

1914 Offensive à outrance

The Initial Campaigns on the Western Front in WWI



PLAYBOOK

目 次

28. 0	セット・アップの説明.....	2	要塞ユニットのセット・アップ	32
29. 0	ロレーヌの戦い	3	デザイナーズ・ノート.....	33
30. 0	1914年、グランド・キャンペーン.....	5	追加ユニット・カウンター・リスト.....	33
31. 0	海への競争	16	ユニット ID 略号.....	34
32. 0	1914年最後の戦い	24		

2015-April 27



28.0 セット・アップの説明 [SETUP EXPLANATION]

28.1 ユニットの編成 [Organizing the Units]

セット・アップの準備をするため、プレイヤー諸氏はセット・アップ格子毎に従属グループに従って、自軍ユニットを仕分けしなければなりません。

- ・要塞ユニット
- ・堡壘ユニット
- ・軍ユニット
- ・軍団に付属したユニット
- ・独立歩兵組織
- ・LOC 組織
- ・歩兵支援ユニット
- ・騎兵ユニット
- ・砲兵と攻囲ユニット
- ・情報マーカー（下記の注を参照）

各従属グループ内に、セット・アップ格子のアルファベット順にユニットを編成します。この過程に、付属マーカーをその一致するユニットと組み合わせます。

注釈：1914 Oao で使用する情報マーカーは、2つのカテゴリーに分かれます。これらは、プレイ内で何らかの状態を記録したり、プレイヤーの軍に関連付けられる状態又は特別ルールを記録したりするために使用されます。一般的に、IPsを除き、汎用情報マーカーは黒、灰色、白、黄色の背景色を持ちます。プレイヤーのマーカーは、より目立つ色を持ちます。

28.2 セット・アップ格子 [The Setup Grids]

いったん上記で詳述したごとく編成したら、適切なセット・アップ格子を使用してユニットをマップ上に置き、それらに関連する付属マーカーを軍編成ディスプレイ上で示します。

28.2.1 ユニットのセット・アップ [Unit Set-up]

各シナリオについて、格子はユニットの情報を列記します。

- ・ユニットが開始するヘクス又は、もしも増援であれば、それが到着する GT と到着するヘクス又は登場エリア（28.2.2 を参照）。いくつかのユニットは、2ヘクス状態で2ヘクス内にセット・アップされて開始します（19.0）。このような場合、ヘクス番号は+によって連結されています（例えば、50.50+51.51）。
- ・活性化 GT は、セット・アップ・ヘクスの次の円で表示されます。

・組織については、軍編成ディスプレイに付属マーカーが置かれます（28.3A も参照）。

例：この仮定のユニットは、以下のごとく列記されます。

ユニット ID	30.77 ②	独立/第5軍
---------	---------	--------

このユニットをヘクス 30.77 にセット・アップします。2 番目のゲーム・ターンに活性化されます（すなわち、GT2 の連合軍プレイヤー・ターン）。その付属マーカーを、第5軍編成ディスプレイ上の独立組織ボックスに置きます。

28.2.2 使用可能なユニットと GT 番号 [Unit Availability and GT Numbers]

- ・もしもユニットがシナリオに登場しなければ、そのユニットについて格子に「Not in play」と列記されます。注釈：ローレンスの戦いシナリオでは、イン・プレイのユニットのみが列記されます。
- ・もしもユニットがイン・プレイであっても、列記された GT を持たなければ、マップ上でシナリオを開始します。
- ・もしもユニットが列記された到着の GT を持つと、指定された GT に指定されたヘクス内に増援として登場します。ユニットとその付属マーカーを GT 記録欄上の到着の GT に置きます。

28.3 その他のセット・アップ指示 [Other Setup Instructions]

A. 付属マーカー [Attachment Markers]：2つのタイプの付属マーカーがあります。：組織付属マーカー（円内に CE 番号を持つ）と、軍団付属マーカー（円なし）です。

- ・軍団付属マーカーは、指定された軍の編成ディスプレイ上のカラの軍団ボックス内に置かれ、この方法で隣接する長方形は、その軍団に付属する組織の軍団ボックスになります（5.2.2）。
- ・組織付属マーカーは、軍団ボックス（5.2.2）内又は独立付属ボックス（5.2.4）内に置かれます。

B. 軍付属エリア・マーカー [Army Area of Attachment Markers]：各軍の間の境界を指定するため、マーカーを置きます。これを行うため、各軍の付属エリア（5.1）が指定されます。特記されない限り、各境界は、隣接する各軍に割り当てられたユニット間のどこかに置くことができます。これらの境界をマーキングするため、軍の付属エリア境界が表記されたカウンター・シートの「湯口」（ランナー）を使用します。

C. 軍マーカー [Army Markers]：各軍の2倍規模の軍マーカーを、その軍の付属エリア背後のどこかへ置きます。選択されたシナリオのセット・アップに指定されたごとく、軍がいまだに自身の戦略計画上にあるか否かを記録するため、マーカーを表面又は裏面のどちら

かで置きます。これらのマーカーの実際の位置に関連はなく、プレイヤーがどの軍がどれであるか、各軍がいまだにその戦略計画にあるか否かを忘れないために置かれます。

D.鉄道堡マーカー [Railhead Markers]：下記のシナリオ・ルールに列記されたごとく、各プレイヤーの鉄道堡マーカーを配置します。

E.RP s と REPL s マーカー [RPs and REPLs Markers]：各国の鉄道ポイントと補充マーカーを、それぞれの資源ディスプレイ上に置きます。

F.ドイツ軍の 42cm、30.5cm 準備砲撃限度マーカー [German 42cm,30.5cm and Prep Bomb Limit Markers]：ドイツ軍の砲撃限度マーカーを自軍資源ディスプレイ上に置きます。

注釈：類似の弾薬限度マーカーは、使用しません。

G.ゲーム・ターン記録欄マーカー [Game Turn Record Track Markers]：ゲーム・ターン・マーカー、プレイヤー・ターン・マーカー、勝利ポイント・マーカーを、GT 記録欄と勝利ポイント記録欄上に置きます。連合軍がVPs で先行しているときには勝利ポイント・マーカーの表面を使用し、ドイツ軍が先行しているときは裏面を使用します。

H.道路橋梁爆破マーカー [Roadway Bridge Blown Markers]：シナリオ・ルールに列記されたヘクスサイドへ向けて、橋梁爆破マーカーを置きます。

I.交戦国の情報マーカー [Belligerent's Informational Markers]：以下のマーカーは、必要に応じて使用されます。以下を含みます。：

- ・ベルギー軍の軍基地マーカー オーストエンド／フランス港湾 (24.3)
- ・ベルギー軍とイギリス軍の軍基地移送マーカー (23.1&24.3)
- ・ベルギー軍と RND 特別 RP マーカー：これらを GT 記録欄上の 2 番目と 6 番目の中間フェイズに置きます (23.3.2&24.5)。
- ・フランス軍予備サイ振りマーカー：GT 記録欄上の 3 番目の中間フェイズに置きます (22.4.1)。
- ・ベルギー軍アントワープ降伏マーカー (24.4)。
- ・弾薬欠乏マーカー：これらを GT 記録欄上の適切な中間フェイズに置きます (15.8.1)。
- ・戦略目標ヘクス・マーカー (26.1) プレイヤー諸氏がその目標をピンポイントであることを手助けします。

J.その他のマーカー [Other Markers]：その他未使用の全マーカー(数字、MPs 消費、IPs 等)は、プレイ中に必要となるか又はシナリオ・セットアップで要求されるまで脇に置きます。

28.4 増援、代替、撤退 [Reinforcements, Substitutions and Withdrawals]

各シナリオは、GT 毎に編成された増援(到着ヘクス又はもしも鉄道モードで進入しているとマップ端ヘクスサイドを持つ)、代替、撤退が列記されます。

28.5 非活性の軍とユニット [Inactive Armies and Units]

いくつかの軍は、非活性でシナリオを開始します。これらの軍は、セット・アップ指定で「非活性」と標記されます。非活性の軍に付属する全ての従属組織とユニットは、任務、移動、攻撃ができません。もしも攻撃されると、個別ユニットは活性化され(付属する軍ではなく)、通常に防御します。

いくつかの個別ユニットは、シナリオを開始するために非活性と

してマークされます(軍は活性だが、ユニットはそうではない)。これらのユニットは、活性化されるまで任務、移動、攻撃を実施できません。

もしも敵ユニットが移動し、非活性の騎兵ユニットに隣接すると、騎兵ユニットは活性化されます(そして通常に対応できる)。

非活性の軍を表示するため、軍マーカー上に ID を持つ適切な数字マーカーを置きます。非活性のユニットを表示するため、各ユニットの上に無地の数字マーカーを置きます。

注釈：プレイの開始時に置かれなければならないフランス GDT 軍のための GT3 マーカーがあることに注意してください。このため、各 GDT ユニットのマークする必要はありません。



29.0 ロレーヌの戦い [THE BATTLE FOR LORRAINE]一導入シナリオ

このシナリオは、シナリオ学習を意図しています。プレイヤー諸氏は、プレイヤー補助カードで移動や戦闘のメカニズムに馴染むことになります。特に、プレイヤー諸氏は、ヘクスサイドを横切っているときに(ヘクスへ進入しているときではなく)MPsを消費することに注意してください。強行軍の手順、騎兵対応の手順、準備攻撃マーカーを置くことの効果を学ぶことも有益です。戦闘解決の手順はユニークで、手順を習得するまで試すことができます。このシナリオは、勝敗のためにデザインされていません。その目的は、プレイヤー諸氏にリングの薄片を噛んでもらうことです。

ヒストリカル・ノート

戦前のロシアとの約束を果たすため、ジョッフル将軍は動員と展開が完了すると、ドイツ軍が保持しているロレーヌへの攻勢を命じました。攻勢は8月14日に開始され、第1軍と第2軍はそれぞれザールブルク(Saarbourg)とMorhangeinの方向へ向けられました。前進は整然と行われましたが、ドイツ軍部隊は戦前のドクトリンに従い、フランス軍の「遠すぎる」攻撃に対処しました。

この前進に対抗するドイツ軍部隊は、ドイツ第6軍と第7軍の大部分から成りました。初期に防御態勢を取ることを命じられたので、ドイツ軍はフランス軍のゆっくりした前進を許しました。8月20日、ドイツ軍はフランス軍の背後で国境を越えて反撃を発動しました。ドイツ軍は、この成功に続いてフランス国内へ前進しました。

2 9 . 1 シナリオの長さ とマップ [Scenario Length and Map]

ロレーヌの戦いは、GT1 のフランス軍ターンで開始し、GT4 のドイツ軍プレイヤー・ターンの完了後に終了します。南マップの一部分のみを使用します。プレイの境界線は、(列記された全ヘクスがイン・プレイ) : NW : 48.49、NE : 64.49、SE : 64.60、SW : 48.60。プレイヤー諸氏は、以下から 8-1/2"x11"シナリオ・マップをダウンロードできます。

http://www.consimgames.com/docs/1914_Oao_The_Battle_of_Lorraine_Scenario_Map.pdf

2 9 . 2 一般情報 [General Information]

A.戦略計画 [Strategic Plans] (26.0) : フランス第2軍の戦略計画は有効ですが、フランス第1軍についての戦略計画は無視します。ドイツ第6軍については、ルール 26.6.2 を適用します。

B.劣悪の連合軍戦闘ドクトリン (ルール 21.1) は有効です。

2 9 . 3 専用ルールロレーヌの戦い [Exclusive Rules—Battle for Lorraine]

2 9 . 3 . 1 このシナリオで使用されない : RPs (7.7.1)、攻囲砲兵弾薬 (13.4)、IPs (14.0)、REPLs (16.6)。

2 9 . 3 . 2 RR ラインと鉄道移動 [RR Lines and Rail Movement] : 鉄道ポイントの消費を必要としない集積所ユニットのみが鉄道移動を使用できます。友軍戦線背後の全 RR ラインは、友軍の機能状態です (18.1)。

プレイ・ノート : このシナリオをプレイしている間、直接的に影響を受けるのは集積所ユニットのみなので、RR ラインへの注意は極めて少ないものです。

2 9 . 3 . 3 軍の付属 [Army Attachment] : シナリオ中、軍団と組織は、その軍付属 (5.2) を変更できません。

2 9 . 4 選択補給 [Optional Supply]

移動と戦闘のルールを集中して学習したいプレイヤー諸氏は、以下の選択ルールを適用します。全ての補給ルールを無視します。全ユニットは、常時完全補給下と見なされます。全ての集積所と軍団段列ユニットのセット・アップを無視します。

2 9 . 5 勝利の判定 [Determining Victory]

勝利は、以下により判定されます。: フランス軍プレイヤーは、以下であると勝利します。a1) 第2軍の戦略計画を達成するか、又は a2) プレイヤー・ターンの終了時に Finstingen (60.55) を支配し (60.55)、しかも b) ゲーム終了時にドイツ軍ユニットがヘクス 55.57 を占めていない。

ドイツ軍プレイヤーは、もしもフランス軍プレイヤーが自軍の戦略目標を達成していないか、Finstingen を占領しておらず、しかもゲーム終了時にドイツ軍ユニットがヘクス 55.57 を占めると勝利します。

どちらのプレイヤーも勝利しなければ、引き分けです。

連合軍の登場順増援スケジュール [Allied Chronological Reinforcement Schedule]

GT2

13/21:59.59

GT4

Toul A:48.53

ドイツ軍の登場順増援スケジュール [German Chronological Reinforcement Schedule]

GT3

段列/EZ : 第6軍集積所の上

4ez : 58:49

10ez : 60:49

Germersheim : 1BR 軍団段列の上

フランス軍のセット・アップ [FRENCH SETUP]

要塞ユニット : Frouard : 51.53、Manonviller : 55:57、Pont St. Vincent : 50:54、Toul x3 : 48:52、48.53、49.53。

軍集積所

FIRST	53.60
SECOND	51.54

軍団ユニット

Unit	Turn: Hex	Box:
Train/8	55.59	FIRST
15/8	57.58	8/ FIRST
16/8	57.58	8/ FIRST
Train/13	55.59	FIRST
25/13	58.58	13/ FIRST
26/13	58.58	13/ FIRST
Train/15	52.55	SECOND
29/15	56.55	15/ SECOND
30/15	56.55	15/ SECOND
Train/16	54.56	SECOND
31/16	56.56	16/ SECOND
32/16	57.57	16/ SECOND
Train/20	51.55	SECOND
11/20	55.55	20/ SECOND
39/20	55.55	20/ SECOND
Train/21	56.59	FIRST
13/21	2: 59.59	
43/21	59.60	21/ FIRST
Train/2 R	51.53	SECOND
59r/2 R	52.52 ②	2 R/ SECOND
68r/2 R	52.53 ②	2 R/ SECOND

独立歩兵組織

Unit	Turn: Hex	Box
18/9	52.52	Ind/ SECOND
70r	53.53 ③	2R/ SECOND
Toul 73r	50.53 ②	Ind/ SECOND
Toul A	4: 48.53	

