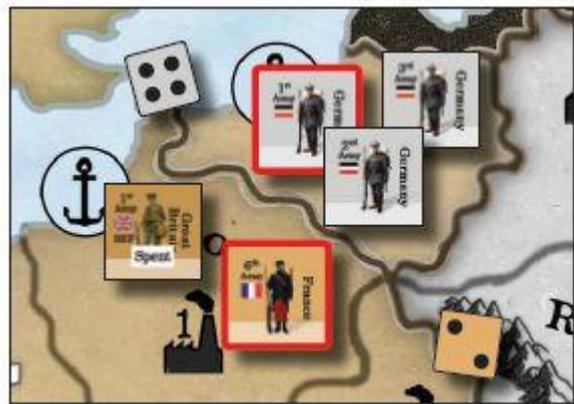
**7.2.6 海上撤退:** 西側連合または米国ユニットが海上移動可能なエリア（碇のアイコンがあるエリア）で退却の結果を被り、かつ適切な退却先がない場合、三国協商プレイヤーは海上撤退を実施できる。海上撤退により退却したユニットが除去されることに代わりはないが、通常の退却失敗と異なり、永久に除去されるわけではない。海上撤退したユニットは利用可能ユニットのプールに戻され、以降において新規ユニットとして購入／再編成できる。

**7.2.7 戦闘後前進の手順:** すべての防御側ユニットが退却 [7.2.5] するか、守備隊エリアに対する攻撃が成功した場合 [6.1.3、7.2.2]、選択された攻撃側ユニットは攻撃対象エリアに前進しなければならない。攻撃側プレイヤーは、ユニットをエリアへと移動させること。攻撃を実施したユニットに加えて、攻撃側プレイヤーが望むならば攻撃対象エリアに隣接するエリアから任意の数の味方ユニットを直ちに戦闘後前進させることができる。これらの戦闘後前進を行うユニットには、その現在のユニットの状態やどの陣営に所属しているのか、あるいはそのゲームターンにおいてすでにアクションを実施しているかどうかに関わらず、同じ同盟に属する任意の味方ユニットを対象とできる。戦闘後前進を行ったユニットは、前進後もその状態を維持する。そのため正常な状態で前進したユニットは、新たに征服したエリア（ただしシプリペット湿地と山岳エリアを

除く）を起点として攻撃を継続できる。「強力な後押し」マーカーが配置された場合は取り除くこと。

#### 陸上戦闘の例

ドイツの第1軍～第3軍が、すべて正常な状態で Belgium に配置されている。CP プレイヤーは、これらにより消耗状態のイギリス第1軍と正常なフランス第6軍が配置された Somme エリアへの攻撃を宣言する。ドイツの第1軍が攻撃を開始し、TE プレイヤーは正常なユニットであるフランス軍で防御しなければならない。双方のプレイヤーがダイスを1個振り、CP は4、TE は2の出目となった。ドイツが最初の戦闘に勝利し、攻撃側であるドイツ第1軍と防御側であるフランス第6軍の双方が消耗面に裏返される。

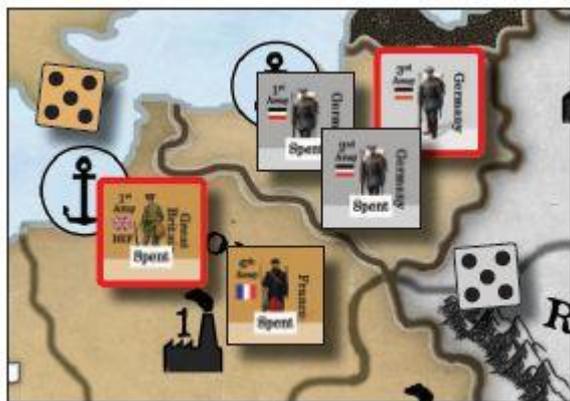


ドイツ第2軍が攻撃を継続する。TE プレイヤーは、イギリス第1軍で防御することとした（両方のユニットが消耗している）。CP プレイヤーは強力な後押しによる+1の修正を受ける。彼は1をロールして2となり、TE プレイヤーは6をロールした。ドイツは敗北し、第2軍は消耗面に裏返される。TE のユニットに影響はない。

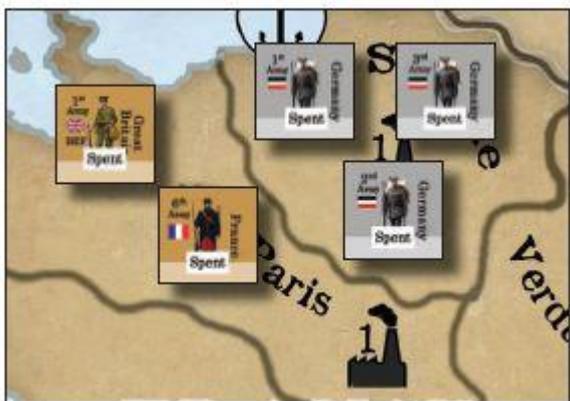


ドイツの第3軍が Somme 奪取の最後の試みを行う。TE

プレイヤーは、再度イギリス第1軍を防御側として選択する。ドイツが直前の戦闘に敗北したことで、強力な後押しボーナスがなくなっていることに注意。CPは5をロールし、TEも同様に5をロールした。同値のため攻撃側であるドイツが勝利する。防御側ユニットが消耗状態のため、両方とも Somme より退却しなければならない。TEプレイヤーは「奴らを通すな！」オプションを使用せず、両方の軍は Paris に退却する。CPプレイヤーはドイツ第3軍を消耗面に裏返し、Somme に戦闘後前進しなければならない。彼は第3軍を支援するため、第1軍と第2軍も前進させることとした。ドイツの3つの軍がすべて消耗状態のため、CPプレイヤーは追加の攻撃を行うことができない。これらを自身の生産フェイズで再装備させなければ、反撃に対してとても脆弱なものとなるだろう。



最終的な状況



## 7.3 強襲上陸



イギリスの軍1つは、碇のシンボルが記載された敵支配下の陸上エリアに対して、海上移動 [6.5.2] を実施できる。この移動は強襲上陸と見なされる。強襲上陸を実施するユニットは、海上エリ

アと侵攻先の敵陸上エリアの境界線に置くこと。また強襲上陸 (Amphibious Invasion) マーカーを移動するユニットに置く。

**7.3.1 強襲上陸の解決:** 侵攻を行う軍は、敵陸上エリアを通常の戦闘条件と解決手順に従い、攻撃しなければならない。ただし以下の例外がある。

- ・侵攻する軍は、技術カードにより複数ダイスを振れる場合でも、1個のダイスしか振れない。ダイスに適用される修正値は、イギリス帝国が直ちに正常な状態の艦隊1つを消耗状態に裏返した場合に与えられる、+1のみである。また、このルールにより修正値を与えられる艦隊ユニットは、1つのみとなる。

**ヒストリカルノート:** これはイギリスの戦艦と巡洋艦の艦隊が侵攻を行う陸上部隊を支援するため、艦砲射撃を行ったことを表している。

- ・防御側ユニットが侵攻エリアを占めている場合、防御側プレイヤーは追加のダイスを1個振る。また少なくとも2個のダイスの出目が攻撃側の出目よりも大きい場合、侵攻ユニットは永久に破壊される。退却は行えない。
- ・侵攻エリアを敵ユニットが占めていない場合、防御側の「守備隊」は1個の戦闘ダイスを振り、出目が4であったと見なす。
- ・侵攻先エリアの敵ユニットを駆逐した場合 (あるいはもともといなかった場合)、侵攻軍は通常のルール通りエリアに戦闘後前進しなければならない [7.2.7]。
- ・侵攻側が勝利したが、防御側ユニットが退却しなかった場合、または侵攻側が敗北したが除去はされなかった場合、ユニットは橋頭堡を形成する。強襲上陸マーカーを裏返して橋頭堡 (Beachhead) の面とし、海上エリアと侵攻先のエリアの境界線に侵攻ユニットと共に置く。このユニットが戦闘において、通常の方法で退却することはない。なお「守備隊」がダイスを1つしか振らないことから、空白地に侵攻したユニットはたとえ敗北しても永久に除去されることがなく、自動的に橋頭堡が構築される。