歩兵支援ユニット

Unit	Turn: Hex	
23,27 Ch	56.55	
41,43 Ch	58.58	
50,71 Ch	58.58	

騎兵ユニット

Unit	Turn: Hex	Box
2 c	54.55	Ind/ SECOND
6 c	55.57	Ind/ FIRST
10 c	55.56	Ind/ SECOND

ドイツ軍のセット・アップ [GERMAN SETUP]

要塞ユニット: Metz(2): 53.50、Metz(3): 54.50、Metz(4): 55.50。

軍集積所

Unit	Turn: Hex
SIXTH	60.51
> Army boundary	60.56/60.57 – 63.55/63.56
SEVENTH	64.58

軍団ユニット

Unit	Turn: Hex	Box
Train/14	63.58 ②	SEVENTH
28/14	61.57 ②	14/ SEVENTH
29/14	60.57 ②	14/ SEVENTH
Train/15	64.59 ②	SEVENTH
30/15	62.59 ②	15/ SEVENTH
39/15	63.60 ②	15/ SEVENTH
Train/21	60.52	SIXTH
31/21	58.53	21/ SIXTH
42/21	58.54	21/ SIXTH
Train/1 B	62.55	SIXTH
1B/1 B	60.56	1 B/ SIXTH
2B/1 B	60.56	1 B/ SIXTH
Train/2 B	59.51	SIXTH
3B/2 B	57.52	2 B/ SIXTH
4B/2 B	56.51	2 B/ SIXTH
Train/3 B	57.50	SIXTH
5B/3 B	56.50	3 B/ SIXTH
6B/3 B	56.50	3 B/ SIXTH
Train/1 BR	62.52	SIXTH
1Br/1 BR	60.55	1 BR/ SIXTH
5Br/1 BR	61.55	1 BR/ SIXTH
Train/EZ	3: on SIXTH Army Depot	

独立組織

Unit	Turn: Hex	Box
H.Metz (33r)	54.50 ③	Ind/ SIXTH
4 Ez	3: 58.49	
8 ez	59.51 ③	Ind/ SIXTH
10 ez	3: 60.49	
Gd ez	62.58 ③	Ind/ SEVENTH
Germersheim	3: on 1 BR Corps Train	

騎兵組織

Unit	Turn: Hex	Box
7 c	61.55	Ind/ SIXTH
8 c	58.52	Ind/ SIXTH
B c	58.52	Ind/ SIXTH

攻城砲兵ユニット

Unit	Turn: Hex
Siege-Train 2	62.50

攻城砲兵ユニットとマーカー

Unit	Turn: Hex
2+3/18	62.50
2/B.3	62.50
1 kMK	with Siege-Train 2



30.0 グランド・キャンペーン、西部戦線 1914年 [THE GRAND CAMPAIGN, THE WESTERN FRONT IN 1914]

30.1 シナリオの長さとはマップ [Scenario Length and Map]

グランド・キャンペーンは、リエージュ陥落後の8月に開始し、交戦国が膠着状態に陥ったことに気が付いた11月中旬に終了します。シナリオはGT1に始まり、GT30の完了時に終了します。全3枚のマップを使用します。

デザイン・ノート：西部戦線の最初の機動が8月4/5日の夜に始まりましたが、キャンペーン・シナリオは8月16日に開始します。8月4～15日に含まれる期間は、問題があるように見えました。この時期は、2つの例外的事件を含みました。それは、交戦国部隊の動員、集中、展開と「リエージュの攻囲」です。

些細な例外を伴い、交戦国の部隊動員、集中、展開は戦前に作られた計画に従って実施されました。8月16日以前の全ての機動は、これらの計画に従って、又は厳しく制限されて実施されました。「フリー・セット・アップ」は、ありませんでした。そして、移動や展開の自由もありませんでした。この事実により、8月4～15日の期間中にプレイヤーを制限するルールが必要となったでしょう。

奇襲攻撃の失敗で開始された「リエージュの攻囲」は、守備隊の撤退や無計画な砲撃を含む例外的事件でした。1914年に、同様な「攻囲」は他にありませんでした。この戦いを正確にシミュレートするためには、特別なユニット・カウンターと多くの例外的ルールが要求されたでしょう。加えて、戦闘の時期と場所のため、少数のサイの目結果がその後のゲーム全体に大きな影響を及ぼす可能性があります。

これらを勘案後、これらの事件を含むことは2つの悪影響を持つと判断されました。両方の事件は、多数の特別専用ルールを必要とすることと、もしもこれらのルールが悪く書かれたら、プレイヤー諸氏にこれらを「ゲーム」にすることを認め、奇妙な結果が起き得ます。ルールの理解、プレイのスピードを促進させ、ゲームをより単純に楽しむため、1914 Offensive à outranceは8月16日に始まります。

30.2 一般情報 [General Information]

A. 戦略計画 [Strategic Plans] (26.0):

全ての戦略計画がイン・プレイです。これには、フランス第1軍、第2軍、第3軍、第4軍、ベルギー軍、ドイツ第1軍、第2軍、第3軍、第4軍、第5軍を含みます。

B. 連合軍の配置情報 [Allied Deployment Information]:

- Rseau du Nord マーカーをヘクス 28.28 と 30.19 に置きます。
- フランス軍 RR 渋滞は、非活性です。
- フランス国内の全 RR ラインは、友軍の機能状態です。
- 鉄道ポイント=なし
- IPs=なし

・全ての要塞ユニットは、カウンターの裏に列記されたヘクス内に置かれます。

C. ドイツ軍の配置情報 [German Deployment Information] :

- ・HKK マーカー (25.2) =適切な軍マーカー上に置きます。
- ・ドイツ軍 RR 渋滞=59.29、54.40、6 番目の中間フェイズ 51.28。
- ・以下の鉄道堡マーカーの東の全 RR ラインは、友軍の機能状態です。: 59.29、60.32、56.36、54.41、54.42、54.43、53.45、53.48、52.49、54.53、58.56、60.60、55.69、55.70、55.73。
- ・開始時弾薬 [Starting Ammo] : 40cm=7、30.5cm=25、準備砲撃=5
- ・鉄道ポイント=なし
- ・IP s=なし
- ・爆破された道路橋梁 (19.0) =53.28/53.29。
- ・全ての要塞ユニットは、カウンターの裏に列記されたヘクス内に置かれます。

3 0 . 3 RR 橋梁&トンネル爆破 [RR Bridge & Tunnels Blown]
ヴェルダン [Verdun] (47.45) からオランダ国境までのムーズ川の東又はそこに沿ったヘクス内の全構築物は爆破されています。

3 0 . 4 勝利の判定 [Determining Victory]
ゲーム終了時に、10VP 以上を持つプレイヤーが勝利します。その中間は引き分けです (すなわち、連合軍について 9VP 対ドイツ軍について 9VP)。

3 0 . 5 注目すべき事件 [Noteworthy Events]
・増援として新たな軍の到着を計画することは、常に重要です。これらの到着は、GT 記録欄上にマークされます。
・連合軍プレイヤーは、フランス第 9 軍が Detd' Armee の代替として GT10 に到着することを忘れないようにしてください。
・代替の組合せと騎兵軍団ユニットの到着に気を付けてください。影響下ユニットと一緒にしておくよう試みてください。
・連合軍プレイヤーは、Réseau du Nord RR ラインの掃討のために、GDT 軍団が補給問題を持つことに注意してください。もしもこれらの師団の 1 つ又はいくつかは補給下に機動できなければ、港湾ヘクスへ移動できます。そこから海上移動を使用して、GDT 軍団の残りとも再統合できます。
・連合軍プレイヤーは、軍基地が再配置されている間に BEF が弾薬欠乏を被ることを忘れないようにしてください。
・どの軍が弾薬欠乏マーカーを受けるか、事前に計画してください。このような軍を防護するため、IPs を構築してください。

3 0 . 6 プレイヤーズ・ノート [Player's Notes]

ドイツ軍

・第 5 軍を支援に付けた第 4 軍は、その戦略目標を迅速に達成するために前進しなければなりません。第 4 軍の遅滞は、右翼を弱体化させ、第 1、第 2、第 3 軍に広大な正面をカバーさせることとなります。第 4 軍は、ヴェルダン [Verdun] の西へ移動する努力をしなければならず、可能であれば第 5 軍も同様です。「右翼を強化せよ。」

・第 1 軍は、アミアン [Amiens] の RR 橋梁支配を獲得するために、歩兵ユニットを送らなければなりません。ユニットはそこに留まる必要がなく、ヘクス支配を獲得するためにのみ必要です (3.3)。
・ナミュール[Namur]とモブージュ [Maubeuge] の占領後、アントワープ [Antwerpen] の最終強襲に使用するため、多数の 21cm 攻囲砲兵を集めてください。

連合軍

・ベルギー軍を犠牲にすることは、賢明ではありません。(第 4 師団

がナミュール内部で罠にはまることを認めてはなりません。)ベルギー軍がゲーム開始時に占めるラインは、他の連合軍部隊によって支援できません。もしもベルギー軍が罠うと、これらはドイツ第 1 軍と第 2 軍の唯一厄介な存在になり、最悪の場合、アントワープの早期陥落を導くかもしれません。

- ・小部隊である BEF の使用は、注意深くしてください。ベルギー軍と同様、支援不可能な位置で開始し、ドイツ軍の前進を止めることはできません。栄光ある退却は、恥ではありません (むしろ名誉です)。
- ・ポントワーズ [Pontoise] (18.4.1a) の橋梁を防御することは重要です。この橋は、10 月と 11 月中旬に重要となります。

連合軍の登場順増援、代替、撤退スケジュール [Allied Chronological Reinforcement, Substitution and Withdrawal Schedule]

GT 2

段列/1R: 49.71
44: 51.71
63r: 51.69
66r: 51.70
115r bd: 53.64
116r bd: 51.66
Epinal 71r: 53.63

GT 3

段列/18: 40.30
35/18: 40.29
36/18: 41.28
段列/4R, 51r: 37.31
52r: 103 bd, 104 bd & 49,58 Ch の統合代替
53r: 37.32
67r: 46.45
69r: 37.32
Marocaine: 44.35

(イギリス軍)

BEF Depot (集積所) , GHQ: 36.26
段列/1, 2/1: 35.28
1/1: 36.28
段列/2, 5/2: 38.27
3/2, 5 bd: 39.27
Cav.Div.: 42.27

GT 4

2 Col +Ch: 2 Col bd & 57,60,61 Ch の統合代替
64r: 51.57 or 50.61
74r: 51.58 or 50.61
Toul A: 48.53
Paris (Marine): 16.36

(イギリス軍)

19: 37.24

GT 5

Klein/7: Res/7 の代替
88t/GDT: 35.20 又は 30.21
65r: 46.48

75r: 46.46

46,54 Ch: 51.58 又は 50.61

52,68,70 Ch: 51.59 又は 50.61

(ベルギー軍)

LOC c: 40.11

BELGIAN (集積所): 51.16

(イギリス軍)

4/3: BEF集積所の上

GT 6

段列/6R: パリ [Paris] (16.36) の20ヘクス以内、少なくともドイツ軍ユニットから10ヘクス離して

61r/6R, 62r: パリ [Paris] (16.36) の20ヘクス以内、少なくともドイツ軍ユニットから6ヘクス離して

(BELGIAN)

Gd Civique x2: 44.15 又は40.11

GT 7

第6軍集積所: どこか

段列/34: 81 bd 又は 82 bd から5ヘクス以内

Le Havre: 01.21

Paris Sud: 16.37

Ditte: いずれかの集積所上

Toul (砲兵): 48.53

(イギリス軍)

det.Marine, Samson: 31.11

GT 8

Paris NE: 17.36

GT 9

2 CC: 10c といずれか2個騎兵師団の代替

Toul (砲兵): 48.53

(イギリス軍)

段列/3: BEF Depot (集積所) の上

GT 10

NINTH Depot (第9軍集積所) : Det. d'Armée の代替

段列/5R: いずれかの集積所上

段列/31: 44 師団から5ヘクス以内

76/31 & 77: 44 & 2 Col+Ch の統合代替

45: 16.36

Paris (Zouave): 16.36

(イギリス軍)

1 c, 2 c: Cav.Div. (騎兵師団) & 5 bd の統合代替

GT 11

段列/GDT: Mantes (11.33) から10ヘクス以内

1 CC: Sordet の代替

GT 12

Epinal 71r+: Epinal 71r の代替

Toul: 48.53

170 RI: Epinal A の代替

GT 13

41: 81 bd & 82 bd の統合代替

297 RI: 第1軍集積所の上

Verdun (砲兵): 47.45

GT 14

(イギリス軍) 6/3: I [鉄道モード状態]

GT 15

37+: 37 の代替

GQG (砲兵): いずれかの集積所上

GT 16

45+: 45の代替

Morlaincourt: Verdun A & Verdun A. の統合代替

(イギリス軍)

R.G.A.(砲兵): BEF 集積所上

Marine: det.Marine の代替

GT 17

段列/32: いずれかの集積所上

76+/31: 76/31の代替

38+: 38 の代替

GT 18

撤退 段列/GDT

41+: 41の代替

42+: 42の代替

81t: 81t/GDTの代替

82t: 82t/GDTの代替

84t: 84t/GDTの代替

88t: 88t/GDTの代替

171+172 RI: Belfort Aの代替

Paris: 16.36

Belfort M: 50.69

GT 19

第10軍集積所: どこか

段列/33: いずれかの集積所上

77+: 77の代替

Marine: Paris (Marine) の代替

6 RIT & 8 RIT: Dunkerqueの代替

Verdun (44 RIT): 46.45

• 特別フランス軍砲兵増援

GT 20

87t: Le Havreの代替

Marocaine+: Marocaineの代替

2 CC+: 2 CC といずれか1個騎兵師団の代替

(ベルギー軍)

1 + 2c: 1cの代替

(イギリス軍)

1 *Naval*, 2 *Naval*: いずれかの港湾

GT 21

89t: Paris Ouestの代替

92t: Paris NEの代替

(イギリス軍)

CC: 1c & 2c の統合代替

3 c: いずれかの港湾又は +1 GTで I [鉄道モード状態]

Naval (砲兵): いずれかの港湾

GT 22

•特別フランス軍砲兵増援

•特別フランス軍RIT増援

(イギリス軍)

段列4, 7/4: いずれかの港湾又は +1 GTで I [鉄道モード状態]

GT 23

91t: Parisの代替

Belfort nord: 50.69

Belfort sud: *Belfort M*の代替

GT 24

GT 25

•特別フランス軍砲兵増援

•特別フランス軍RIT増援

(イギリス軍)

段列IND, Lhr/IND: H [鉄道モード状態]

GT 26

96t: G [鉄道モード状態]

GT 27

段列38: On any Depot

(イギリス軍)

Mrt/IND, *Sd c/IND*: H [鉄道モード状態]