**7.3.2 橋頭堡:** 軍が橋頭堡と共に置かれている間、これは侵攻先エリアに隣接していると見なされる。そのため、同じ陸上エリアから攻撃を

行うことができ、敗北して退却を強制された場合は除去されるか、海上撤退 [7.2.6] を実施しなければならない。橋頭堡のユニットは以降のターンにおいて海上移動を行うことで、適切な味方支配下の陸上エリアに撤退できる。ただし橋頭堡から直接、別な強襲上陸を行うことはできない。

**7.3.2.1 橋頭堡の増援:** 侵攻側プレイヤーは、海上移動により別な軍 1 つを橋頭堡へと移動できる。同じ橋頭堡において最大 2 つまでのユニットをスタックできる。これは強襲上陸とは見なされず、そのため隣接する陸上エリアに対して攻撃を行う義務もない。

**7.3.2.2 橋頭堡の戦闘解決:** 橋頭堡のユニットと隣接する陸上エリアの敵ユニットとの戦闘は、通常通り実施される。このとき強襲上陸の制限と特別ルールは適用されない。しかしながら、橋頭堡のユニットが退却を強いられた場合、永久に除去されるか海上撤退を行わなければならない [7.2.6]。

**7.3.3 ベルギーへの侵攻:** 西側連合のユニットはドイツが少なくとも 1 つの正常な状態の艦隊か U ボートをマップ上に配置している場合、Belgium への強襲上陸を行えない。

**ヒストリカルノート:** ドイツがベルギーに U ボートと基地を素早く展開し、海上での活動を支援するため関連施設や防御施設を構築したことで、ベルギー沿岸における強襲上陸はほとんど不可能となっていた。

## 7.4 東アフリカの戦い

ドイツの Lettow-Vorbeck (レットウ・フォルベック) とイギリスの東アフリカ派遣軍 (BEAEF) のみが、東アフリカに展開できる。いったん配置されたら、これらは戦闘後前進のみで移動できる。東アフリカの軍は、移動フェイズにおいて移動できない。



**7.4.1 東アフリカの戦闘:** 東アフリカ戦域における戦闘は、技術開発の影響を受けず塹壕も配置できないことを除き、通常通り実施される。なおレットウ・フォルベックユニットが通常の攻撃を実施する場合 (ゲリラ攻撃を除く [7.4.2])、CP プレイヤーは攻撃ダイスロールに +2 の DRM を受ける。なおユニットは、任意の隣接する東アフリカエリアに退却できる。

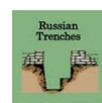
**ヒストリカルノート:** これらのエリアにおいては土地が広大で人口も希薄なことから、実際の歴史上の領有国家に関係なく両軍は自由に進入できる。

**7.4.2 ゲリラ攻撃:** これはドイツのレットウ・フォルベックユニットにより (正常、消耗のいずれでも良い)、隣接する敵支配下エリアに対して行われる特別な攻撃である。戦闘フェイズごとに、1 回のゲリラ攻撃のみ実施できる。CP プレイヤーはダイスを 1 個振ること。レットウ・フォルベックユニットが正常ならば 5~6 で成功となり、消耗状態ならば 6 で成功となる。ゲリラ攻撃の結果は、攻撃側が消耗状態にならないという点を除き、通常の攻撃と同様に適用される。レットウ・フォルベックユニットが、同じターンに通常の戦闘とゲリラ攻撃を同時に行うことはできない。

**7.4.3 東アフリカでの補給:** BEAEF ユニットはイギリスの生産フェイズにおいて通常通り再装備 [8.3.2] を実施できる。CP プレイヤーはレットウ・フォルベックの再装備を一切実施できない。そのためいったん消耗状態になったら、ゲリラ攻撃のみを実施できる。

**7.4.4 東アフリカでの除去:** いずれかの軍ユニットが、退却スペースのない状況で退却を強いられた場合 (トラック上の最後のスペースに配置されている)、これは永久に除去される。BEAEF 軍は、除去を避けるための海上撤退 [7.2.6] を実施できない。

## 7.5 塹壕戦



塹壕 (Trench) マーカーは生産フェイズ [8.3.4] において生産/配置される。塹壕が配置されたエリアが攻撃を受けた場合、塹壕が最初に攻撃を引き受けなければならない (正常/消耗の軍ユニットに優先する)。つまり最初の防御側ユニットになるということだ。塹壕の防御側ダイスロールには、通常のダイスロール修正すべてが適用され、「浸透」されるまでは防御側ユニットとして機能する。攻撃側が塹壕マーカーに対する攻撃に成功した場合、塹壕は浸透される。攻撃側ユニットは消耗状態とならず、再度攻撃を実施できる (ただし「強力な後押し」による修正は受けられない)。いったん浸透された塹壕マーカーは、浸透 (Breached) の面に裏返しておく。

言い換えるならば、攻撃側ユニットは防御側の敵ユニットと実際に対峙する前に、まず防御側塹壕を突破しなければならぬということだ。

塹壕に対する戦闘は、以下のように解決される。

1. 攻撃が成功した場合、塹壕マーカーは一時的に「浸透」面に裏返され、無力化される。攻撃側の軍ユニットは消耗状態とならず、再度攻撃を実施できる。すべての塹壕マーカーが浸透されたならば、そのエリアに対する元の攻撃側エリアからの戦闘に関してのみ、通常通り防御側の軍に対して実施される。防御側の軍がエリアから退却する場合、すべての塹壕マーカーは取り除かれる。これらは破壊されたと見なされ、所有する陣営のフォースプールに戻る。
2. 攻撃が失敗した場合、攻撃側は通常通り消耗状態となり、塹壕マーカーはそのままにしておく。
3. 特定エリアからの攻撃が終了した時点で、いまだ防御側ユニットがエリアを確保している場合、浸透された塹壕マーカーを直ちに通常の面（「浸透」ではない面）に戻す。

塹壕マーカーに対する攻撃におけるダイス目修正、技術、イベントに関しては、通常の戦闘と同様に処理する。ただし、「強力な後押し」修正に関しては適用されない。

**重要な付記:** 塹壕の浸透は、1 エリアからの攻撃に対してのみ適用される。浸透された塹壕を有するエリアに対して、異なるエリアからの攻撃を開始した場合、新たなエリアからの攻撃が開始される前に塹壕マーカーは浸透されていない面に戻される。

**デザインノート:** 塹壕の浸透は、一時的にエリア内部へ突破されたことを表しており、攻撃が領域の確保に成功しない限り塹壕自体が破壊されることはない。防御側が勝利した場合、浸透された防御施設が再占領されたと見なす。

## 7.6 戦闘における技術開発の影響

すべての技術カードは、戦闘に影響を及ぼす。



**7.6.1 重砲兵 (A1, A2, C1, Skoda Works) :** 重砲兵ユニットは A1, A2, C1 の技術カードが引かれることで（中部連合の Skoda Works イベントカードを含む）、国家のフォースプール、あるいはマップ上に追加される。これらのカードにより重砲兵による攻撃が可能とな

るが、C1 の Counter-Battery カードにより防御にも用いることが可能となる。

**付記:** オーストリア・ハンガリーに重砲兵を配置するカードは 3 枚あるが (A1, C1, Skoda Works でそれぞれ 1 つずつ配置できる)、同国家の重砲兵ユニットは 2 つしかない。そのためカードを引いた順番に配置していき、3 番目の配置は無視される。

重砲兵には「準備完了」(Ready) と「砲撃済」(Fired) の 2 つの状態がある。準備完了ユニットのみが、攻撃/防御に影響を及ぼす。いったん使用されると、ユニットは砲撃済み面に裏返され、再編成フェイズ [9.2] においてリセットされるまで、そのままの状態に留まる。

**7.6.1.1 重砲兵による攻撃:** 重砲兵ユニットが単独で砲撃（攻撃）することはできない。重砲兵は常に同じエリアの軍と共同で攻撃を行う。また砲兵は、指定された国家の軍を支援する（ドイツ、オーストリア・ハンガリー、ロシア、西側連合の場合はフランスまたはイギリス）。戦闘が開始されたら、重砲兵と攻撃を行う軍の双方が裏面（砲撃済み、消耗状態）となる。重砲兵と共に攻撃を行った場合、攻撃側プレイヤーは戦闘ロールにおいてダイスを 2 個振る。A2 技術が開発されており、準備完了または飛行済みのいずれかの航空優勢マーカーが同じエリアに配置されていれば、ダイスを 3 個振る。この場合、航空優勢マーカーによる影響を受けることはない。重砲兵ユニットは通常通り戦闘後前進を実施できる。

**7.6.1.2 防御における重砲兵:** 重砲兵は軍がないエリアには自主的に配置できない。またエリアの征服にあたり、重砲兵を攻撃する必要はない。これらは通常のルールに従い退却を行う。砲兵ユニットが戦闘において単独で存在する状況になった場合、そのまま留まっても良い。エリアに単独で存在する場合、ユニットは守備隊と見なされる。攻撃側の軍は守備隊に対するロールを行い [6.1.3]、成功したならば、エリア内すべての重砲兵ユニットがゲームから永久に除去される。

**7.6.2 対砲兵戦闘 (C1):** 同盟が C1 技術を獲得した場合、重砲兵ユニットは防御にも使用できる。準備完了状態の重砲兵ユニットを含むエリアが攻撃を受け、かつエリアに砲兵が支援できる国家（ドイツ、オーストリア・ハンガリー、



ロシア、西側連合の場合はフランス／イギリス)の正常／消耗いずれかの軍が配置されている場合、対砲兵戦闘を宣言できる。宣言が行われた場合、重砲兵ユニットは砲撃済みに裏返し、防御側ユニットは戦闘ロールで2個のダイスを振る。砲兵により支援を受けるうえで、実際に防御を行うユニットが同じ国籍である必要はない。

**例:** ロシア帝国が3つの正常なオーストリア・ハンガリー、(AH) 軍と1つの正常なドイツ軍と、1つの準備完了状態のドイツ重砲兵ユニットを含む Galicia を攻撃する。ドイツ陣営プレイヤーは、CI 技術カードを開発しており、砲兵を対砲兵戦闘に使用することを宣言し、砲撃済みの面に裏返す。彼は防御側として AH ユニットを選択して2個の戦闘ダイスを振る。中央同盟プレイヤーはドイツ軍ユニットを防御側として選択しても良いが、砲兵の支援を受けるにあたり、その必要があるわけではない。なおエリア内のドイツ軍ユニットが消耗状態であっても、対砲兵戦闘は実施できる。

**重要な付記:** たとえ1つの軍ユニットしかなくとも、同じエリアに複数の重砲兵ユニットが配置できる。ただし攻撃においてはそれぞれ支援する軍が必要となることから、1つの砲兵ユニットのみが砲撃を行える。残る重砲兵ユニットも、対砲兵戦闘技術が開発されており、砲兵と国籍の一致する正常または消耗状態の軍ユニットがあれば、防御時に砲撃を行える。



**7.6.3 戦車 (西側連合の A3 Landships カード):** 戦車ユニットは特殊な能力を持つ戦闘ユニットである。戦車ユニットは単独で攻撃を実施でき、支援する軍を必要としない。また攻撃にあたり、自動的に塹壕1つを浸透する。P3 航空技術

が開発されていれば、戦車が攻撃を行う際に2つ目の塹壕も浸透される(もしあれば)。戦闘が解決されたら、戦車ユニットを消耗面に裏返す。軍と同様に1PPを支払うことで再装備でき、ユニットを再使用できる。戦車に防御能

力はなく、そのためエリアの征服にあたり、戦車ユニットを攻撃する必要はない(正常／消耗のいずれかに関わらず)。これらは通常のルールに従い退却を行う。単独で存在する時に攻撃を受けた場合、攻撃側の軍は消耗状態となり、戦車ユニットはゲームから永久に取り除かれる。



**7.6.4 突撃歩兵 (ドイツ A3):** 突撃歩兵 (Stosstruppen) マーカーにより、ドイツは同じエリアに存在する軍の攻撃にあたり、2回までの振り直しを行える(マーカーのそれぞれの面には赤色の点が記されており、残り何回の振り直しを行えるかを示す)。

エリアの攻撃成功時に振り直しの権利が残っている場合、突撃歩兵マーカーも軍と一緒に戦闘後前進を実施でき、続いて別なエリアへの攻撃に使用できる。エリアにおけるすべての戦闘が終了したら、マーカーをマップから取り除くこと。マーカーは移動フェイズ [6.0] において再配置できる。



**7.6.5 航空機 (P1、P2、P3):** 航空技術により、陣営は防御時における優勢を得るため航空偵察を実施できる。また敵が、自身の航空機を同じ目的のため使用することを阻止する試みを行える。

準備完了状態の航空優勢 (Air Superiority) マーカーが置かれたエリアが攻撃を受けた場合、防御側は結果が同値となった最初の戦闘において勝利し、マーカーを飛行済み (Flown) に裏返す。航空優勢マーカーを含むエリアが占領され、すべての味方ユニットが退却した場合、エリアに配置されたすべての航空優勢マーカーを、現在の状態に関わらずマップから取り除く。再編成フェイズ [9.0] において、残るすべての味方の航空優勢マーカーはマップから取り除かれ再配置の試みを行える。

**ヒストリカルノート:** 航空偵察は第一次世界大戦における航空機の主要な任務であった。攻撃に先立つ砲兵の配置や兵力の集中を監視、記録し撮影することで奇襲を防ぐだけ

でなく、これにより防御側はより良い準備を実施できた。また航空偵察の重要性が認識されたことで、相手側の航空偵察を防ぐことも主要な目的となった。



**7.6.6 通商破壊と射撃統制 (U1、U2)：**これらのカードは、U ボートユニットが U ボート攻撃表 [8.2.4.2]においてイギリスの生産を減少させる確率を増加させる。

**7.6.7 Q シップと対潜戦闘 (Q1、Q2)：**これらのカードは U ボート損耗表 [8.2.4.3]において、利用可能な U ボートユニットを減少させる確率を増やす。

**7.6.8 毒ガス (G1)：**毒ガスカード

はいずれか1か所のエリアから実施される最初の攻撃において、1回のみ+1の DRM を与える。

## 8.0 生産フェイズ

手番を実施している陣営は、どれだけの生産ポイントを利用できるのか計算し、これらのポイントをどのように割り当てるのかを決めることとなる。

### 8.1 生産ポイント

それぞれの国家は、基礎となる生産ポイント (PP) を有している状態でゲームを開始する。各国家の生産能力は、味方の支配する生産エリアに記載された数値を合計することで求められる。これはプレイヤー補助シートと、フォースプルー一覧/セットアップ [13.0]にも記載されている。手番を実施している陣営の各国家は、(利用可能な PP を有しているならば) それぞれ個別に生産を行う。このフェイズにおいて使用されなかった生産ポイントは失われ、蓄積することはできない。



デザインノート: 生産は、各国家における軍需産業の能力

だけを表すものではなく、人的資源や兵站、技術、訓練や外交能力なども表している。

## 8.2 生産修正

ゲームにおいて、いくつかの要素により国家の基礎生産能力は変動する。

**8.2.1 敵による占領:** 味方の生産エリアが敵軍により支配された場合、そのエリアの生産ポイントが失われる。これらのポイントが敵によって使用されることはない。単に、元の持ち主が利用できなくなるということだ。エリアが奪還された場合、元の持ち主はこれらの生産ポイントを再び使用できる。

**8.2.2 通商破壊艦:** ドイツの艦隊ユニットが封鎖ボックスを支配している場合、イギリスは 1PP を失い (水上艦艇による通商破壊を表す)、ドイツは 1PP を獲得する (封鎖の解除による)。

**8.2.3 イベントカード:** 一部のイベントカードにより、生産ポイントが変動することがある。これらのカードが使用された場合、記載されたフェイズで効果を適用し、生産ポイントに対する修正効果もすべて適用する。

**8.2.4 U ボート作戦:** 連合側の海上輸送に対するドイツの U ボート作戦を再現するため、大西洋エリアに 2つの戦略ボックスが用意されている。U ボートユニットは移動フェイズ [6.6.1]において、2つのうちいずれかのボックスに置かれる。これらのユニットには、軍と同様に正常/消耗面がある。