GT 28

•特別フランス軍砲兵増援

•特別フランス軍RIT増援

GT 29

GT 30

(イギリス軍) 8/4: いずれかの港湾へ

•特別フランス軍RIT増援

GTs 22、25、28に、3つの RIT ユニットの適切な軍の集積所ユニット上に置く。(GQG は、いずれかの軍集積所上に置くことができる)

•特別フランス軍砲兵増援

GTs 19、22、25、28に、2つの砲兵 ユニットの適切な軍の集積所

ユニット上に置く

統合代替の場合の概要

• フランス軍:

Morlaincourt = Verdun A + *Verdun A*: GT 16

2 Col+Ch = 2 col bd + *57,60,61Ch*: GT 4

77 & 76/31 = 44 + 2 Col+Ch: GT 10

52 r = 103 bd + *104 bd + 49,58 Ch*: GT 3

41 = 81 bd + 82 bd: GT 13

• イギリス軍:

1 c & 2 c = Cav.Div. + *5 bd*: GT 10

• フランス軍:

2 CC = 10 c + いずれかの2個騎兵師団: GT 9

• イギリス軍:

CC = 1c + 2c: GT 21

ドイツ軍の登場順増援、代替、撤退スケジュール [German Chronological Reinforcement, Substitution and Withdrawal Schedule]

GT 2

N.Braisach (砲兵): 59.68

1/*FsAB.8*, 2/*FsAB.8* (攻囲砲兵): 58.28

GT 3

段列/EZ: 第6軍集積所の上

Germersheim: 段列/1 BR ユニットのの上に置く

10 Lw (LOC): 60.27

11 Lw (LOC): 58.26

25 Lw (LOC), 37 Lw: 58.28

27 Lw (LOC), 29 Lw (LOC): 64.28

45 Lw (LOC): 59.48

49 Lw (LOC): 57.43

17 *Ez bd*: 65.61

Landsturm x2: 58.28

1+2/6 (攻囲砲兵.): 55.44

2+3/12 (攻囲砲兵.): 56.46

GT 4

GT 5

BELGIEN集積所 – 25.5を参照

BELGIEN (LOC): 58.28

GT 6

段列/9 R, 17r/9 R, 18r/9 R: 54.23 又は 58.28

Eichhom: 1B.Lw & 2B.Lw (16.3.2に従って使用可能) の統合代替

BELGIEN (LOC cav) x2: 52.22

5+6 *sKM* (攻囲砲兵.): Siege-段列 1 の上に置く

撤退: 東部を増強: 25.3を参照

GT 7

51 Lw: N.Braisachの代替

Ferling: *Ferling*の代替

BELGIEN (LOC): 54.23 又は8.28

4 CC with *Jaeger 4*: 3 c & 6 c の統合代替

METZ (攻囲砲兵マーカー) Siege-段列 2 と共に置く

GT 8

Wening: Gemmersheimの代替

GT 9

段列/15 R: 65.61

BELGIEN (26 Lw): 49.21 又は58.28

BELGIEN (Marine): 54.23 又は58.28

BELGIEN (LOC): 54.23 又は 58.28

5/ *FsAR.2*, 6/ *FsAR.2* (攻囲砲兵): 攻囲段列2 の上に置く

GT 10

STRABBURG 集積所 – Gaede 集積所: Straßburg (65.62)から5ヘクス以内

5 B.Lw: 5 B.Lw LOCユニットの代替

GT 11

BELGIEN (LOC): 54.23 又は58.28

GT 12

撤退 17 Ez *bd*, METZ (攻囲砲兵マーカー)

BELGIEN (Marine): BELGIEN (Marine) の代替

1 CC: Gd cの代替 + いずれかの騎兵師団

METZ (砲兵): 54.48

GT 13

撤退 45 Lw (LOC).

Falkenhausen 集積所: Straßburg (65.62) の5ヘクス以内

B.Lw: Weningの代替

Benzino (XX): Benzino (X) & Dameの統合代替

Neuber: *Straßburg*の代替

GT 14

METZ 集積所: Metz (54.49) の5ヘクス以内

Brussel 2 (2 R-Ez): 49.21

GT 15

11r+/6 R: 11r/6Rの代替

12r+/6 R: 12r/6Rの代替

19 Ez+: 19 Ezの代替

49 Lw: 49 Lw LOCユニットの代替

Brussel 1 (1 R-Ez): 49.21

Metz: 54.48

BELGIEN (38 lw): 58.28

STRABBURG (LOC): 65.62

GT 16

9r+/5 R: 9r/5Rの代替

10r+/5 R: 10r/5Rの代替

8 Ez+: 8 Ezの代替

Gd Ez+: Gd Ezの代替

Waldow: *Metz 14* & *Metz 30*の統合代替

Wahnschaf: 51.27

2 kMK (攻囲砲兵 marker): 攻囲段列 1の上に置く

GT 17

10 Ez+: 10 Ezの代替

Ipfelkofer: *Ipfelkofer*の代替

2 CC: 9 c + いずれかの2個騎兵師団の統合代替

GT 18

Rekowski: Abt.Rkowskiの代替

Jaeger 1: *Jaeger 1* (騎兵) の代替

Jaeger 2: *Jaeger 2* (騎兵) の代替

METZ (LOC): 54.49

GT 19

16r+/8 R: 16r/8 Rの代替

21r+/18 R: 21r/18Rの代替

25r+/18 R: 25r/18Rの代替

GT 20

1Br+/1 BR: 1Br/1 BRの代替

5Br+/1 BR: 5Br/1 BRの代替

GT 21

GT 22

Landsturm: 57.43

GT 23

段列/22 R, 43r/22 R, 44r/22 R: A [鉄道モード状態]

段列/23 R, 45r/23 R, 46r/23 R: B [鉄道モード状態]

段列/24 R, 47r/24 R, 48r/24 R: F [鉄道モード状態]

段列/26 R, 51r/26 R, 52r/26 R: B [鉄道モード状態]

段列/27 R, 53r/27 R, 54r/27 R: C [鉄道モード状態]

56 Lw: Bodungenの代替

GT 24 、 25

GT 26

6 B.R: B [鉄道モード状態]

Landsturm: 57.43

GT 27 、 28、 29、 30

・GTを持つ統合代替の場合の概要

Benzino (XX) = Benzino (X) + Dame: GT 13

Eichhorn = 1 B.Lw + 2 B.Lw: GT 6

Waldow = *Metz 14* + *Metz 30*: GT 16

・騎兵軍団代替の場合

1 CC = Gd c +: GT いずれかの騎兵 1 個師団12

2 CC = 9 c + いずれかの騎兵 2 個師団: GT 17

4 CC と *Jaeger 4* = 3 c + 6 c: GT 7

フランス軍のセット・アップ [FRENCH SETUP]

堡壘ユニット [Fort Units]

Unit	Hex
<i>Bourlemont</i>	44.55
<i>Calais</i>	26.09
<i>Dunkerque</i>	31.11
<i>Les Ayvelles</i>	44.35
<i>Montmedy</i>	49.41
<i>Pagny</i>	46.53
<i>Reims</i>	35.39

軍集積所 [Army Depots]

Unit	Turn: Hex	Activation GT
ALSACE	50.69	
> Army boundary	55.66/55.67 – 51.64/51.65	
FIRST	53.60	
> Army boundary	59.55/60.55 – 56.57/57.58	
SECOND	51.54	
> Army boundary	50.50/50.51 – 46.52/46.53	
Det. d'Armee	46.48	Inactive – GT3
THIRD	46.45	Inactive – GT3
FOURTH	46.41	Inactive – GT3
FIFTH	41.34	Inactive – GT2
SIXTH	7: anywhere	
NINTH	10: Substitute for Det. d'Armee	
TENTH	19: anywhere	
SECONDARY	Available per 15.7	

軍団ユニット [Corp Units]

Unit	Turn: Hex	Box:
Train/1	46.30	FIFTH
1/1	48.30 ⑤	1/ FIFTH
2/1	49.30 ⑤	1/ FIFTH
Train/2	48.41	FOURTH
3/2	49.41	2/ FOURTH
4/2	49.41	2/ FOURTH
Train/3	42.32	FIFTH
5/3	42.30	3/ FIFTH
6/3	41.30	3/ FIFTH
Train/4	47.44	THIRD
7/4	49.43	4/ THIRD
8/4	49.43	4/ THIRD
Train/5	47.45	THIRD
9/5	49.44	5/ THIRD
10/5	49.44	5/ THIRD
Train/6	48.46	THIRD
12/6	49.45	6/ THIRD
40/6	49.47	6/ THIRD
Train/7	50.69	ALSACE
14/7	52.69	7/ ALSACE
Res/7	52.69	7/ ALSACE
Klein/7	5: Substitute for Res/7	
Train/8	55.59	FIRST
15/8	57.58	8/ FIRST
16/8	57.58	8/ FIRST
Train/9	46.36	FOURTH
17/9	46.36	9/ FOURTH
18/9	52.52	Ind/SECOND
Train/10	43.33	FIFTH
19/10	43.31	10/ FIFTH
20/10	43.31	10/ FIFTH
Train/11	46.37	FOURTH
21/11	47.37+48.36	11/ FOURTH
22/11	48.37	11/ FOURTH

Train/12	46.40	FOURTH
23/12	48.39	12/ FOURTH
24/12	48.39	12/ FOURTH
Train/13	55.59	FIRST
25/13	58.58	13/ FIRST
26/13	58.58	13/ FIRST
Train/14	55.62	FIRST
27/14	56.63+57.63	14/ FIRST
28/14	58.62	14/ FIRST
Train/15	52.55	SECOND
29/15	56.55	15/ SECOND
30/15	56.55	15/ SECOND
Train/16	54.56	SECOND
31/16	56.56	16/ SECOND
32/16	57.57	16/ SECOND
Train/17	46.39	FOURTH
33/17	47.38	17/ FOURTH
34/17	47.39	17/ FOURTH
Train/18	3: 40.30	
35/18	3: 40.29	
36/18	3: 41.28	
Train/20	51.55	SECOND
11/20	55.55	20/ SECOND
39/20	55.55	20/ SECOND
Train/21	56.60	FIRST
13/21	59.61	21/ FIRST
43/21	59.61	21/ FIRST
Train/31	10: within 5 hexes of 44 Division	
76/31	10: Combo Substitution—see also 77 (44 & 2 Col +Ch)	
76+/31	17: Substitute for 76/31	
Train/32	17: Any Depot	
Train/33	19: Any Depot	
Train/34	7: within 5 hexes of 81 bd or 82 bd	
Train/38	27: Any Depot	
Train/Col	46.40	FOURTH
2/Col	47.41	Col/FOURTH
3/Col	48.40	Col/FOURTH
5 bd/Col	48.40	Col/FOURTH
Train/1 R	2: 49.71	
Train/2 R	51.54	SECOND
59r/2 R	52.52 ☉	2R/ SECOND
68r/2 R	52.53 ☉	2R/ SECOND
Train/3R	46.49	Det. d' Armee
Train/4R	3: 37.31	
Train/5R	10: Any Depot	
Train/6R	6: Within 20 hexes of Paris (16.36), at least 10 hexes from any German unit.	
61r/6R	6: Within 20 hexes of Paris (16.36), at least 6 hexes from any German unit.	
Train/GDT	11: Within 10 hexes of Mantes (11.33) [Withdraw GT 18]	
81t/GDT	31.14 ☉ [-4 detachment Strength marker]	GDT
1 det 81	31.11 ☉	
2 det 81	33.16 ☉	
82t/GDT	31.21 ☉ [-4 detachment Strength marker]	GDT
1 det 82	35.18 ☉	
2 det 82	35.21 ☉	
84t/GDT	35.24 ☉ [-4 detachment	GDT

	Strength marker]	
1 det 84	37.23 ☉	
2 det 84	38.25 ☉	
88t/GDT	5: 35.20 or 30.21	

独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

Unit	Turn: Hex	Box:
2 Col bd	57.59	Ind/ FIRST
2 Col +Ch	4: Combo Substitution (2 Col bd & 57,60,61 Ch)	
37	44.32	Ind/ FIFTH
37+	15: Substitute for 37	
38	43.30	Ind/ FIFTH
38+	17: Substitute for 38	
41	13: Combo Substitution (81 bd & 82 bd)	
41+	18: Substitute for 41	
42	49.46	6/ THIRD
42+	18: Substitute for 42	
44	2: 51.71	
45	10: 16.36	
45+	16: Substitute for 45	
51r	3: 37.31	
52r	3: Combo Substitution (103 bd, 104 bd & 49,58 Ch)	
53r	3: 37.32	
54r	47.47	3 R/ Det. d'Armee
55r	49.49	3 R/ Det. d'Armee
56r	49.48	3 R/ Det. d'Armee
60r	46.35+47.36	Ind/FOURTH
62r	6: Within 20 hexes of Paris (16.36), at least 6 hexes from any German unit.	
63r	2: 51.69	
64r	4: 51.57 or 50.61	
65r	5: 46.48	
66r	2: 51.70	
67r	3:46.45	
69r	3: 37.32	
70r	53.53 ☉	2R/SECOND
74r	4: 51.58 or 50.61	
75r	5: 46.46	
77	10: Combo Substitution—see also 76/31 (44 & 2 Col +Ch)	
77+	19: Substitute for 77	
81 bd	55.65	Ind/ FIRST
82 bd	53.69	7/ ALSACE
81t	18: Substitute for 81t/GDT	
82t	18: Substitute for 82t/GDT	
84t	18: Substitute for 84t/GDT	
87t	20: Substitute for Le Havre	
88t	18: Substitute for 88t/GDT	
89t	21: Substitute for Paris Ouest	
91t	23: Substitute for Paris	
92t	21: Substitute for Paris NE	
96t	26: G [in Rail Mode]	
103 bd	45.35 ☉	Ind/ FIFTH
115r bd	2: 53.64	
116r bd	2: 51.66	
171+172 RI	18: Substitute for Belfort A	
Belfort 57 r	51.70	7/ ALSACE
Belfort A	51.70 ☉	Ind/ALSACE
Belfort nord	23: 50.69	
Belfort sud	23: Substitute for Belfort	
Epinal 71 r	2: 53.63	
Epinal 71r+	12: Substitute for Epinal 71r	

Le Havre	7: 01.21	
Marine	19: Substitute for <i>Paris</i> (Marine)	
Marocaine	3: 44.35	
Marocaine+	20: Substitute for Marocaine	
Maubeuge	41.26	Ind/ FIFTH
Morlaincourt	16: Combo Substitution (Verdun A & <i>Verdun A</i>)	
Paris	18: 16.36	
Paris Central	Paris	Ind/ PARIS
Paris Est	Paris	Ind/ PARIS
Paris NE	8: 17.36	
Paris Nord	Paris	Ind/ PARIS
Paris Ouest	Paris	Ind/ PARIS
Paris Sud	7: 16.37	
Toul 73 r	50.53 ③	Ind/SECOND
Toul A	4: 48.53	
Verdun 72r	47.47	Ind/ Det. d'Armee
Verdun A	47.45	Ind/ THIRD

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex	
6 RIT	19: Both substitute for <i>Dunkerque</i>	
8 RIT		
12,28,30 Alp	53.69	
13,22 Alpin	53.69	
23,27 Ch	56.55	
41,43 Ch	58.58	
45 RI	50.28	
46,54 Ch	5: 51.59 or 50.61	
49,58 Ch	45.33 ③	
50,71 Ch	58.58	
52,68,70 Ch	5: 51.59 or 50.61	
57,60,61 Ch	59.60	
104 bd	47.31 ③	
148 RI	49.29	
170 RI	12: Substitute for <i>Epinal A</i>	
297 RI	13: on FIRST Depot	
Belfort M	18: 50.69	
Ditte	7: Any Depot	
Dunkerque	31.11	
Epinal A	50.60	
Maubeuge	41.26	
Paris (Marine)	4: 16.36	
Paris (Zouave)	10: 16.36	
Toul (47 RIT)	12: 48.53	
Verdun A	46.45	
Verdun (44 RIT)	19: 46.45	
FIRST	On GT 22, GT 25, and GT 28, place three RIT units on the appropriate Army's Depot unit—see 5.4. (GQG can be placed on any Army Depot)	
SECOND		
THIRD		
FOURTH		
FIFTH		
SIXTH		
NINTH		
TENTH		
GQG		

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex	Box:
Sordet	47.29	Ind/ FIFTH
1 CC [x2]	11: Substitute for Sordet	
2 CC [x2]	9: Substitute for 10c and any two cavalry divisions	
2 CC+ [x2]	20: Substitute for 2CC and any one	

	cavalry division	
2 c	54.55	Ind/SECOND
4 c	50.36	Ind/FOURTH
6 c	55.57	Ind/SECOND
7 c	49.46	Ind/ THIRD
8 c	52.70	Ind/ALSACE
9 c	51.41	Ind/FOURTH
10 c	55.56	Ind/SECOND

砲兵ユニット [砲兵 Units]

Unit	Turn: Hex
FIRST	On GT 19, GT 22, GT 25, and GT 28, place two artillery units on the appropriate Army's Depot unit—see 5.4.
SECOND	
THIRD	
FOURTH	
FIFTH	
SIXTH	
NINTH	
TENTH	
GQG	15: Any Depot
Toul	7: 48.53
Toul	9: 48.53
Verdun	13: 47.45

ベルギー軍のセット・アップ [BELGIAN SETUP]

堡壘ユニット [Fort Units]

Unit	Hex
Antwerpen	51.17
Antwerpen	52.16

軍集積所 [Army Depots]

Unit	Turn: Hex	Activation GT
BELGIAN Antwerpen	52.21	Inactive - GT2
BELGIAN Antwerpm Army Base marker	5: 51.16	
Oostende Army Base marker	52.16	
	Not yet in play—see 24.3.1	

独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

Unit	Turn: Hex	Box:
1 [x2]	54.23	BELGIAN
2 [x2]	52.22	BELGIAN
3 [x2]	53.24	BELGIAN
4 [x2]	51.27 ③	BELGIAN
5 [x2]	52.24	BELGIAN
6 [x2]	51.23	BELGIAN
14 bd	53.24	BELGIAN
15 bd	52.24	BELGIAN

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex	
14 bd	As per rule 24.2	
15 bd		
Antwerpen	52.16	
Gd Civique	6: 44.15	
Gd Civique	6: 44.15	

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex	Box:
1 c	56.22	
1 + 2 c	20: Substitute for 1c	
LOC c	5: 40.11	

イギリス軍のセット・アップ [イギリス軍 SETUP]

軍集積所 [Army Depots]

Unit	Turn: Hex
BEF Depot	3: 36.26
Army Base marker	Le Havre (01.21)

軍団ユニット [Corps Units]

Unit	Turn: Hex	Box:
Train/1	3: 35.28	
1/1	3: 36.28	
2/1	3: 35.28	
Train/2	3: 38.27	
3/2	3: 39.27	
5/2	3: 38.27	
Train/3	9: on BEF Depot	
4/3	5: on BEF Depot	
6/3	14: I [in Rail Mode]	
Train/4	22: Any Port or +1 GT at I [in Rail Mode]	
7/4	22: Any Port or +1 GT at I [in Rail Mode]	
8/4	30: Any Port	
Train/IND	25: H [in Rail Mode]	
Lhr/IND	25: H [in Rail Mode]	
Mrt/IND	27: H [in Rail Mode]	
Sd c/IND	27: H [in Rail Mode]	

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex	
1 Naval	20: Any Port	
2 Naval	20: Any Port	
19	4: 37.24	
GHQ	3: 36.26	
det.Marine	7: 31.11	
Marine	16: Substitute for det.Marine	

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex	Box:
CC [x2]	21: Combo Substitution (1 c & 2 c)	
Cav.Div.	3: 42.27	
1 c	10: Combo Substitution (Cav.Div. & 5 bd)	
2 c		
3 c	21: Any Port or +1 GT at I [in Rail Mode]	
5 bd	3: 39.27	
Samson	7: 31.11	

砲兵ユニット [砲兵 Units]

Unit	Turn: Hex
R.G.A.	16: BEF Depot
Naval	21: Any Port

ドイツ軍のセット・アップ [GERMAN SETUP]

堡壘ユニット [Fort Units]

Unit	Hex
Bitsch	65.54
Hünningen	57.73
Neuenburg	58.70

軍集積所 [Army Depots]

Unit	Turn: Hex	Activation GT
FIRST w/Truck marker (25.3)	64.28	Inactive - GT2
SECOND w/Truck marker (25.3)	61.30	Inactive - GT2
THIRD w/Truck marker (25.3)	62.33	Inactive - GT2
FOURTH	58.40	Inactive - GT2
FIFTH	60.46	Inactive - GT2
SIXTH	60.51 w/Strat. Plan rule marker (26.6.2)	
> Army boundary	60.56/60.57 – 63.55/63.56	
SEVENTH	65.62	
BELGIEN	5: See 25.5	
STRAßBURG Gaede	10: Within 5 hexes of Straßburg (65.62)	
STRAßBURG Falkenhausen	13: Within 5 hexes of Straßburg (65.62)	
METZ	14: Within 5 hexes of Metz (54.49)	
Secondary Depot	Available per 15.7	

軍団ユニット [Corps Units]

Unit	Turn: Hex	Box
Train/GD	57.30	SECOND
1 gd/GD	55.30	GD/SECOND
2 gd/GD	55.30	GD/SECOND
Train/GD R	60.32	SECOND
3 gd/GD R	58.31	GD R/ SECOND
1 gd r/GD R	58.31	GD R/ SECOND
Train/2	60.27	FIRST
3/2	58.23	2/ FIRST
4/2	58.24	2/ FIRST
Train/3	60.27	FIRST
5/3	58.25	3/ FIRST
6/3	57.25	3/ FIRST
Train/4	60.27	FIRST
7/4	57.24	4/ FIRST
8/4	58.24	4/ FIRST
Train/5	58.45	FIFTH
9/5	56.43	5/ FIFTH
10/5	56.43	5/ FIFTH
Train/6	60.43	FOURTH
11/6	57.42	6/ FOURTH
12/6	57.42	6/ FOURTH
Train/7	59.28	SECOND
13/7	58.26	7/ SECOND
14/7	58.26	7/ SECOND
Train/8	58.39	FOURTH
15/8	58.38	8/ FOURTH
16/8	58.38	8/ FOURTH
Train/9	59.28	FIRST
17/9	56.25	9/ FIRST
18/9	57.28	9/ FIRST
Train/10	58.29	SECOND

19/10	55.28	10/ SECOND
20/10	56.28	10/ SECOND
Train/11	61.35	THIRD
22/11	59.34	11/ THIRD
38/11	59.34	11/ THIRD
Train/12	60.36	THIRD
23/12	58.35	12/ THIRD
32/12	58.35	12/ THIRD
Train/13	57.46	FIFTH
26/13	55.44	13/ FIFTH
27/13	55.45	13/ FIFTH
Train/14	63.58 ②	SEVENTH
28/14	61.57 ②	14/ SEVENTH
29/14	60.57 ②	14/ SEVENTH
Train/15	64.59 ②	SEVENTH
30/15	62.59 ②	15/ SEVENTH
39/15	62.60 ②	15/ SEVENTH
Train/16	56.48	FIFTH
33/16	56.49	16/ FIFTH
34/16	55.49	16/ FIFTH
Train/18	60.42	FOURTH
21/18	58.41	18/ FOURTH
25/18	57.41	18/ FOURTH
Train/19	60.37	THIRD
24/19	58.36	24/ THIRD
40/19	58.36	24/ THIRD
Train/21	60.52	SIXTH
31/21	58.53	21/ SIXTH
42/21	58.54	21/ SIXTH
Train/1 B	62.55	SIXTH
1B/1 B	60.56	1 B/ SIXTH
2B/1 B	60.56	1 B/ SIXTH
Train/2 B	59.51	SIXTH
3B/2 B	57.52	2 B/ SIXTH
4B/2 B	56.51	2 B/ SIXTH
Train/3 B	57.50	SIXTH
5B/3 B	56.50	3 B/ SIXTH
6B/3 B	56.50	3 B/ SIXTH
Train/1 BR	62.52	SIXTH
1Br/1 BR	60.55	1 BR/ SIXTH
1Br+/1 BR	20: Substitute for 1Br/1 BR	
5Br/1 BR	61.55	1 BR/ SIXTH
5Br+/1 BR	20: Substitute for 5Br/1 BR	
Train/3 R	63.29	FIRST
5r/3 R	61.28	3 R/ FIRST
6r/3 R	61.28	3 R/ FIRST
Train/4 R	63.30	FIRST
7r/4 R	60.28	4 R/ FIRST
22r/4 R	60.28	4 R/ FIRST
Train/5 R	62.46	FIFTH
9r/5 R	59.47	5 R/ FIFTH
9r+/5 R	16: Substitute for 9r/5R	
10r/5 R	59.47	5 R/ FIFTH
10r+/5 R	16: Substitute for 10r/5R	
Train/6 R	60.47	FIFTH
11r/6 R	57.48	6 R/ FIFTH
11r+/6 R	15: Substitute for 11r/6R	
12r/6 R	58.47	6 R/ FIFTH
12r+/6 R	15: Substitute for 12r/6R	
Train/7 R	62.30	SECOND
13r/7 R	60.29	7R/SECOND
14r/7 R	60.29	7R/SECOND
Train/8 R	62.42	FOURTH
15r/8 R	62.42	15 R/ FOURTH
16r/8 R	62.41	15 R/ FOURTH

16r+/8 R	19: Substitute for 16r/8 R	
Train/9 R	6: 54.23 or 58.28	
17r/9 R	6: 54.23 or 58.28	
18r/9 R	6: 54.23 or 58.28	
Train/10 R	62.31	SECOND
2gdr/10 R	59.29	10 R/ SECOND
19r/10 R	59.29	10 R/ SECOND
Train/12 R	64.38	THIRD
23r/12 R	63.37	12 R/ THIRD
24r/12 R	62.38	12 R/ THIRD
Train/14 R	63.64	SEVENTH
26r/14 R	62.63	14 R/SEVENTH
28r/14 R	61.64	14 R/ SEVENTH
Train/ 15 R	9: 65.61	
Train/18 R	62.44	FOURTH
21r/18 R	61.43	18 R/ FOURTH
21r+/18 R	19: substitute for 21r/18R	
25r/18 R	61.43	18 R/ FOURTH
25r+/18 R	19: substitute for 25r/18R	
Train/22 R	23: A [in Rail Mode]	
43r/22 R	23: A [in Rail Mode]	
44r/22 R	23: A [in Rail Mode]	
Train/23 R	23: B [in Rail Mode]	
45r/23 R	23: B [in Rail Mode]	
46r/23 R	23: B [in Rail Mode]	
Train/24 R	23: F [in Rail Mode]	
47r/24 R	23: F [in Rail Mode]	
48r/24 R	23: F [in Rail Mode]	
Train/26 R	23: B [in Rail Mode]	
51r/26 R	23: B [in Rail Mode]	
52r/26 R	23: B [in Rail Mode]	
Train/27 R	23: C [in Rail Mode]	
53r/27 R	23: C [in Rail Mode]	
54r/27 R	23: C [in Rail Mode]	
Train/EZ	3: on SIXTH Army Depot	
Train/S.XIV	59.70	SEVENTH

独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

Unit	Turn: Hex	Box
1 B.Lw	58.65	Ind/ SEVENTH
2 B.Lw	59.64	Ind/ SEVENTH
5 B.Lw	10: substitute for 5 B.Lw LOC unit	
6 B.R	26: B [in Rail Mode]	
4 Ez	59.49 ③	Ind/ SIXTH
8 Ez	59.51 ③	Ind/ SIXTH
8 Ez+	16: Substitute for 8 Ez	
10 Ez	60.48 ③	Ind/ SIXTH
10 Ez+	17: substitute 10 Ez	
19 Ez	62.60 ③	Ind/ SEVENTH
19 Ez+	15: substitute 19 Ez	
2 Lw	57.49 ③	Ind/ FIFTH
13 Lw	58.48 ③	Ind/ FIFTH
37 Lw	3: 58.28	
43 Lw	58.48 ③	Ind/ FIFTH
49 Lw	15: substitute for 49 Lw LOC unit	
51 Lw	7: Substitute for N.Braisach	
56 Lw	23: Substitute for Bodungen	
2 R-Ez	Substitute for Brussel 2 as per 25.4.1	
Abt.Rkwski	60.64 ②	Ind/ SEVENTH
B.Lw	13: substitute for Wening	
BELGIEN (26 Lw)	9: 49.21 or 58.28	
BELGIEN (Marine)	12: Substitute for BELGIEN (Marine)	

Benzino (X)	62.63 ③	Ind/ SEVENTH
Benzino (XX)	13: Combo Substitution (Benzino & Dame)	
Bodungen	55.71	S.XIV/ SEVENTH
Brussel 1 (1 R-Ez)	15: 49.21	
Brussel 2 (2 R-Ez)	14: 49.21	
Dame	58.70 ②	S.XIV/ SEVENTH
Eichhorn	6: Available per 25.5 (1B.Lw & 2B.Lw)	
Ferling	7: Substitute for <i>Ferling</i>	
Gd Ez	62.58 ③	Ind/ SEVENTH
Gd Ez+	16: substitute Gd Ez	
Germersheim	3: on 1 BR Corps Train	
Ipfelkofer	17: Substitute for <i>Ipfelkofer</i>	
H.Metz (33r)	54.50 ③	Ind/ SIXTH
H.Straßburg (30r)	59.63	Ind/ SEVENTH
Marine	Substitute for BELGIEN (Marine) as per 25.4.1	
Mathy	55.70	S.XIV/ SEVENTH
Metz	15: 54.48	
N.Braisach	59.68	S.XIV/ SEVENTH
Neuber	13: Substitute for <i>Straßburg</i>	
Rekowski	18: Substitute for Abt.Rkowski	
Waldow	16: Combo Substitution (<i>Metz 14</i> & <i>Metz 30</i>)	
Wening	8: Substitute for Germersheim	