**8.2.4.1 交戦規定:** 交戦規定の選択により、敵または中立の艦船に対する警告を行うかどうかに関して、ドイツ海軍が従うポリシーが決定される。

・**ハーグ条約:** これは U ボートが「拿捕規定」に従い、商船を撃沈する前に警告を与えることを示す。この戦略がイギリスの生産ポイント減少に与える効果は少ないが、USA が参戦するリスクを低下させられる。

・**無制限作戦:** これは、U ボートがすべての商船を警告なしに目標とすることを示す。これによりイギリスの生産に影響を与える確率が増すが、同時に USA が参戦する傾向も強まる。

**重要な付記:** U ボート作戦は、通常とは異なる方法で解決される。西側連合が手番実施中の陣営である場合、ドイツ

は U ボート攻撃表 (TE のプレイヤー補助シートに記載) により、イギリス帝国の生産を減少させる試みを行える。ドイツが手番実施中の陣営である場合、西側連合は U ボート損耗表 (CP のプレイヤー補助シートに記載) により、ドイツの U ボードの効果を下させる試みを行える。

**8.2.4.2 U ボートの攻撃解決:** 西側連合の生産フェイズにおいて、三国協商プレイヤーはゲームに登場している正常な U ボートユニットごとにダイスを 2 個振り、出目を合計して U ボート攻撃表を参照。結果を適用する。

#### U ボート攻撃表

成功 1 回ごとにイギリスの生産ポイントを 1 減少させる。

ロール (2d6)	結果
2	Q1 技術が開発されていれば成功
3	Q2 技術が開発されていれば成功
4	コンボイがなければ成功
5	コンボイがなければ成功
6	成功
7	無制限作戦ならば成功
8	無制限作戦ならば成功
9	Sussex Pledge が発動していれば、USA 参戦マーカーを 1 段階動かす
10	U2 技術が開発されていれば成功
11	U1 技術が開発されていれば成功
12	失敗

**8.2.4.3 U ボード損耗解決:** ドイツの生産フェイズにおいて、中央同盟プレイヤーはゲームに登場している正常な状態の U ボートユニットごとにダイスを 2 個振り、出目を合計して U ボート消費表を参照し、結果を適用する。

**デザインノート:** この損耗は作戦遂行中における、敵軍艦または海での事故による U ボートの喪失を表している。

#### U ボート損耗表

「消耗」の結果が出るごとに、正常な状態の U ボート 1 ユニットの消費面に裏返す。

ロール (2d6)	結果
2	USA が宣戦布告していれば消耗
3	USA が宣戦布告していれば消耗

4	ベルギーが CP 支配下でなければ消耗
5	消耗
6	消耗
7	コンボイがあれば消耗
8	Q2 技術が開発されていれば消耗
9	Q1 技術が開発されていれば消耗
10	効果なし (U ボートは正常のまま)
11	効果なし (U ボートは正常のまま)
12	効果なし (U ボートは正常のまま)

**8.2.5 転送された生産ポイントの受領:** 国家は同盟する国家に対して、自身の生産ポイントを転送できる。生産ポイントの転送は、生産ポイントの消費 [8.3.5] の際に行われる。国家が転送された生産ポイントの受領を予定しているならば、その国家の陣営が手番を実施する際に、基礎生産に加算される。

### 8.3 生産ポイントの消費

手番プレイヤーは、陣営におけるそれぞれの国家が利用できる生産ポイントを集計、これらを使用できる。プレイヤーは相手に対して、どのようにポイントを使用するのか宣言すること。生産ポイントはユニットの再装備 [8.3.2]、新たなユニットの編制 [8.3.3]、塹壕の構築 [8.3.4]、味方国家への転送 [8.3.5] を任意に組み合わせて消費できる。プレイヤーは消費した分のポイントを合計より引き、新たな合計値を告げること。

**8.3.1 消費の手順:** それぞれの陣営は生産ポイント消費フェイズにおいて、以下の手順に正確に従うこと。複数の国家から成る陣営は、もっとも基礎生産ポイントの少ない国家から先に解決しなければならない (もっとも多い国家が最後)。通常、生産ポイントを持たない国家については、斜体で記載されている。これらの国家は他の国家から PP の転送を受けた場合のみ、PP を消費できる。

- ・西側連合: ベルギー、イタリア、フランス、イギリス
- ・東側連合/US: セルビア、ルーマニア、ギリシャ、ロシア、アメリカ
- ・中部連合: ブルガリア、オスマン、オーストリア・ハンガリー

各国家は以下の順番で、それぞれの分野におけるポイント

の割り当てと宣言、消費を完了してから、次の分野での割り当てを実施すること。

- ・ユニットの再装備
- ・新たなユニットの編制
- ・塹壕の構築
- ・生産ポイントの転送

**8.3.2 ユニットの再装備:** 消耗した軍、U ボート、艦隊、戦車 1 つを再装備させ正常な状態に戻すコストは、1PP となる。ポイント消費後に、所有プレイヤーは再装備したユニットを正常な状態の面に裏返すこと。特定の国家の軍の再装備には、その国家の PP のみを使用できる（たとえばフランスの PP は、フランス軍の再装備にのみ使用できる）。

**例外:** 近東の四角形のエリアに配置された軍は、Basra エリアに配置されたものを除き、再装備に 2PP を必要とする。

**付記:** 消耗した艦隊は、本国の港湾ボックスまたは封鎖ボックス（出撃中の場合）のいずれにおいても再装備できる。なお再装備を受けるにあたり、消耗した軍または戦車は本国の生産拠点エリアからの陸上補給下になければならない [6.2.2.1]。同様に本国の生産拠点エリアは、補給線を設定できる味方支配下のエリアに配置されたユニットに対してのみ、自身のポイントを提供できる。つまり孤立した本国生産拠点エリアに配置されたユニットは、その生産拠点エリアからの補給のみ受けられる。

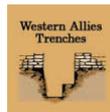
フランスの本国生産拠点エリアに陸上補給線を引けるイギリスとアメリカのユニットは、再装備を行える。イギリスのユニットのみ、陸上補給線を引けないユニットに対して海上補給 [6.2.2.2] で再装備を行うことができる（たとえば近東と東アフリカ）。

**8.3.3 新たなユニットの編制:** 1PP を消費することで、消耗状態の軍または U ボート 1 つを編制でき、2PP を消費することで正常な状態の軍または U ボート 1 つを編制できる。新たなユニットは、カウンターがその国家のフォースプールにある場合のみ編制できる。新たに編制された軍は、その国家の本国エリアのいずれかに配置しなければならない。

**例:** 英領東アフリカ、Sinai、Basra エリアはイギリスの本

国エリア [2.1.1] ではないため、これらに直接新たなユニットを編制することはできない。

ゲームにおいて永久に除去された軍ユニットは、脇によっておき、再度編制することはできない。除去された艦隊ユニットは再生産できるが、消耗状態の艦隊 1 つを復帰させるのに 2PP が、正常な状態の艦隊 1 つを復帰させるのに 3PP が必要となる。再生産された艦隊は、それぞれの本国港湾ボックスに置くこと。



**8.3.4 塹壕の構築:** 1915 年の春ターンより、プレイヤーは塹壕マーカーを購入できる（ゲームターントラックに記載）。

**デザインノート:** 塹壕マーカーはエリアにおける、広範囲にわたる戦略レベルでの防御施設を抽象化したものだ。



**8.3.4.1 塹壕の構築:** ドイツを除くすべての国家は、2PP で塹壕マーカー 1 つを生産できる。ドイツは 1PP で塹壕マーカー 1 つを生産できる。塹壕マーカーは、陸上補給下にある軍 [6.2.2.1]（生産を行う国家のもの）が少なくとも 1 つ配置された任意のエリアに構築できる。複数の国家が塹壕構築のコストを分担することはできない（たとえばイギリスとフランスの双方が軍を配置するエリアにおいて、それぞれ 1PP ずつ出して塹壕を構築することはできない）。なお以下の条件に従い、すでに配置された塹壕マーカーを、2 つ目の塹壕マーカーで強化することもできる。

- ・塹壕を強化する国家の陸上補給下にある軍が、エリアに少なくとも 1 つ配置されていないなければならない。
- ・以前のターンにおいて、少なくとも 1 つの塹壕マーカーがすでに配置されていないなければならない。
- ・四角形/円形のエリア、または山岳エリアであってはならない。