LOC 組織 [LOC Formations]

Unit	Turn: Hex	Box
5 B.Lw	62.50	Ind/ SIXTH
10 Lw	3: 60.27	
11 Lw	3: 58.26	
25 Lw	3: 58.28	
27 Lw	3: 64.28	
29 Lw	3: 64.28	
45 lw	3: 59.48 [Withdraw GT 13]	
47 Lw	62.33	Ind/ THIRD
49 Lw	3: 57.43	

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex	
BELGIEN (Marine)	9: 54.23 or 58.28	
BELGIEN (38 lw)	15: 58.28	
17 Ez bd	3: 65.61 [Withdraw GT 12]	
B.rIR.4	55.70	
Ferling	65.61	
Ipfelkofer	60.60	
Jaeger 1	18: Substitute for <i>Jaeger 1</i> (cavalry)	
Jaeger 2	18: Substitute for <i>Jaeger 2</i> (cavalry)	
Jaeger 4	7: arrives with 4 CC when created	
Metz 14	Any Metz Fortress	
Metz 30	Any Metz Fortress	
rIR.99	60.60	
Straßburg	65.62	
Wahnschaf.	16: 51.27	

LOC 支援ユニット [LOC Asset Units]

Unit	Turn: Hex
------	-----------

BELGIEN	5: 58.28
BELGIEN	7: 54.23 or 58.28
BELGIEN	9: 54.23 or 58.28
BELGIEN	11: 54.23 or 58.28
Landsturm	62.68
Landsturm	57.73
Landsturm	3: 58.28
Landsturm	3: 58.28
Landsturm	22: 57.43
Landsturm	26: 57.43
METZ	18: 54.49
STRAßB.	15: 65.62

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex	Box
1 CC [x2]	12: Substitute for Gd C + any cavalry division	
2 CC [x2]	17: Substitute for 9 C + any 2 cavalry divisions	
4 CC [x2]	7: Combo Substitution (3 C & 6 C)	
2 C	58.23	Ind/ FIRST
3 C	52.39	Ind/FOURTH
4 C	56.24	Ind/ FIRST
5 C	53.32	Ind/ THIRD
6 C	54.44	Ind/ FIFTH
7 C	61.55	Ind/ SIXTH
8 C	58.52	Ind/ SIXTH
9 C	54.25	Ind/ FIRST
B C	58.52	Ind/ SIXTH
Gd C	53.32	Ind/ THIRD
Jaeger 1	53.32	
Jaeger 2	58.23	
BELGIEN	6: 52.22	
BELGIEN	6: 52.22	

砲兵ユニット [砲兵 Units]

Unit	Turn: Hex	
Metz	12: 54.48	
N.Braisach	2: 59.68	
OHL	Surrender of Antwerpen (25.4.1)	

攻囲段列 HQs [Siege-段列 HQs]

Unit	Turn: Hex
Siege-T. 1	59.29
Siege-T. 2	62.50

攻囲砲兵ユニット [Siege 砲兵 Units]

Unit	Turn: Hex
3/ 1	62.38
2+3/ 4	59.29
1+2/ 6	3: 55.44
2+3/ 7	59.29
1+2/ 9	59.29
2+3/12	3: 56.46
2+3/ 18	62.50
2/ B.3	62.50
3 kMK	59.29
2 sKM	62.50
5+6 sKM	6: place on Siege-Train 1
1/ FsAB.8	2: 58.28
2/ FsAB.8	2: 58.28
5/ FsAR.2	9: place on Siege-Train 2
6/ FsAR.2	9: place on Siege-Train 2

攻囲砲兵と工兵マーカー [Siege-砲兵 and Pionier Markers] (13.1.4&2.4)

Unit	Turn: Siege-Train unit
1 kMK	with Siege-Train 2
2 kMK	16: place on Siege-Train 1
1 sKM	with Siege-Train 1
METZ	7: place on Siege-Train 2 [Withdraw GT 12]
Pionier-R.	with Siege-Train 1



C3i#28 ケンプファー拡張ルール 27.8 を参照

キャンペーン・セットアップの修正：ユニット 26/13 は、ヘクス 55.44 内でゲームを開始します(元の 26/13 ユニットの置き換える)。ケンプファー・ユニット (と付属マーカー) は、GT2 のドイツ軍プレイヤー・ターン中に、増援としてヘクス 55.44 に到着します。



3 1. 0 海への競争 [THE RACE TO THE SEA]

海への競争シナリオは、未経験のプレイヤーには薦められません。このシナリオは、グランド・キャンペーンよりも短い長さで面積も小さいのですが、学習シナリオではありません。このシナリオは、ゲーム・システムの完全な理解を要求されます。概して、グランド・キャンペーンは、プレイヤー諸氏にゲームに敢然と取り組むことを認める一方、海への競争シナリオは、プレイヤー諸氏を即座に深い淵へ投げ込みます。正に開始から、各プレイヤーが自軍戦線の東端から西端まで部隊の移送を試み、相手が自軍と同じことをするのを止めようとして、戦いは荒れ狂います。経験を積んだプレイヤー諸氏は、このシナリオが挑戦し甲斐があることに気づくでしょう。

ヒストリカル・ノート

初期のドイツ軍のフランス国内への進撃はマルヌの戦いで不意に停止し、続く連合軍の反撃がエヌで停滞すると、両交戦国は開かれている西側面を注視しました。戦いが前線に沿って継続していた間、両陣営は繰り返し側面に別働隊を送り、そこから引っ張られて前線は伸びました。機動と戦闘の積み重ねの結果は、「海への競争」と呼ばれました。

海への競争は、両参戦国の前線が中途半端な9月中旬に開始され、連続した前線が北海からスイス国境まで全線に達して手詰まりとなった11月に終了しました。

3 1. 1 シナリオの長さとマップ [Scenario Length and Map]

海への競争は、GT13 のドイツ軍プレイヤー・ターンから開始し、GT30 の完了後に終了します。NW と NE マップのみを使用します。

・**専用ルール**：ドイツ軍ユニットは、GT13 のドイツ軍移動フェイズ中に強行軍を実行できません。

・**専用ルール**：フランス第1軍の集積所は、南マップ端の2ヘクス以内に留まらなければなりません。

・**専用ルール**：5番目の中間フェイズに、弾薬欠乏(15.8)マーカーの使用を開始します。

・専用ルール：強制攻撃 [Mandated Attacks]

ドイツ軍と連合軍プレイヤーの両者は、一定数の強制攻撃を実施しなければなりません。もしも特定 GT 中に要求された強制攻撃が実施されなければ、プレイヤーはゲームに敗北します。強制攻撃を実施している部隊は、師団規模の歩兵組織を含まなければならない、熱狂攻撃(9.8)を宣言しなければなりません。

ドイツ軍プレイヤー：GT13=4、GT14=3、GT15=2

連合軍プレイヤー：GT14=5、GT15=3

3 1. 2 一般情報 [General Information]

A.戦略計画 [Strategic plans] (26.0) : イン・プレイの戦略計画はありません。

B.連合軍の配置情報 [Allied Deployment Information] :

- ・フランス軍予備組織の付属マーカーは、裏面に返されていますー22.4 を参照。
- ・セーヌ [Siene] 川とオワーズ [Oise] 川の南の RR ラインと連合軍前線背後の全 RRs ラインは、友軍の機能状態です。ーRéseau du Nord 18.3.2 も参照してください。
- ・フランス軍 RR 渋滞ヘクス (まだイン・プレイではない) : 16.18、15.34、08.25。
- ・鉄道ポイント= 6
- ・マップ上の IP s =51.52、52.54、53.55。使用可能な IP s = 5
- ・要塞セット・アップ・リスト上で「Not in Play」と表示されていない全要塞ユニットは、カウンター裏に列記されたヘクス内に置かれます。

C.ドイツ軍の配置情報 [German Deployment Information] :

- ・ドイツ軍前線背後の全 RRs は、友軍の機能状態です。加えて、鉄道堡マーカーを以下のヘクス内に置きます。: 46.19、43.20、41.21、39.22、37.23、35.23、33.24、31.25、29.26。
- ・ドイツ軍 RR 渋滞=59.29、54.40、6番目の中間フェイズに 51.28。
- ・鉄道ポイント= 4。加えて、ベルギー軍の出撃 (18.6.4) が使用可能です。
- ・開始時弾薬 : 40cm= 1、30.5cm=10、準備砲撃= 2
- ・マップ上の IP s =51.20。使用可能な IP s = 7
- ・爆破された道路橋梁 (19.0) = 25.31/25.32、25.31/26.31、26.30/26.31、27.34/28.33 と 30.34/30.35、33.36/34.36 (含む)、46.43/47.44、51.51/52.50 との間の全ヘクスサイド。
- プレイ・ノート : ヘクス 34.36 は、ドイツ軍支配下です。
- ・要塞セット・アップ・リスト上で「Not in Play」と表示されていない全要塞ユニットは、カウンター裏に列記されたヘクス内に置かれます。

3 1. 3 RR 橋梁&トンネル爆破 [RR Bridge & Tunnels Blown]

Xを持つ全てのオレンジ色の構築物、13を超える数字を持つ構築物、アミアン [Amiens] の赤い橋梁は爆破されています。

- ・18.4.1 の目的において、ヘクスサイド 23.24/23.25 は、ドイツ軍支配下です。

3 1. 4 勝利の判定 [Determining Victory]

ゲーム終了時に、10VP 以上を持つプレイヤーが勝利します。その中間は引き分けです (すなわち、連合軍について 9 VP 対ドイツ軍について 9 VP)。

ドイツ軍プレイヤーは、40VPs を持って海への競争シナリオを開始します。

連合軍の登場順増援、代替、撤退スケジュール [Allied Chronological Reinforcement, Substitution and Withdrawal Schedule]

GT 14

段列/14, 27/14, 28/14: 48.53

(イギリス軍)

6/3: I [鉄道モード]

GT 15

Det. d'軍集積所: 47.55

段列 16, 31/16, 32/16: 51.54

37+: 37の代替

GQG (砲兵): いずれかの集積所上

GT 16

45+: 45の代替

Morlaincourt: Verdun A & Verdun A の統合代替

(イギリス軍)

R.G.A. (砲兵): BEFの集積所上

Marine: Det. Marine の代替

GT 17

段列 31, 76+/31: 48.53

段列/32: いずれかの集積所上

38+: 38の代替

GT 18

WITHDRAW 段列/GDT

42+: 42の代替

77+: 48.53

81t: 81t/GDT の代替

82t: 82t/GDT の代替

84t: 84t/GDT の代替

88t: 88t/GDTの代替

171+172 RI: 48.53

Paris: 16.36

GT 19

第10軍集積所: どこかへ

段列/33: いずれかの集積所上

Marine: Paris (Marine) の代替

6 RIT & 8 RIT: Dunkerqueの代替

Verdun (44 RIT): 46.45

- ・特別フランス軍砲兵増援

GT 20

66r: 48.53

87t: Le Havreの代理

Marocaine+: Marocaineの代理

2 CC+: 2 CCといずれか1 個騎兵師団の代替

(ベルギー軍)

1+2c: 1cの代替

(イギリス軍)

1 Naval, 2 Naval: いずれかの港湾

GT 21

89t: Paris Ouestの代替

92t: Paris NEの代替

(イギリス軍)

CC: 1c & 2cの統合代替

3 c: いずれかの港湾又は+1 GT に Iへ [鉄道モード]

Naval (砲兵): いずれかの港湾

GT 22

- ・ 特別フランス軍砲兵増援
- ・ 特別フランス軍RIT増援

(イギリス軍)

段列/4, 7/4: いずれかの港湾又は +1 GTに Iへ [鉄道Mode]

GT 23

91t: Paris の代替

170 R: 48.53

GT 24

GT 25

- ・ 特別フランス軍砲兵増援
- ・ 特別フランス軍RIT増援

(イギリス軍)

段列/IND、Lhr/IND: H [鉄道モード]

GT 26

96t: G [鉄道モードへ]

GT 27

段列/38: いずれかの集積所上

(イギリス軍)

Mrt/IND、Sd c/IND: H [鉄道モード]

GT 28

- ・ 特別フランス軍砲兵増援
- ・ 特別フランス軍RIT増援

GT 29

GT 30

(イギリス軍) 8/4: いずれかの港湾

特別フランス軍RIT増援 [Special French RIT reinforcements]: GT22に2つ、GTs25と28に3つのRITユニットを適切な軍の集積所ユニット上に置きます。(GQGは、いずれかの集積所上に置くことができる)

特別フランス軍砲兵増援 [Special French Artillery reinforcements]: GT 19に1つ、GTs22、25、28に2つの砲兵ユニットを適切な軍の集積所ユニット上に置きます。

- ・ **統合代替の場合の概要 [Summary of Combination Substitution cases]**
フランス軍:

Morlaincourt = Verdun A + *Verdun A*: GT 16

- ・ **騎兵軍団代替の場合 [Cavalry Corps Substitution cases]**

イギリス軍:

CC = 1c + 2c: GT 21

ドイツ軍の登場順増援、代替、撤退スケジュール [German Chronological Reinforcement, Substitution and Withdrawal Schedule]

GT 14

METZ集積所: Metz (54.49) の5ヘクス以内

Brussel 2 (2 R-Ez): 49.21

GT 15

段列/14R、26r/14R、28r/14R: 57.55

11r+/6 R: 11r/6Rの代替

12r+/6 R: 12r/6Rの代替

49 Lw: 49 Lw LOC ユニットの代替

Brussel 1 (1 R-Ez): 49.21

Metz: 54.48

BELGIEN (38 lw): 58.28

GT 16

9r+/5 R: 9r/5Rの代替

10r+/5 R: 10r/5Rの代替

8 Ez+: 8 Ezの代替

Waldow: *Metz 14 & Metz 30*の統合代替

Wahnschaf: 51.27

2 kMK (攻囲砲兵マーカー): 攻囲段列1上に置く

GT 17

10 Ez+: 10 Ezの代替

Ipfelkofer: *Ipfelkofer*の代替

2 CC: 9 c + いずれか2個騎兵師団の統合代替

GT 18

Gd Ez+: 56.54

Jaeger 1: Jaeger 1 (騎兵) の代替

Jaeger 2: Jaeger 2 (騎兵) の代替

METZ (LOC): 54.49

GT 19

16r+/8 R: 16r/8 Rの代替

21r+/18 R: 21r/18Rの代替

25r+/18 R: 25r/18Rの代替

1 B.Lw: F [鉄道モード]

GT 20

1Br+/1 BR: 1Br/1 BRの代替

5Br+/1 BR: 5Br/1 BRの代替

GT 21

Benzino (XX): 55.46

GT 22

Landsturm: 57.43

GT 23

段列/22 R、43r/22 R、44r/22 R: A [鉄道モード]

段列/23 R、45r/23 R、46r/23 R: B [鉄道モード]

段列/24 R、47r/24 R、48r/24 R: F [鉄道モード]

段列/26 R、51r/26 R、52r/26 R: B [鉄道モード]

段列/27 R、53r/27 R、54r/27 R: C [鉄道モード]

GT 24、25

GT 26

6 B.R: B [鉄道モード]

Landsturm: 57.43

GT 27、28、29、30

- ・ **GT と統合代替の場合の概要 [Summary of Combination Substitution cases with GT]**

Waldow = *Metz 14* + *Metz 30*: GT 16

- ・ **騎兵軍団代替の場合 [Cavalry Corps Substitution cases]**

2 CC = 9 c + いずれか2個騎兵師団: GT 17

フランス軍のセット・アップ

堡壘ユニット [Fort Units]

Unit	Turn: Hex
<i>Bourlemont</i>	Not in play
<i>Calais</i>	26.09
<i>Dunkerque</i>	31.11
<i>Les Ayvelles</i>	Not in play
<i>Montmedy</i>	Not in play
<i>Pagny</i>	46.53
<i>Reims</i>	33.41 (Inverted)

軍集積所 [Army Depots]

Unit	Turn: Hex
ALSACE	Not in play
FIRST	15: 47.54
SECOND	48.53
> Army boundary	47.47/47.48 – 44.48/44.49
THIRD	46.46
> Army boundary	43.43/44.43 – 43.46/44.46
FOURTH	41.46
> Army boundary	39.42/40.42 – 36.46/37.47
NINTH	36.43
> Army boundary	34.38/35.39 – 31.40/32.40
FIFTH	30.39
SIXTH	23.34
Det. d'Armee	Not in play
TENTH	19: anywhere
SECONDARY	Available per 15.7

軍団ユニット [Corps Units]

Unit	Turn: Hex [nr. of SRs]	Box [CE Losses]
Train/1	31.40	FIFTH
1/1	34.38 [-1]	1/ FIFTH
2/1	34.38 [-1]	1/ FIFTH [-1]
Train/2	41.46	FOURTH
3/2	42.43 [-1]	2/ FOURTH [-1]
4/2	42.43 [-1]	2/ FOURTH
Train/3	31.39	FIFTH
5/3	34.37 [-1]	3/ FIFTH
6/3	34.37 [-1]	3/ FIFTH [-1]
Train/4	24.33	SIXTH
7/4	27.32 [-1]	4/ SIXTH [-1]
8/4	27.32	4/ SIXTH
Train/5	44.46	THIRD
9/5	44.43 [-1]	5/ THIRD [-1]
10/5	44.43	5/ THIRD
Train/6	45.47	THIRD
12/6	47.44 [-1]	6/ THIRD [-1]
40/6	47.44	6/ THIRD
Train/7	24.34	SIXTH
14/7	27.33 [-1]	7/ SIXTH [-1]
Res/7	Not in play	
Klein/7	27.33 [-1]	7/ SIXTH
Train/8	44.50	SECOND
15/8	46.49 [-1]	8/ SECOND
16/8	46.48	8/ SECOND
Train/9	34.41	NINTH
17/9	36.40 [-1]	9/ NINTH [-1]
18/9	36.40	9/ NINTH
Train/10	33.41	NINTH
19/10	35.39 [-1]	10/ NINTH
20/10	35.39	10/ NINTH
Train/11	36.43	NINTH

21/11	38.41 [-1]	11/ NINTH
22/11	38.41	11/ NINTH
Train/12	40.45	FOURTH
23/12	40.43 [-1]	12/ FOURTH
24/12	40.43	12/ FOURTH
Train/13	23.33	SIXTH
25/13	23.31 [-1]	13/ SIXTH
26/13	21.31	13/ SIXTH
Train/14	14: 48.53	
27/14	14: 48.53	
28/14	14: 48.53	
Train/15	45.47	THIRD
29/15	45.44 [-1]	15/ THIRD [-1]
30/15	45.44	15/ THIRD
Train/16	15: 51.54	
31/16	15: 51.54	
32/16	15: 51.54	
Train/17	40.45	FOURTH
33/17	40.42 [-1]	17/ FOURTH
34/17	40.42	17/ FOURTH
Train/18	30.38	FIFTH
35/18	33.36 [-1]	18/ FIFTH
36/18	32.35	18/ FIFTH [-1]
Train/20	49.54	SECOND
11/20	50.52 [-1]	20/SECOND
39/20	51.53	20/SECOND[-1]
Train/21	36.44	NINTH
13/21	39.42 [-1]	21/ NINTH
43/21	39.42	21/ NINTH
Train/31	17: 48.53	
76/31	Not in play	
76+/31	17: 48.53	
Train/32	17: Any Depot	
Train/33	19: Any Depot	
Train/34	Not in play	
Train/38	27: Any Depot	
Train/Col	41.46	FOURTH
2/Col	41.43 [-2]	Col/FOURTH
3/Col	41.43 [-1]	Col/FOURTH
5 bd/Col	41.43 [-1]	Col/FOURTH
Train/1 R	Not in play	
Train/2 R	51.54	SECOND
59r/2 R	52.51	2R/ SECOND
68r/2 R	52.52 [-1]	2R/ SECOND
Train/3R	46.46	THIRD
Train/4R	30.38	FIFTH
Train/5R	24.35	SIXTH
Train/6R	24.34	SIXTH
61r/6R	26.32 [-1]	6 R/ SIXTH
Train/GDT	17.33 (Extended Mode) [Withdraw GT 18]	
81t/GDT	18.25	GDT
1 det 81	Not in play	
2 det 81	Not in play	
82t/GDT	17.26	GDT
1 det 82	Not in play	
2 det 82	Not in play	
84t/GDT	17.27 [-1]	GDT
1 det 84	Not in play	
2 det 84	Not in play	
88t/GDT	18.24 [-1]	GDT

独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

Unit	Turn: Hex [nr. of SRs]	Box [CE Losses]
------	---------------------------	--------------------

2 Col bd	Not in play	
2 Col +Ch	Not in play	
37	26.31	4/ SIXTH
37+	15: Substitute for 37	
38	32.35 [-1]	18/ FIFTH
38+	17: Substitute for 38	
41	Not in play	
41+	Not in play	
42	37.41	Ind/ NINTH
42+	18: Substitute for 42	
44	Not in play	
45	28.34 [-1]	Ind/ SIXTH
45+	16: Substitute for 45	
51r	35.39	10/ NINTH
52r	36.40	Ind/ NINTH
53r	33.37	4 R/ FIFTH [-1]
54r	47.45	Ind/ THIRD
55r	27.34 [-1]	5 R/ SIXTH [-1]
56r	27.34 [-1]	5 R/ SIXTH
60r	38.41	Ind/ NINTH
62r	27.33 [-1]	6 R/ SIXTH [-1]
63r	27.34 [-1]	7/ SIXTH
64r	52.53	2R/SECOND
65r	48.45	3 R/ THIRD
66r	20: 48.53	
67r	48.45	3 R/ THIRD
69r	33.37 [-1]	4 R/ FIFTH
70r	52.54	Ind/SECOND
74r	53.55+52.54	Ind/FIRST
75r	47.46	3 R/ THIRD
77	Not in play	
77+	18: 48.53 (Attachment marker on backside of 44 Div.)	
81 bd	Not in Play	
82 bd	Not in Play	
81t	18: Substitute for 81t/GDT	
82t	18: Substitute for 82t/GDT	
84t	18: Substitute for 84t/GDT	
87t	20: Substitute for Le Havre	
88t	18: Substitute for 88t/GDT	
89t	21: Substitute for Paris Ouest	
91t	23: Substitute for Paris	
92t	21: Substitute for Paris NE	
96t	26: G [in Rail Mode]	
103 bd	Not in play	
115r bd	Not in play	
116r bd	Not in play	
171+172 RI	18: 48.53	
Belfort 57 r	Not in play	
Belfort A	Not in play	
Belfort nord	Not in play	
Belfort sud	Not in play	
Epinal 71 r	Not in play	
Epinal 71r+	Not in play	
Le Havre	01.21	Ind/ PARIS
Marine	19: Substitute for <i>Paris</i> (Marine)	
Marocaine	35.40 [-1]	9/ NINTH [-1]
Marocaine+	20: Substitute for Marocaine	
Maubeuge	Not in play	
Morlaincourt	16: Combo Substitution (Verdun A & Verdun A)	
Paris	18: 16.36	
Paris Central	Paris	Ind/ PARIS
Paris Est	Paris	Ind/ PARIS
Paris NE	Paris	Ind/ PARIS

Paris Nord	Paris	Ind/ PARIS
Paris Ouest	Paris	Ind/ PARIS
Paris Sud	Paris	Ind/ PARIS
Toul 73 r	48.48	Ind/SECOND
Toul A	51.52	Ind/SECOND
Verdun 72 r	47.44	Ind/ THIRD
Verdun A	47.45	Ind/ THIRD

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex
6 RIT	19: Both substitute for <i>Dunkerque</i>
8 RIT	
12,28,30Alp	Not in play
13,22 Alpin	Not in play
23,27 Ch	53.55
41,43 Ch	Not in play
45 RI	33.37
46,54 Ch	Not in play
49,58 Ch	Not in play
50,71 Ch	53.55+52.54
52,68,70 Ch	Not in play
57,60,61 Ch	Not in play
104 bd	Not in play
148 RI	32.36
170 RI	23: 48.53
297 RI	51.54
Belfort M	Not in Play
Ditte	28.34
Dunkerque	31.11
Epinal A	Not in Play
Maubeuge	Not in play
Paris (Marine)	16.36
Paris (Zouave)	16.36
Toul (47 RIT)	51.52
Verdun A	47.45
Verdun (44 RIT)	19: 46.45
SECOND	On GT 22 place two, and on GTs 25 and 28, place three RIT units on the appropriate Army's Depot unit—see 5.4. (GQG can be placed on any Army Depot)
THIRD	
FOURTH	
FIFTH	
SIXTH	
NINTH	
TENTH	
GQG	

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex [nr. of SRs]	Box [CE Losses]
Sordet	Not in play	
1 CC [x2]	26.27+26.28 [-1]	Ind/ SIXTH
2 CC [x2]	32.36	Ind/ FIFTH [-1]
2 CC+ [x2]	20: Substitute for 2CC and any one cavalry division	
2 c	47.50	Ind/SECOND
4 c	Not in play	
6 c	38.42	Ind/ NINTH
7 c	48.44	Ind/ THIRD
8 c	Not in play	
9 c	36.41	Ind/ NINTH [-1]
10 c	Not in play	

Unit	Turn: Hex
SECOND	On GT 19 place one artillery unit, and on GTs 22, 25, and 28, place two
THIRD	

<i>FOURTH</i>	artillery units on the appropriate Army's Depot unit—see 5.4.	
<i>FIFTH</i>		
<i>SIXTH</i>		
<i>NINTH</i>		
<i>TENTH</i>		
<i>GQG</i>	15: Any Depot	
<i>Toul</i>	52.53	
<i>Toul</i>	49.53	
<i>Verdun</i>	47.45	

ベルギー軍のセット・アップ [BELGIAN SETUP]

堡壘ユニット [Fort Units]

Unit	Turn: Hex
<i>Antwerpen</i>	51.17
<i>Antwerpen</i>	52.16

軍集積所 [Army Depots]

Unit	Turn: Hex
BELGIAN Antwerpen	52.16
BELGIAN Antwerpen Army Base marker	46.14
Oostende Army Base marker	52.16
Oostende Army Base marker	Not yet in play—see 24.3.1

独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

Unit	Turn: Hex [nr. of SRs]	Box [CE Losses]
1 [x2]	51.18 [-1]	BELGIAN [-1]
2 [x2]	49.18+50.18 [-1]	BELGIAN
3 [x2]	50.17 [-1]	BELGIAN [-1]
4 [x2]	47.17 [-1]	BELGIAN
5 [x2]	52.18+53.18 [-1]	BELGIAN [-1]
6 [x2]	51.19 [-1]	BELGIAN [-1]
14 bd	Not in play	
15 bd	Not in play	

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex
14 bd	44.15
15 bd	40.11
<i>Antwerpen</i>	55.19
<i>Gd Civique</i>	44.15
<i>Gd Civique</i>	41.16

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex	Box:
1 c	46.18	
1 + 2 c	20: Substitute for 1c	
<i>LOC c</i>	43.18	

イギリス軍のセット・アップ [BRITISH SETUP]

軍集積所 [Army Depots]

Unit	Turn: Hex
BEF Depot	27.38
Army Base marker	St. Nazaire (hex 02.36 or 02.46)

軍団ユニット [Corps Units]

Unit	Turn: Hex [nr. of SRs]	Box [CE Losses]
Train/1	28.36	BEF
1/1	31.35 [-1]	1/ BEF
2/1	31.35	1/ BEF [-1]

Train/2	28.36	BEF
3/2	30.35 [-1]	2/ BEF [-1]
5/2	30.35 [-1]	2/ BEF
Train/3	28.36	BEF
4/3	29.35 [-1]	3/ BEF [-1]
6/3	14: I [in Rail Mode]	
Train/4	22: Any Port or +1 GT at I [in Rail Mode]	
7/4	22: Any Port or +1 GT at I [in Rail Mode]	
8/4	30: Any Port	
Train/IND	25: H [in Rail Mode]	
Lhr/IND	25: H [in Rail Mode]	
Mrt/IND	27: H [in Rail Mode]	
Sd c/IND	27: H [in Rail Mode]	

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex [Str. Reduce]
1 Naval	20: Any Port
2 Naval	20: Any Port
19	29.35
<i>GHQ</i>	27.38
<i>det.Marine</i>	Naval Holding Box
<i>Marine</i>	16: Substitute for <i>det.Marine</i>

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex [Str. Reduce]	Box: [CE Losses]
CC [x2]	21: Combo substitution	
Cav.Div.	Not in play	
1 c	29.36	Ind/ BEF
2 c	29.36	Ind/ BEF
3 c	21: Any Port or +1 GT at I	
5 bd	Not in play	
<i>Samson</i>	36.18	

砲兵ユニット [Artillery Units]

Unit	Turn: Hex
<i>R.G.A.</i>	16: BEF Depot
<i>Naval</i>	21: Any Port

ドイツ軍のセット・アップ [GERMAN SETUP]

堡壘ユニット [Fort Units]

Unit	Hex
<i>Bitsch</i>	Not in play
<i>Hünningen</i>	Not in play
<i>Neuenburg</i>	Not in play

軍集積所 [Army Depots]

Unit	Turn: Hex
FIRST	32.28
SECOND	37.31
THIRD	43.34
FOURTH	46.37
FIFTH	49.41
SIXTH	60.51
SEVENTH	32.28
BELGIEN	51.22
STRAßBURG Gaede	Not in play
STRAßBURG Falkenhausen	57.53
METZ	14: Within 5 hexes of Metz (54.49)
Secondary Depot	Available per 15.7

軍団ユニット [Corp Units]