条件を満たすならば、プレイヤーは 2 つ目の塹壕マーカーを配置できる（最大合計 2 つまで）。同じエリアにおいて、同時に 2 つの塹壕マーカーを構築することはできない。

**例外:** ドイツは、望むならば同じエリアに 2 つの新たに構築された塹壕マーカーを配置できる。これは、ドイツが特に塹壕構築に秀でていることを示している。



**8.3.4.2 塹壕の制限:** 陣営と国家は、それぞれ決められた数の塹壕マーカーのみ使用できる。

すべてのカウンターが配置された場合、さらなる塹壕を構築することはできない。一部の塹壕は、フォースプルー覽とセットアップ [13.0] に記載されている通り、ゲーム開始時に配置されている。

ドイツ 8 個 (1 つは開始時に配置)

西側連合 7 個 (1 つは開始時に配置)

オーストリア・ハンガリー 3 個

オスマン 2 個

ロシア 2 個

**8.3.4.3 塹壕の配置:** エリアによって、配置できる塹壕マーカーの上限数に違いがある。

通常エリア 2 つ

四角形のエリアまたは山岳エリア 1 つ

円形のエリア なし



**8.3.4.4 放棄された塹壕:** 味方支配下のエリアにおいて、ユニットなしに塹壕が配置されていても、取り除かれることはない。塹壕は敵軍が

エリアに侵入してきた場合にのみ、フォースプルーに返される。

**8.3.5 生産ポイントの転送:** その他すべての目的に生産ポイントの消費を行い最後に残った PP は、以降のターンにおいて使用できるよう他の適切な国家に転送できる。転送はフェイズにおいて最後に処理されるため、それが転送されたのと同じ陣営のフェイズにおいて使用することはできない。

**8.3.5.1 転送の手順:** 生産ポイントか他の適切な国家に転送された場合、適切な転送カウンターを組み合わせ、受領する側の国家の本国エリアに置く。転送された PP は受領した国家の次の生産フェイズにおいて使用できる。

**例:** 1915 年冬ターンにおいて、イギリスがフランスに PP を転送した。フランスは、これら PP を 1916 年春の生産フェイズまで使用できない。同じ状況で 1915 年冬にドイツがオーストリア・ハンガリーに PP を転送した場合、オーストリア・ハンガリーは 1915 年冬における自身の生産フェイズでこれらを使用できる (彼らの生産フェイズは、ドイツが PP を転送した後に実施されるため)。

受領した国家が PP を消費するタイミングで、転送カウンターを取り除くこと。受領した PP を、次の生産フェイズ

まで持ち越すことはできない。

**8.3.5.2 援助ルート:** 転送は、それが行われる時点において本国生産施設エリアから転送先国家の本国エリアまで、味方支配下のエリアを辿ることができる場合にのみ行える (受領時にこの条件を満たしている必要はない)。

**例外:** 西側連合と米国は陸上ならびに海上エリアを経由して転送を行える。

**8.3.5.3 中立国:** 援助ルートは 1 か所の中立国を経由できる (ただし 1 か所のみ)。これを実施する場合、転送を行う国家は追加で 1 生産ポイントのコストが必要となる。この追加 PP は失われ、転送先には届かない。

**デザインノート:** このコストは、中立国を経由して援助物資とその他の支援を送り込むために必要な外交圧力、または追加の輸送費用を表している。なお Salonika のイベント発動後は、ギリシャは味方支配下のエリアとしてペナルティーなしに經由できる。

**例:** イギリスは中立のギリシャを経由して 1PP をセルビアに送ろうとしている (Salonika イベントが発動する前とする)。そのため、イギリスが支払うコストは 2PP となる。

**8.3.5.4 転送の条件:** それぞれの同盟は、以下の特別な転送ルールを有している。

#### 三国協商

- ・アメリカは少なくとも 1 つの軍がアメリカ国内のエリアから他のエリアへと移動するまで、転送を行えない。移動を実施した後、アメリカは三国協商の任意の国家に転送を行える。
- ・西側連合の各国は、自身よりも基礎生産値が低い東側連合または西側連合の国家に対してのみ転送を行える。
- ・ロシアは東側連合の任意の国家に転送を行えるが、西側連合の国家には行えない。

#### 中央同盟

- ・ドイツは他の中央同盟国家に対して PP の転送を行える。その他の CP 国家は、PP の転送を行えない。

**8.3.5.5 転送の制限:** 状況のいかんに関わらず、同じターンに 1 つの国家に対して 4PP を超える転送を行えない。また、国家がゲーム開始時に所有する生産ポイント合計より多くの PP を (いかなる複数の組み合わせにおいても)、1

ターンに受け取ることもできない。生産ポイントを持たない国家（ブルガリアなど）は最大 1PP を受領できる。制限超過分のポイントは失われる。

**デザインノート:** 国家のインフラ、人的資源、港湾、鉄道として兵站能力により、1 ゲームターンにおいて実際に生産に投入できる資源量は制限を受ける。

**生産消費の例:** 西側連合のターン 3。イタリアが中立のため、西側連合プレイヤーは彼らをスキップしてフランスがどれだけの PP を使用できるかの計算を行う。利用可能なのは 5PP であり、これは本国からの 4PP とイギリスからターン 2 に転送された 1PP によるものだ。このターンにおける西部戦線の戦闘の結果として、4 つのフランス軍が消耗状態となっており、再装備を行える。フランスはこのうち 3 つを 3PP で再装備し、正常な状態の表面に戻す。ベルギーを喪失していることから、彼は残る 2PP で正常な状態のフランス軍を編制し、Somme に配置した（生産施設エリア）。

イギリスが次に生産を実施し、彼らの PP は U ポート攻撃表による 1PP の損失が適用され、6PP となった。プレイヤーは 2 ユニットの再装備を行い（2PP）、新たに消耗状態の軍 1 つをブリテンに配置する（1PP）。また Somme に塹壕を構築し（2PP）、残る 1PP をフランスに転送する。

## 8.4 技術推進

西側連合とドイツは、戦争を終結させるべく自らを支援するための新技術開発を続けていた。各ターンにおいてこれら 2 つの陣営は、技術革新を目指しそれぞれの技術デッキから 1 枚の技術カードを引く。また特定のイベントカードを引くことで、ボーナス技術と呼ばれる追加のカードを引くことができる。

**8.4.1 ボーナス技術:** 一部のイベントカードは、技術デッキから無償でカードを獲得できる（Fokker Scourge、Pressure Fuses など）。手番プレイヤーは自身のデッキをシャッフルし、ランダムに 2 枚のカードを引くこと。そのうち適切なカード [8.4.2.1] の 1 枚を手元に残しておき、その他のカードはデッキに戻す。2 枚の適切なカードを引いた場合、プレイヤーは 1 枚のみ選択して開発できる。もう 1 枚はデッキに戻すこと。

**8.4.2 技術開発:** ドイツと西側連合陣営のみがこのステップを実施する。手番プレイヤーは技術デッキをシャッフルし、1 枚のカードを引く。それが適切なカード [8.4.2.1] であれば、表向きにする（開発が完了する）。その他の場合、効果なしとなりカードを技術デッキに戻す。

**8.4.2.1 適切な技術カード:** 技術カードは、正しい開発手順に従っている場合に「適切な」カードとなり、開発を行える。それぞれのカードには、識別のため文字と数字が書かれている。カードを獲得するためには数字が「1」であるか、あるいは同じ文字コードで数字が 1 つ小さいカードを有していなければならない。

**例:** CP プレイヤーは技術カードを開発していない状態で、U2 のカードを引いた。これはすでに U1 のカードが開発されていない限り適切なカードとはならない。もし彼が U1 のカードを引いていれば、これは適切なカードであり、表向きにして自分の前に置いておく。

**付記:** 1 ターンにおいて、最大 2 つの技術開発を行うことが可能である。1 つはボーナスによる技術によるものであり、もう 1 つが通常技術開発によるものだ。

**8.4.2.2 国家の制限と技術ユニットの配置:** A、C1 と一連の P のカードはすべてマップ上に戦闘カウンターを配置する。これらのカウンターは、陸上補給下にある [6.2.2.1] 適切な軍が少なくとも 1 つあるエリアに配置できる。G1（毒ガス）技術はマーカーを配置しないが、同じ制限が適用され、+1 の DRM は陸上補給下にある [6.2.2.1] 適切な軍が少なくとも 1 つあるエリアにおいてのみ使用できる。なお適切な軍と同じエリアに配置されているならば、「通常であれば使用条件を満たさない」味方の軍であっても、これを使用できる（つまり技術を共有する）。