Unit	Turn: Hex	Box:
Train/GD	37.37	SECOND
1 gd/GD	35.38 [-1]	GD/SECOND
2 gd/GD	37.40 [-1]	GD/SECOND
Train/GD R	Not in play	
3 gd/GD R	Not in play	
1 gd r/GD R	Not in play	
Train/2	30.31	FIRST
3/2	30.34 [-1]	2/ FIRST [-1]
4/2	29.34 [-1]	2/ FIRST
Train/3	32.32	FIRST
5/3	31.34 [-1]	3/ FIRST
6/3	31.34 [-1]	3/ FIRST [-1]
Train/4	30.31	FIRST
7/4	28.33 [-1]	4/ FIRST
8/4	29.34 [-1]	4/ FIRST [-1]
Train/5	52.43	FIFTH
9/5	50.44 [-1]	5/ FIFTH
10/5	50.45	5/ FIFTH
Train/6	42.38	FOURTH
11/6	42.40 [-1]	6/ FOURTH [-1]
12/6	42.40	6/ FOURTH [-1]
Train/7	37.36	SECOND
13/7	35.37 [-1]	7/SECOND [-1]
14/7	35.37 [-1]	7/SECOND [-1]
Train/8	41.39	FOURTH
15/8	40.41 [-1]	8/ FOURTH
16/8	40.41	8/ FOURTH [-1]
Train/9	30.30	FIRST
17/9	28.31 [-1]	9/ FIRST
18/9	28.32 [-1]	9/ FIRST [-1]
Train/10	37.37	SECOND
19/10	36.39 [-1]	10/SECOND[-1]
20/10	36.39 [-1]	10/SECOND
Train/11	Not in play	
22/11	Not in play	
38/11	Not in play	
Train/12	38.36	SECOND
23/12	36.36 [-1]	12/SECOND
32/12	36.36	12/ SECOND

Train/13	45.41	FIFTH
26/13	43.42 [-1]	13/ FIFTH
27/13	44.42 [-1]	13/ FIFTH [-1]
Train/14	57.55	STRAßB.
28/14	57.55 [-1]	14/STRAßB. [-2]
29/14	57.55	14/STRAßB. [-2]
Train/15	33.33	SEVENTH
30/15	34.32	15/SEVENTH
39/15	34.35 [-1]	15/SEVENTH
Train/16	45.41	FIFTH
33/16	44.42 [-1]	16/ FIFTH [-1]
34/16	45.43	16/ FIFTH
Train/18	39.38	THIRD
21/18	39.39 [-1]	18/ THIRD
25/18	39.39	18/ THIRD
Train/19	39.38	THIRD
24/19	39.41 [-1]	24/ THIRD [-1]
40/19	39.41	24/ THIRD
Train/21	58.53	SIXTH
31/21	57.53 [-1]	21/ SIXTH [-2]
42/21	57.53	21/ SIXTH [-2]
Train/1 B	57.48 w RR MPs expended marker at 2 MPs: destination 52.29	SIXTH
1B/1 B	55.49 [-1] w RR MPs expended marker at 2 MPs: destination 51.29	1 B/ SIXTH
2B/1 B	56.48 w RR MPs expended marker at 2 MPs: destination 51.28	1 B/ SIXTH
Train/2 B	57.51	SIXTH
3B/2 B	56.51 [-1]	2 B/ SIXTH [-1]
4B/2 B	56.51	2 B/ SIXTH [-1]
Train/3 B	53.48	SIXTH
5B/3 B	52.48 [-1]	3 B/ SIXTH [-1]
6B/3 B	52.48	3 B/ SIXTH
Train/1 BR	57.54	SIXTH
1Br/1 BR	55.54 with IP construct marker oriented to 4 MPs	1 BR/ SIXTH
1Br+/1 BR	20: Substitute for 1Br/1 BR	
5Br/1 BR	55.55 [-1] with IP construct marker oriented to 4 MPs	1 BR/ SIXTH
5Br+/1 BR	20: Substitute for 5Br/1 BR	
Train/3 R	51.22	BELGIEN
5r/3 R	49.20+50.19	3 R/ BELGIEN
6r/3 R	52.20 [-1]	3 R/ BELGIEN
Train/4 R	30.30	FIRST
7r/4 R	28.33 [-1]	4 R/FIRST [-1]
22r/4 R	28.32 [-1]	4 R/FIRST
Train/5 R	48.41	FIFTH
9r/5 R	47.43 [-1]	5 R/ FIFTH
9r+/5 R	16: Substitute for 9r/5R	
10r/5 R	48.43	5 R/ FIFTH
10r+/5 R	16: Substitute for 10r/5R	
Train/6 R	46.41	FIFTH
11r/6 R	45.43 [-1]	6 R/ FIFTH
11r+/6 R	15: Substitute for 11r/6R	
12r/6 R	46.43	6 R/ FIFTH [-1]
12r+/6 R	15: Substitute for 12r/6R	

Train/7 R	34.33	SEVENTH
13r/7 R	32.34 [-1]	7 R/ SEVENTH
14r/7 R	33.35	7 R/ SEVENTH
Train/8 R	42.39	FOURTH
15r/8 R	41.42 [-1]	15 R/ FOURTH
16r/8 R	41.42	15 R/ FOURTH
16r+/8 R	19: Substitute for 16r/8 R	
Train/9 R	30.29	FIRST
17r/9 R	28.28 [-1]	9 R/ FIRST
18r/9 R	29.29	9 R/ FIRST
Train/10 R	37.37	SECOND
2gdr/10 R	36.38 [-1]	10 R/ SECOND
19r/10 R	36.38	10 R/ SECOND
Train/12 R	39.38	THIRD
23r/12 R	38.40 [-1]	12 R/THIRD
24r/12 R	38.40	12 R/THIRD [-1]
Train/14 R	15: 57.55	
26r/14 R	15: 57.55	
28r/14 R	15: 57.55	
Train/ 15 R	Not in play	
Train/18 R	42.39	FOURTH
21r/18 R	42.42 [-1]	18 R/ FOURTH
21r+/18 R	19: substitute for 21r/18R	
25r/18 R	42.42	18 R/ FOURTH
25r+/18 R	19: substitute for 25r/18R	
Train/22 R	23: A [in Rail Mode]	
43r/22 R	23: A [in Rail Mode]	
44r/22 R	23: A [in Rail Mode]	
Train/23 R	23: B [in Rail Mode]	
45r/23 R	23: B [in Rail Mode]	
46r/23 R	23: B [in Rail Mode]	
Train/24 R	23: F [in Rail Mode]	
47r/24 R	23: F [in Rail Mode]	
48r/24 R	23: F [in Rail Mode]	
Train/26 R	23: B [in Rail Mode]	
51r/26 R	23: B [in Rail Mode]	
52r/26 R	23: B [in Rail Mode]	
Train/27 R	23: C [in Rail Mode]	
53r/27 R	23: C [in Rail Mode]	
54r/27 R	23: C [in Rail Mode]	
Train/EZ	57.53	SIXTH
Train/S.XIV	Not in play	

独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

Unit	Turn: Hex	Box:
1 B.Lw	19: F [in Rail Mode]	
2 B.Lw	Not in play	
5 B.Lw	Not in play	
6 B.R	26: B [in Rail Mode]	
4 Ez	54.51 with IP construct marker oriented to 4 MPs	EZ/ SIXTH
8 Ez	54.52 with IP construct marker oriented to 4 MPs	EZ/ SIXTH
8 Ez+	16: Substitute for 8 Ez	
10 Ez	55.53	EZ/ SIXTH
10 Ez+	17: substitute 10 Ez	
19 Ez	Not in play	
19 Ez+	Not in play	
2 Lw	45.42	Ind/ FIFTH [-1]
13 Lw	50.43	Ind/ FIFTH
37 Lw	48.20	Ind/BELGIEN
43 Lw	50.43	Ind/ FIFTH

49 Lw	15: substitute for 49 Lw LOC	
51 Lw	Not in play	
56 Lw	Not in play	
2 R-Ez	Substitute for Brussel 2 as per 25.4.1	
Abt.Rkwski	Not in play	
B.Lw	55.55	1 BR/SIXTH[-1]
BELGIEN (26 Lw)	54.21	Ind/BELGIEN
BELGIEN (Marine)	51.20	3 R/ BELGIEN
Benzino (X)	Not in play	
Benzino (XX)	21: 55.46	
Bodungen	Not in play	
Brussel 1 (1 R-Ez)	15: 49.21	
Brussel 2 (2 R-Ez)	14: 49.21	
Dame	Not in play	
Eichhorn	Not in play	
Ferling	Not in play	
Gd Ez	Not in play	
Gd Ez+	18: 56.54	
Germersheim	Not in play	
Ipfelkofer	17: Substitute for <i>Ipfelkofer</i>	
H.Metz (33r)	50.46+51.47	5/ FIFTH
H.Straßburg (30r)	Not in play	
Marine	Substitute for BELGIEN (Marine) as per 25.4.1	
Mathy	Not in play	
Metz	15: 54.48	
N.Braisach	Not in play	
Neuber	Not in play	
Rekowski	Not in play	
Waldow	16: Combo substitution (<i>Metz 14 & Metz 30</i>)	
Wening	Not in play	

LOC組織 [LOC Formations]

Unit	Turn: Hex	Box:
5 B.Lw	Not in play	
10 Lw	29.31	Ind/ FIRST
11 Lw	30.26	Ind/ FIRST
25 Lw	33.33	Ind/ SEVENTH
27 Lw	29.29	Ind/ FIRST
29 Lw	40.36	Ind/ THIRD
45 lw	Not in Play	
47 Lw	38.39	Ind/ THIRD
49 Lw	41.41	Ind/FOURTH

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex	
BELGIEN (Marine)	Not in play	
BELGIEN (38 lw)	15: 58.28	
17 Ez bd	Not in play	
B.rIR.4	Not in play	
Ferling	Not in play	
Ipfelkofer	54.51	
Jaeger 1	18: Substitute for <i>Jaeger 1</i> (cavalry)	
Jaeger 2	18: Substitute for <i>Jaeger 2</i> (cavalry)	
Jaeger 4	45.43	
Metz 14	52.50	
Metz 30	52.50	
rIR.99	55.55	
Straßburg	Not in play	

<i>Wahnschaf.</i>	16: 51.27
-------------------	-----------

LOC 支援ユニット [LOC Asset Units]

Unit	Turn: Hex	
<i>BELGIEN</i>	45.21	
<i>BELGIEN</i>	48.20	
<i>BELGIEN</i>	49.21	
<i>BELGIEN</i>	52.22	
<i>Landsturm</i>	Not in play	
<i>Landsturm</i>	Not in play	
<i>Landsturm</i>	42.21	
<i>Landsturm</i>	39.22	
<i>Landsturm</i>	22: 57.43	
<i>Landsturm</i>	26: 57.43	
<i>METZ</i>	18: 54.49	
<i>STRAßB.</i>	Not in play	

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex [Str. Reduce]	Track [CE Losses]
1 CC [x2]	34.35 [-1]	Ind/SEVEN [-1]
2 CC [x2]	17: Substitute for 9 C + any 2 cavalry divisions	
4 CC [x2]	44.40	Ind/ FIFTH [-1]
2 C	Not in play	
3 C	Not in play	
4 C	28.31	Ind/ FIRST [-1]
5 C	37.37	Ind/SECOND
6 C	Not in play	
7 C	28.28	Ind/ FIRST
8 C	Not in play	
9 C	33.34	Ind/ SEVENTH
B C	51.48+51.49	Ind/ SIXTH
Gd C	Not in play	
<i>Jaeger 1</i>	37.37	
<i>Jaeger 2</i>	33.34	
<i>BELGIEN</i>	56.22	
<i>BELGIEN</i>	46.20	

砲兵ユニット [Artillery Units]

Unit	Turn: Hex	
<i>Metz</i>	53.50	
<i>N.Braisach</i>	Not in play	
<i>OHL</i>	Surrender of Antwerpen (25.4.1)	

攻囲段列 HQ [Siege-Train HQ]

Unit	Turn: Hex	
<i>Siege-T. 1</i>	41.26	
<i>Siege-T. 2</i>	Not in play	

攻囲砲兵ユニット [Siege Artillery Units]

Unit	Turn: Hex	
3/ 1	37.37	
2+3/ 4	41.26	
1+2/ 6	50.44	
2+3/ 7	41.26	
1+2/ 9	41.26	
2+3/12	45.42	
2+3/ 18	50.45	
2/ B.3	52.48	
3 kMK	41.26	
2 sKM	54.49	
5+6 sKM	41.26	
1/ FsAB.8	41.26	
2/ FsAB.8	41.26	
5/ FsAR.2	54.49	

6/ FsAR.2	54.49	
-----------	-------	--

攻囲砲兵と工兵マーカー (13.1.4&13.2.4) [Siege-Artillery & Pionier Markers]

Unit	Turn: Hex	
1 kMK	Not in play	
2 kMK	16: place with Siege-Train 1	
1 sKM	with Siege-Train 1	
<i>METZ</i>	Not in play	
<i>Pionier-R.</i>	with Siege-Train 1	

3 2. 0 1914 年最後の戦い [THE LAST BATTLE OF 1914]

このシナリオは、プレイ・テストがされていません。

ヒストリカル・ノート

...