**例外:** USA のユニットは、同じエリアのフランス軍ユニットからのみ技術供与を受ける。

**例:** TE プレイヤーが G1 カードを開発している。イタリア軍は通常、この技術を使用できない。ただし TE プレイヤーがイギリス軍をイタリア軍と同じエリアに移動させた場合、イタリア軍も最初の攻撃において +1 DRM を得る。

**8.4.3 GI (毒ガス) カードの破棄:** このステップにおいて、

開発されている G1 カードは技術デッキに戻される。

- ・ G1 カードが直前の研究開発ステップ [8.4.2] で引かれた場合、次の手番において使用するため、カードを取っておける。

- ・ G1 カードをこのターンにおいてすでに所持していた場合、これを捨て札にして技術デッキに戻す。

**デザインノート:** このルールは、さまざまな種類のガスが開発されたことをシミュレートするものだ。新たな種類のガスの投入は、攻撃側に明確なアドバンテージを与えるが、それは相手陣営が効果的な対抗手段を開発するまでの一時的なものに過ぎない。

## 9.0 再編成フェイズ

再編成フェイズにおいて、陣営は相手の手番や自身の次の手番の準備を行うための、いくつかの処理を行う。

### 9.1 航空優勢の判定

航空機技術（一連の P のカード）により、航空優勢マーカーが与えられる。各レベルの技術開発を成功させるごとに、1つのマーカーを入手できる。

**9.1.1 ドッグファイト:** それぞれのターンにおいて、手番プレイヤーは航空優勢マーカーを、いくつかマップ上に配置できるかを判定する。相手側の P 技術レベルとドッグファイト解決ロールにより、実際にいくつのマーカーを配置できるかが決定される。この手順は、以下のように行われる。

**1. ドッグファイトの解決:** 双方のプレイヤーは開発済の P のレベルごとにダイスを 1 個振る (P1=1 個、P2=2 個、P3=3 個)。もっとも高い出目を選択し、手番プレイヤーの航空優勢値とする。相手によるもっとも高い出目は、航空迎撃値となる。航空優勢値が航空迎撃値より高い場合、手番プレイヤーは両者の差に等しいだけの航空優勢マーカーを使用できる（保有しているマーカー数を上限とする）。差がゼロ以下であれば、その手番において航空優勢マーカーは使用できない。

**2. マーカーの配置／再配置／除去:** ドッグファイトの結果により、航空優勢マーカーを取り除くか、あるいは追加のマーカーを配置するかが決定される。すでにマップ上に配置されているマーカーを、別な適切なエリアへと置きなおしても良い。

**3. 戦闘支援:** エリアに航空優勢マーカーが配置されている場合、防御側が最初の引き分け [7.6.5] において勝利する。

**9.1.2 配置可能なエリア:** 三国協定の航空優勢マーカーは、陸上補給下のフランスまたはイギリス軍 [6.2.2.1] を含むエリアにのみ配置できる。中央同盟の航空優勢マーカーは、陸上補給下のドイツ軍を含むエリアにのみ配置できる。

**9.1.3 レッド・バロン:** このイベントカードが発動した場合、ドイツプレイヤーはドッグファイト手順におけるドッグファイト（西側連合、ドイツいずれのものでも良い）でダイスを 1 個ロールできる。西側連合がゼロ目を出し、かつこれがその時点でのドイツの P 技術レベルを超えていた場合、レッド・バロンは撃墜される。レッド・バロンマーカーは、ドッグファイトの結果や何枚のマーカーが配置されるのに関わらず、ドッグファイト解決後にプレイより除去される。

**例:** ドイツのドッグファイトフェイズにおいて、西側連合は P3 の技術を有しており、ドイツは P2 とレッド・バロンを有している。西側連合は 3、3、4 をロールし、ドイツは 2、3、6 をロールする (P2 による 2 つとレッド・バロンによる 1 つ)。ドイツのもっとも高い出目は 6 で西側連合は 4 のため、ドイツは航空優勢マーカーを 2 つとも配置できる。西側連合は 3 のゼロ目を出しており、これはドイツの P2 よりも大きいいため、レッド・バロンは撃墜されドッグファイト終了時に取り除かれる。

### 9.2 重砲兵ユニットのリセット

砲撃済みとなっている陸上補給下の [6.2.2.1] 重砲兵ユニットを、準備完了の面に戻す。

## 10.0 政治問題

### 10.1 征服と解放

本国エリアを 1 か所しか持たない小国（ベルギー、ブルガリア、ギリシャ、ルーマニア、セルビア）は、本国エリアが敵支配下になった戦闘フェイズの終了時に征服される。一部の、より大きい国家（オーストリア・ハンガリー、イタリア、オスマン）は複数の本国エリアを有しており、旗アイコンのついた本国エリアが敵支配下になった戦闘フェイズの終了時に征服される。

ロシアは特別な条件（ロシアの崩壊 [10.1.3]）を満たした際に崩壊し、征服されたと見なされる。

フランスはパリが敵支配下となり、次の自身の戦闘フェイズにおいて奪回に失敗した場合、征服される。この場合、中央同盟の勝利でゲームは速やかに終了する [11.1]。

ドイツはベルリンが敵支配下になり、次の自身の戦闘フェイズにおいて奪回に失敗した場合、征服される。この場合、三国協定の勝利でゲームは速やかに終了する [11.2]。

**10.1.1 征服された国家:** その国家のマップ上に配置されているユニットは、1つを残してゲームから永久に取り除かれる（征服された軍 [10.1.2]）。敵支配下のエリアからユニットが取り除かれ、それにより敵ユニットが存在しなくなった場合、エリアの支配権は元の所有者に戻る。征服された国家は生産ポイントを生み出さず、ゲームの残り期間において戦争に関与しない（同盟陣営によって開放され、再び支配された場合を含む）。ただし征服された国家を解放することで、敵の同盟がその国家から勝利得点を獲得することは阻止できる。

**10.1.2 征服された軍:** 征服された国家の軍は、征服時に味方エリアに配置されている軍1つを残して（味方支配エリアに退却したもので良い）ゲームから取り除かれる。複数の軍が条件を満たしている場合は、所有者が適切な1つを選択すること。残された軍を消耗状態とし（消耗状態であれば）、もともと所属していた陣営の軍として機能する。ただし、決して再装備により正常な状態に戻すことはできず、除去されるまでゲームの残り期間において消耗状態のままとなる。征服された国家が所属する陣営の、任意の生産ステップ開始時において、所有プレイヤーは征服された軍を任意にゲームから永久に除去することで「吸収」し、コストなしに同じエリアの消耗状態の軍1つを再装備できる。

**例:** 消耗したベルギーの第1軍ユニットが敗北し、消耗したイギリスの第1軍/BEFと共に Somme へ退却する。ベルギーの唯一の本国エリアが CP ユニットに占領されたことから、ドイツがベルギーを征服する。ベルギーの軍ユニットは西側連合において継続して使用できるが、除去されるまで消耗状態のままとなる。あるいは、TE プレイヤーは次の西側連合の生産フェイズにおいてベルギー軍を吸

収し、ユニットを永久に除去することでイギリス軍を再装備しても良い。これにより、イギリス軍は PP の消費なしに正常な状態に裏返される。



**10.1.3 ロシアの崩壊:** ゲームのいずれかの時点において、CP プレイヤーが Moscow と Petrograd エリアを支配している場合、もしくは Treaty of Brest-Litovsk が署名された場合、ロシアは崩壊し降伏する。ロシアが崩壊すると、以下のイベントが発生する。

- **すべての**ロシアのユニットはマップから取り除かれ、永久に除去される。
- ロシア本国エリア内の三国協定の軍は、ロシアまたは味方が支配するエリアを辿ることができる場合、自身の本国エリアに配置される。それが不可能な場合は、永久に除去される。
- ロシアは、以降において生産ポイントを生み出さない。
- CP プレイヤーは、ゲーム終了時に 4 勝利得点を獲得する。

**デザインノート:** モスクワとペトログラードの占領は、中央同盟に対するロシアの軍事的敗北を表している。ブレストリトフスク条約への署名は、国内の革命闘争によるロシア帝国の崩壊を表している。

## 10.2 中立国家

ゲーム開始時において戦争に参加していない国家は、中立国家である。これらは移動や攻撃を行わず、生産ポイントを生み出さない。またいかなる時点においても攻撃を受けず、進入もできない。中立国が中立である間、その軍はマップ上に配置されない。



**10.2.1 トルコ:** トルコは 1914 年冬ターンの中央同盟の手番開始時に、自動的に中央同盟に参加する。トルコは最初のゲームターンにおいてのみ中立である（ターントラックにその旨記載されて

いる）。

**重要な注意:** トルコの部隊が配置された場合、イギリスは MEF 軍（消耗状態）を Sinai に配置し、IEF 軍（正常）

を Basra に、ロシアは CAU 軍（消耗）を Kars に配置する。

**10.2.2 宣戦布告:** ブルガリア、イタリア、ルーマニア、ギリシャは関連するイベントカードが引かれると宣戦布告する。中立国が宣戦布告した場合、フォースプール一覧／セットアップ [13.0] に記載されている通りにユニットをマップに配置する。この時点より、国家は通常通り陣営に所属してゲームに参加する。

**10.2.3 特別な中立国:** 3つの国家には、これらを制御するための特別なルールが用意されている。



**10.2.3.1 アルバニア:** いずれの側も、移動フェイズにおいてアルバニアに侵入できる。ただし、その時点でアルバニアは敵支配下のエリアと見なし、侵入するためにはエリアを攻撃しなければならぬ。

しかしながら他に選択肢がない場合は、アルバニアを味方支配下のエリアと見なして退却を行える。軍が物理的に占領していない限り、アルバニアはいずれの支配下にもならない。なおアルバニアに配置されたユニットに対して、通常通り攻撃を行える。アルバニアを經由して補給線を引くことはできない。



**10.2.3.2 アメリカ合衆国 (USA):** 一部のイベントカードと、その他のアクションにより、USA の参戦マーカーがマップに記載された USA 参戦トラック上を移動する。

ゲーム開始時にマーカーは「ゼロ」の位置にあり、引かれたイベントカードに記載された数値の分だけ、トラック上を進んでいく。マーカーが「8」のボックスに到達した場合、USA は直ちに宣戦布告し、TE の一員としてゲームに参加する。

**USA の動員:** USA 参戦後の最初の生産フェイズにおいて、東部連合／USA 陣営は3つの USA 軍を米本国に消耗状態で配置する。USA 艦隊カウンターは、封鎖ボックスあるいはイギリス本国港湾ボックスのいずれに配置されている場合であっても、イギリス艦隊と共に置かれる。以降の生産フェイズにおいて、USA 軍1つが自動的に消耗状態から正常な状態に戻される。これらの「動員」ターンにおいて、USA の移動と PP の転送は実施できない。移動フ

ェイズの開始時に3つの USA 軍が正常な状態になった場合、USA はユニット1つを海上移動でフランス軍を含む任意のエリアに移動させられる。USA ユニットは近東（四角形のエリア）、東アフリカ（円形のエリア）、Greece、Galipoli に移動できない。USA は、ターンごとに1回の戦略移動を実施でき（海上移動であっても良い）、東側連合もそれまでと同じく2回の戦略移動を実施できる。

**USA の戦闘:** USA の軍は西側連合の手番ではなく、東側連合／USA の手番において活動を行う。USA の軍が戦闘に参加している場合、これらは西側連合の重砲兵ユニット／戦車ユニットを使用できる（西側連合の手番において消耗状態となっていない場合）。また飛行済みの状態になっていなければ、三国協定の航空優勢マーカーによる防御支援を受けられる。USA の艦隊が海上戦闘によって消耗状態となった場合、これらは1918年まで再装備できず、破壊された場合は再建できない。

**USA の生産:** USA は少なくとも1つの軍が USA 本国エリアより移動しない限り、生産ポイントの転送を行えない。PP の転送が可能となった場合、1917年において9PP を利用でき、1918年において13PP を利用できる。

**例:** USA が1917年の春ターンに宣戦布告する。東側連合／USA の生産フェイズにおいて、3つの消耗状態の USA 軍が USA 本国ボックスに配置される。1917年春の生産フェイズにおいて、1つの USA 軍が消耗状態から正常な状態になる。2番目は1917年秋であり、最後に3番目が1917年冬に戻される。1918年春の移動フェイズにおいてすべての USA ユニットが正常な状態になったため、プレイヤーは1つをフランス軍ユニットを含む Belgium に海上移動させることとした。続く1918年春の生産フェイズにおいて、米国は USA の軍が海外に展開したことから、他の国家に PP を転送することが可能となる。



**10.2.3.3 ギリシャ:** 本大戦期間におけるギリシャの政治的な衝突により、ゲームにおいて外交情勢における複数の特別な制限が適用される。

**ゲーム開始時のギリシャ:** ゲーム開始時から Salonika イベントカードが引かれるまで、ギリシャは中立国の通常のルールに従う [10.2]。

**サロニカイベント:** Salonika イベントが引かれた場合、サロニカマーカーをギリシャに「サロニカ解放」(Salonika Open) の面で配置する。サロニカが解放されている場合、以下の通りとなる。

- ・いったんサロニカが解放されたら、西側連合は自由にギリシャに進入できる。ただしいかなる時点においても、ギリシャに配置できる西側連合軍は1つのみとなる。カードが引かれたのと同じターンに軍が進入した場合、もしフォースプール内にあれば、コストなしに西側連合の塹壕マーカー1つをギリシャに配置できる。

- ・ギリシャは、Serbia への PP 転送と退却において三国協定の同盟国と見なされる。

- ・中央同盟は、西側連合の軍が配置されている場合のみギリシャを攻撃できる。CP が攻撃を行い西側連合の軍が退却した場合、退却はキャンセルされギリシャの三国協定への参加が引き起こされる。正常な状態のギリシャ軍が直ちにギリシャに配置され、消耗状態の西側連合の軍は退却することなく留まる。また、もしあれば塹壕マーカーを取り除く。ギリシャが TE に参加した場合、サロニカマーカーを取り除き、ギリシャに配置できる味方ユニット数の制限もなくなる。中央同盟プレイヤーは、ユニットを有していれば攻撃を継続しても良い。西側連合のユニットが配置されているギリシャに別の西側連合の軍が退却を余儀なくされた場合、退却を行った軍を取り除きフォースプールに配置する。

- ・西側連合の手番終了時に Greece または Bulgaria に西側連合が軍を有しておらず、Serbia が中央同盟の支配下にある場合、サロニカマーカーを「サロニカ閉鎖」(Salonika Closed) 面に裏返す。サロニカマーカーが閉鎖面になった場合、西側連合はギリシャに軍を進入させる権利を永久に失い、ゲームの残り期間においてギリシャは通常の中立国となる [10.2]。また、Exile of the Greek King カードが引かれても無視される。

**ギリシャ国王の亡命:** ギリシャが中立国に復帰し [10.2]、サロニカマーカーが閉鎖面になっているならば、このカードを無視する。

Salonika イベントが引かれていないならば(サロニカマーカーがマップ上に配置されていないならば)、サロニカマ

ーカーを閉鎖面で置き、以降に Salonika イベントが引かれても無視する。

サロニカマーカーが解放面で置かれているならば、ギリシャは三国協定に参加する。ギリシャ軍を正常な状態でギリシャに配置し、サロニカマーカーを取り除く。この時点より、西側連合プレイヤーはギリシャに任意の数の軍を移動できる。また中央同盟は通常通りギリシャを攻撃できる。

## 11.0 勝利条件

### 11.1 中央同盟の自動的勝利

西側連合の戦闘フェイズ終了時に Paris が敵支配下となっている場合、中央同盟が自動的勝利を果たす。

同じフェイズにおいて三国協定が Berlin を支配下においた場合でも、これは無効化されない。奪還されることなく Paris を支配した場合、ゲームは中央同盟の勝利で終了する。Paris が奪還されたならば、通常通りターンを進行させる。

### 11.2 三国協定の自動的勝利

ドイツの戦闘フェイズ終了時に Berlin が敵支配下となっている場合、中央同盟が自動的勝利を果たす。

**重要:** Berlin が占領されても、東部連合と中部連合が手番を終了するまでターンを継続する。その後新たなターンを開始すること。ドイツが戦闘フェイズにおいて Berlin を奪還できなかった場合にゲームは終了する。Berlin が奪還されたならば、通常通り西側連合の手番を進行させる。同じフェイズにおいて中央同盟が Paris を支配下においた場合でも、これは無効化されない。

奪還されることなく Berlin を支配した場合、ゲームは三国協定の勝利で終了する。

### 11.3 勝利得点

いずれの陣営も 1918 年秋ターンのゲーム終了までに自動的勝利を達成できなかった場合、ゲームの勝敗はその時点の勝利得点 (VP) をもとに判定される。

- ・双方とも、敵本国エリアと敵の四角形の生産拠点エリアを支配するごとに 1VP を獲得する。敵の陣営に途中で参戦した中立国は、敵の本国としての要件を満たす。

**例外:** CP プレイヤーは、ロシアより最大で 4VP までしか獲得できない。

・米国が宣戦布告せず、三国協商に加わらなかった場合、CP プレーヤーは 1VP を獲得する。

・東アフリカトラックに、レットウ・フォルベックまたは東アフリカ派遣軍のいずれか一方しか配置されていない場合、軍を所有する陣営が 1VP を獲得する。双方の軍が存在する場合、VP は獲得されない。

・中央同盟は以下のいずれかの条件を満たす場合に、1VP を獲得する。

- ・ギリシャが三国協商に参加し、中央同盟がギリシャを支配している。
- ・サロニカが閉鎖されている。
- ・ギリシャがゲームの残り期間において中立国であり、かつ Salonika または Exile of the Greek King イベントカードが引かれている。

双方のプレーヤーは自身の勝利得点を合計する。中央同盟の得点が三国協商より 7 点以上上回っている場合、中央同盟が勝利する（歴史的な結末より多くを確保し、続く休戦協定においてより有利な条項を達成した）。その他の場合は三国協商が勝利する。

## 12.0 ソリティア、マルチプレーヤー

**ソリティアプレイ:** このゲームはマルチプレイに特化してデザインされているが、ソロプレイにも適している。イベントカードルールの特徴により、プレーヤーは 1 枚のイベントカードが引かれるごとにそれに集中することで、容易に立場を切り替えることができ、その陣営にとって可能な限り最適なプレイが可能となるだろう。また「機会射撃」や秘匿情報といったルールもない。

敵による選択は常に、イベントカードに記載されたアクションが実施されるべく行い、イベントカードによりマーカーやユニットの配置が求められる場合は、もっとも多くの味方を含むエリアに配置すべきだ。論理を行動の指針とし、可能な限り大きな効果選択すべきだ上げるべきだ。そのためにも、実際の指導者の歴史的な決断または傾向をコピーしてみると良いだろう。

ソリティアでゲームを遊ぶにあたり、我々にもそれぞれに独自のやり方があるが、それをお教えるのは僭越というものだろう。ただしゲームが、いかなるプレイスタイルに

も簡単に適合できるとだけは言っておこう。ソリティア専用のシナリオの要望があれば、我々は特定の作戦または戦闘を再現する、十分な能力の AI（と思われるもの）を備えた小規模なシナリオを提供する用意がある。要望が我々に届いたならば、我々はこれらのシナリオを無償ダウンロードで提供するか、あるいは将来の Paper Wars 誌に掲載することになるだろう。

**3 人または 4 人でのプレイ:** ゲームは 2 人用としてデザインされているが、手番ごとにフェイズが分かれていることで、3 人または 4 人でのプレイにも適している。ただし、すべてのプレーヤーが均一にゲームに参加できるわけではない。3 人の場合は 1 人が一方の同盟を支配し、残る 2 人がもう一方の同盟を分担しなければならない。オススメは 1 人が中央同盟を担当し（ドイツと中部連合）、残る 2 人が西側連合と東側連合／米国を担当するものだ。なお勝敗はチーム単位で判定され、勝利した側の陣営間で個別に勝者が決定されるわけではない。4 人の場合は、それぞれのプレーヤーが 1 つの陣営を担当する。同じ同盟のプレーヤーは統合作戦について自由に討議でき、生産ポイントや増援の要望も行える。我々は、テストプレイにおいてこの方法でのプレイを大いに楽しんだが、皆さんもそうであることを願う。

## 13.0 フォースプール一覧／セットアップ

本章では各国家の生産ポイント合計と、これらの国家の部隊がどのようにゲームに参加するかが記載されている。なお部隊は国家の参戦時に配置される。リストに斜体の赤文字で記載されているものは、消耗状態で配置される。その他の場合は正常な状態となる。

### 三国協商

#### 西側連合

#### イギリス

**参戦:** ゲーム開始時

**生産力:** 7 PP

**部隊数合計:** 軍×8、艦隊×3

**配置:** Belgium (1st/BEF)、British East Africa(BEAEF)、Blockade Box (艦隊×3)

**トルコのユニットが配置される際:** Sinai (MEF)、Basra

(IEF)

## フランス

参戦: ゲーム開始時

生産力: 4 PP

部隊数合計: 軍×9

配置: Somme (5th)、Verdun (1st, 2nd, 3rd, 4th, 9th, Trench)、Paris (6th)

## ベルギー

参戦: ゲーム開始時

生産力: なし

部隊数合計: 軍×1

配置: Belgium (1st)

## イタリア

参戦: イベントカード

生産力: 1 PP

部隊数合計: 軍×5

配置: Northern Italy (1st, 2nd)

西側連合の共通部隊: 塹壕×7 はすべての国家で共有する

## 東側連合/米国

### ロシア

参戦: ゲーム開始時

生産力: 4 PP (イベントカードにより 5 に増加)

部隊数合計: 軍×13、塹壕×2

配置: Lithuania (1st)、Estonia (4th)、Brest-Litovsk (2nd, 5th)、Ukraine (3rd, 8th)

トルコのユニットが配置される際: Kars (Cau)

### セルビア

参戦: ゲーム開始時

生産力: なし

部隊数合計: 軍×2

配置: Serbia (1st, 2nd)

### ルーマニア

参戦: イベントカード

生産力: なし

部隊数合計: 軍×2

配置: Romania (1st, 2nd)

### ギリシャ

参戦: イベントカード

生産力: なし

部隊数合計: 軍×1

配置: Greece (1st)

## 米国

参戦: US 参戦トラックによる

生産力: 1918 年より前は 9PP、1918 年は 13PP

部隊数合計: 軍×3、艦隊×1

配置: United States (1st, 2nd, 3rd)、封鎖ボックスまたはイギリス本国港湾 (艦隊×1)

## 中央同盟

### ドイツ陣営

#### ドイツ

参戦: ゲーム開始時

生産力: 12 PP

部隊数合計: 軍×16、U ボート×2、艦隊×2、塹壕×8

配置: Hanover (1st, 2nd, 3rd)、Rhine (4th, 5th, 6th, 7th, Trench)、Prussia (8th)、Posen (9th)、Tanga (Lettow-Vorbeck)、いずれかの U ボート戦略ボックス (U-Boat, U-Boat)、ドイツ本国港湾 (艦隊×2)

### 中部連合

#### オーストリア・ハンガリー

参戦: ゲーム開始時

生産力: 3PP

部隊数合計: 軍×9、塹壕×3

配置: Galicia (1st, 2nd, 3rd, 4th)、Austria (10th)、Hungary (5th)、Bosnia (6th)

### トルコ

参戦: イベントカード

生産力: 1 PP

部隊数合計: 軍×4、塹壕×2

配置: Gallipoli (1st)、Anatolia (2nd)、Ezurum (3rd)、Damascus (4th)

### ブルガリア

参戦: イベントカード

生産力: なし

部隊数合計: 軍×2

配置: Bulgaria (1st, 2nd)

**14.0 DESIGNER'S NOTES (未訳)**

**15.0 EXTENDED EXAMPLE OF PLAY (未訳)**

**GAME CREDITS (未訳)**