3 2. 1 シナリオの長さ、マップ、専用ルール [Scenario Length Map and Exclusive Rules]

1914 年最後の戦いは、GT22 の連合軍プレイヤー・ターンから開始し、GT30 の完了後に終了します。NW と NE マップのみを使用します。

・**専用ルール**: 連合軍ユニットは、GT22 の連合軍移動フェイズ中に強行軍を実行できません。

・**専用ルール**: GTs22、23、24 の間、各プレイヤーは GT 毎に最大 8 IPs の構築を開始できます。

3 2. 2 一般情報 [General Information]

A.戦略計画 [Strategic plans] (26.0): イン・プレイの戦略計画はありません。

B.連合軍の配置情報 [Allied Deployment Information]:

- ・ベルギー軍の「基地移送手順完了」マーカーを GT24 に置きます。
- ・フランス軍予備組織の付属マーカーは、裏返されています。22.4 を参照。
- ・フランス軍前線背後の全 RR ラインは、友軍の機能状態です。加えて、ヘクス 26.09、28.13、29.18 内に鉄道堡マーカーを置きます。
- ・フランス軍の RR 渋滞ヘクス (08.25、15.34、16.18) は、完全許容量で開始します。
- ・鉄道ポイント=9
- マップ上の IPs=27.33、27.34、28.34、29.35、34.37、34.38、36.40、37.41、38.41、40.42、41.43、44.44、45.44、46.43、47.44、47.47、47.48、46.48、49.51、50.51、51.52、52.51、52.54、53.55。
- ・使用可能な IPs=無制限。
- ・要塞セット・アップ・リスト上で「Not in Play」と表示されていない全要塞ユニットは、カウンターの裏に列記されたヘクス内に置かれます。

C.ドイツ軍の配置情報 [German Deployment Information]:

- ・アントワープは、GT22 に降伏しました。「BELGIEN アントワープ降伏」マーカーを GT24 に置きます (25.4.1)。
- ・ドイツ軍前線背後の全 RR ラインは、友軍の機能状態です。加えて、以下のヘクス内に鉄道堡マーカーを置きます。: 46.19、43.20、41.21、39.22、37.23、35.23、33.24、31.25、29.26。
- ・ドイツの RR 渋滞 (59.29、54.40、51.28) は、完全許容量で開始します。
- ・鉄道ポイント=1
- ・開始時弾薬: 40cm=0、30.5cm=4、準備砲撃=0

・マップ上のIPs=28.32、28.33、29.34、30.34、31.34、32.34、33.35、35.37、35.38、36.38、37.40、39.41、40.41、44.43、45.43、47.43、48.43、49.44、49.46、49.47、48.49、50.50、52.50、53.51、55.53、55.54、55.55。
使用可能なIPs=無制限。
・爆破された道路橋梁 (19.0) =246.16/46.17、45.17/46.17、45.17/45.18、44.17/45.17、27.34/28.33と30.34/30.35を含む、34.35/34.36、35.36/34.36、46.43/47.43、51.51/52.51.との間の全ヘクスサイド。
・要塞セット・アップ・リスト上で「Not in Play」と表示されていない全要塞ユニットは、カウンターの裏に列記されたヘクス内に置かれます。

D.弾薬欠乏マーカー [Ammunition Shortage Markers] (15.8) :
各プレイヤーは、自軍補給フェイズ中に置かなければならない4つの弾薬欠乏マーカーを持ちます。シナリオは、決まった場所に3つのドイツ軍マーカーで開始します。(これらは、GT21中に置かれます)。

3 2. 3 RR 橋梁&トンネル爆破 [RR Bridge & Tunnels Blown]
Xを持つ全てのオレンジ色の構築物、22を超える数字を持つ構築物、アミアン [Amiens] の赤い橋梁は再建されています (連合軍によって使用できる)。

3 2. 4 勝利の判定 [Determining Victory]
ゲーム終了時に、10VP 以上を持つプレイヤーが勝利します。その中間は引き分けです (すなわち、連合軍について9VP 対ドイツ軍について9VP)。
ドイツ軍プレイヤーは、40VPs を持って海への競争シナリオを開始します。(訳注: 原文は「海への競争」シナリオと同じになっているので、将来修正されると思われます)。

連合軍の登場順増援、代替、撤退スケジュール [Allied Chronological Reinforcement, Substitution and Withdrawal Schedule]

GT 23
91t: Parisの代替
170 Rf 48.53

GT 24

GT 25
特別フランス軍砲兵増援 [Special French Artillery reinforcements] : 2つの砲兵ユニットを適切な軍の集積所ユニット上に置きます。
特別フランス軍RIT増援 [Special French RIT reinforcements] : 3つのRITユニットを適切な軍の集積所ユニット上に置きます。
(イギリス軍) 段列/IND、Lhr/IND: H [鉄道モード]

GT 26
96t: G [鉄道モード]

GT 27
段列/38: いずれかの集積所上
(イギリス軍) Mrt/IND, Sd c/IND: H [鉄道モード]

GT 28
特別フランス軍砲兵増援 [Special French Artillery reinforcements] : 2つの砲兵ユニットを適切な軍の集積所ユニット上に置きます。

特別フランス軍RIT増援 [Special French RIT reinforcements] : 3つのRITユニットを適切な軍の集積所ユニット上に置きます。

GT 29

GT 30
(イギリス軍) 8/4: いずれかの港湾

ドイツ軍の登場順増援、代替、撤退スケジュール [German Chronological Reinforcement, Substitution and Withdrawal Schedule]

GT 22
Landsturm: 57.43

GT 23
段列/22 R、43r/22 R、44r/22 R: A [鉄道モード]
段列/23 R、45r/23 R、46r/23 R: B [鉄道モード]
段列/24 R、47r/24 R、48r/24 R: F [鉄道モード]
段列/26 R、51r/26 R、52r/26 R: B [鉄道モード]
段列/27 R、53r/27 R、54r/27 R: C [鉄道モード]

GT 24、25

GT 26
6 B.R: B [鉄道モード]
Landsturm: 57.43

GT 27、28、29、30

フランス軍のセット・アップ

堡壘ユニット [Fort Units]

Unit	Turn: Hex
<i>Bourlemont</i>	Not in play
<i>Calais</i>	26.09
<i>Dunkerque</i>	31.11
<i>Les Ayvelles</i>	Not in play
<i>Montmedy</i>	Not in play
<i>Pagny</i>	46.53
<i>Reims</i>	34.39 (Inverted)

軍集積所 [Army Depot]

Unit	Turn: Hex
ALSACE	Not in play
FIRST	47.55
> Army boundary	46.48/46.49 – 43.50/43.51
THIRD	46.45
> Army boundary	42.43/43.44 – 42.46/43.47
FOURTH	41.46
> Army boundary	35.40/36.40 – 33.41/34.41
FIFTH	30.39
> Army boundary	31.35/32.35 – 29.37/30.27
> Army boundary	29.35/30.35 – 28.36/29.37
SIXTH	26.35
> Army boundary	25.31/26.31 – 23.32/24.32
SECOND	22.25
> Army boundary	27.22/28.21 – 25.21/26.20
TENTH	26.18
NINTH	23: Depot Relocation (15.6.4); destination hex 28.13
Det. d'Armee	Not in play
SECONDARY	Available per 15.7

軍団ユニット [Corps Units]

Unit	Turn: Hex [nr. of SRs]	Box [CE Losses]
Train/1	31.39	FIFTH
1/1	34.36 [-1]	1/ FIFTH
2/1	33.36 [-1]	1/ FIFTH
Train/2	41.46	FOURTH
3/2	42.43 [-1]	2/ FOURTH
4/2	42.43 [-1]	2/ FOURTH
Train/3	31.39	FIFTH
5/3	34.38 [-1]	3/ FIFTH
6/3	34.37 [-1]	3/ FIFTH
Train/4	22.28	SECOND
7/4	25.29 [-1]	4/ SECOND
8/4	25.28	4/ SECOND
Train/5	44.46	THIRD
9/5	43.44 [-1]	5/ THIRD
10/5	44.44 [-2]	5/ THIRD
Train/6	45.47	THIRD
12/6	47.47 [-1]	6/ THIRD
40/6	47.48	6/ THIRD
Train/7	26.35	SIXTH
14/7	27.33 [-1]	7/ SIXTH
Res/7	Not in play	
Klein/7	29.35 [-1]	7/ SIXTH
Train/8	44.50	FIRST
15/8	47.50 [-1]	8/ FIRST
16/8	46.49	8/ FIRST
Train/9	35.42	FOURTH
17/9	37.41 [-1]	9/ FOURTH
18/9	36.40 [-1]	9/ FOURTH
Train/10	26.19	TENTH

19/10	28.21 [-1]	10/ TENTH
20/10	29.21	10/ TENTH
Train/11	23.24	SECOND
21/11	27.24 [-1]	11/ SECOND
22/11	27.24	11/ SECOND
Train/12	37.44	FOURTH
23/12	39.42 [-1]	12/ FOURTH
24/12	38.41	12/ FOURTH
Train/13	22.30	SECOND
25/13	25.31 [-1]	13/ SECOND
26/13	25.30 [-1]	13/ SECOND
Train/14	23.26	SECOND
27/14	26.26	14/ SECOND
28/14	26.25 [-1]	14/ SECOND
Train/15	44.46	THIRD
29/15	44.44 [-1]	15/ THIRD
30/15	45.44	15/ THIRD
Train/16	47.53	FIRST
31/16	49.51	16/ FIRST
32/16	28.36 [-1]	Ind/ SIXTH
Train/17	40.45	FOURTH
33/17	40.42 [-1]	17/ FOURTH
34/17	40.42	17/ FOURTH
Train/18	30.38	FIFTH
35/18	33.36 [-1]	18/ FIFTH
36/18	32.35	18/ FIFTH
Train/20	23.25	SECOND
11/20	27.25 [-1]	20/ SECOND
39/20	27.23	20/ SECOND
Train/21	28.18	TENTH
13/21	30.19 [-1]	21/ TENTH
43/21	30.19	21/ TENTH
Train/31	45.52	FIRST
76/31	Not in play	
76+/31	48.50	31/ FIRST
Train/32	33.41	FIFTH
Train/33	27.19	TENTH
Train/34	Not in play	
Train/38	27: Any Depot	
Train/Col	41.46	FOURTH
2/Col	41.43 [-2]	Col/FOURTH
3/Col	41.43 [-1]	Col/FOURTH
5 bd/Col	41.43 [-1]	Col/FOURTH
Train/1 R	Not in play	
Train/2 R	51.54	FIRST
59r/2 R	52.51	2R/ FIRST
68r/2 R	52.52+52.53 [-1]	2R/ FIRST
Train/3R	44.47	THIRD
Train/4R	Not in play	
Train/5R	27.36	SIXTH
Train/6R	24.34	SIXTH
61r/6R	27.32 [-1]	6 R/ SIXTH
Train/GDT	Not in play	
81t/GDT	Not in play	
1 det 81	Not in play	
2 det 81	Not in play	
82t/GDT	Not in play	
1 det 82	Not in play	
2 det 82	Not in play	
84t/GDT	Not in play	
1 det 84	Not in play	
2 det 84	Not in play	
88t/GDT	Not in play	

独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

Unit	Turn: Hex [nr. of SRs]	Box [CE Losses]
2 Col bd	Not in play	
2 Col +Ch	Not in play	
37	Not in play	
37+	26.31 [-1]	6 R/ SIXTH
38	Not in play	
38+	32.35 [-1]	18/ FIFTH
41	Not in play	
41+	Not in play	
42	Not in play	
42+	35.40	32/ FIFTH
44	Not in play	
45	Not in play	
45+	29.20	33/ TENTH
51r	35.39	Ind/ FIFTH
52r	35.39 [-1]	32/ FIFTH
53r	25.28	4/ SECOND
54r	46.43	Ind/ THIRD
55r	28.34 [-1]	5 R/ SIXTH
56r	25.29 [-1]	Ind/ SECOND
60r	39.42	12/ FOURTH
62r	26.27 [-1]	14/ SECOND
63r	27.34 [-1]	5 R/ SIXTH
64r	48.50	31/ FIRST
65r	46.48 [-1]	3 R/ THIRD
66r	25.26	Ind/ SECOND
67r	47.48	3 R/ THIRD
69r	27.35 [-1]	5 R/ SIXTH
70r	29.20	33/ TENTH
74r	52.54+53.55	Ind/ FIRST
75r	46.48	3 R/ THIRD
77	Not in play	
77+	29.21	33/ TENTH
81 bd	Not in Play	
82 bd	Not in Play	
81t	27.22	Ind/ SECOND
82t	27.23	Ind/ SECOND
84t	27.22 [-1]	Ind/ SECOND
87t	29.14	Ind/ TENTH
88t	28.21 [-1]	Ind/ TENTH
89t	31.11	Ind/ TENTH
91t	23: Substitute for Paris	
92t	29.18	Ind/ TENTH
96t	26: G [in Rail Mode]	
103 bd	Not in play	
115r bd	Not in play	
116r bd	Not in play	
171+172 RI	47.50	8/ FIRST
Belfort 57 r	Not in play	
Belfort A	Not in play	
Belfort nord	Not in play	
Belfort sud	Not in play	
Epinal 71 r	Not in play	
Epinal 71r+	Not in play	
Le Havre	Not in play	
Marine	43.15	BELGIAN
Marocaine	Not in play	
Marocaine+	35.40 [-1]	32/ FIFTH
Maubeuge	Not in play	
Morlaincourt	47.46	Ind/ THIRD
Paris	22.32	Ind/ PARIS
Paris Central	Paris	Ind/ PARIS
Paris Est	Paris	Ind/ PARIS

Paris NE	Not in play	
Paris Nord	Paris	Ind/ PARIS
Paris Ouest	Not in play	
Paris Sud	Paris	Ind/ PARIS
Toul 73 r	50.51	16/ FIRST
Toul A	51.52	Ind/FIRST
Verdun 72 r	47.44	Ind/ THIRD
Verdun A	Not in play	

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex
6 RIT	29.21
8 RIT	32.17
12,28,30Alp	Not in play
13,22 Alpin	Not in play
23,27 Ch	49.52
41,43 Ch	Not in play
45 RI	Not in Play
46,54 Ch	Not in play
49,58 Ch	Not in play
50,71 Ch	Not in play
52,68,70 Ch	Not in play
57,60,61 Ch	Not in play
104 bd	Not in play
148 RI	34.36
170 RI	23: 48.53
297 RI	49.51
Belfort M	Not in Play
Dieppe	Not in Play
Dunkerque	31.11
Epinal A	Not in Play
Maubeuge	Not in play
Paris (Marine)	Not in play
Paris (Zouave)	16.36
Toul (47 RIT)	51.52
Verdun A	Not in play
Verdun (44 RIT)	47.45
GQG (RIT)	41.43
FIFTH (RIT)	35.39
SECOND	On GTs 25 and 28, place three RIT units on the appropriate Army's Depot unit—see 5.4. (GQG can be placed on any Army Depot)
THIRD	
FOURTH	
SIXTH	
NINTH	
TENTH	

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex [nr. of SRs]	Box [CE Losses]
Sordet	Not in play	
1 CC [x2]	31.19+32.18 [-1]	Ind/ TENTH
2 CC [x2]	Not in play	
2 CC+ [x2]	30.16+31.17 [-1]	Ind/ TENTH
2 c	48.52	Ind/ FIRST
4 c	Not in play	
6 c	Not in play	
7 c	Not in play	
8 c	27.22	Ind/ SECOND
9 c	24.32	Ind/ SIXTH [-1]
10 c	Not in play	

砲兵ユニット [Artillery Units]

Unit	Turn: Hex
THIRD	On GTs 25, and 28, place two artillery units on the appropriate
FOURTH	

<i>FIFTH</i>	Army's Depot unit—see 5.4.	
<i>NINTH</i>		
<i>SECOND</i>	26.27	
<i>SIXTH</i>	29.35	
<i>TENTH</i>	29.20	
<i>GQG</i>	25.30	
<i>Toul</i>	52.53	
<i>Toul</i>	51.52	
<i>Verdun</i>	47.44	

ベルギー軍のセット・アップ

堡壘ユニット [Fort Units]

Unit	Turn: Hex
<i>Antwerpen</i>	Not in play
<i>Antwerpen</i>	Not in play

軍集積所 [Army Depot]

Unit	Turn: Hex
BELGIAN <i>Antwerpen</i>	Not in play
BELGIAN	40.12 with Army Base Transfer marker
<i>Antwerpen</i> Army Base marker	Not in play
<i>Oostende</i> Army Base marker	37.10

独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

Unit	Turn: Hex [nr. of SRs]	Box [CE Losses]
1 [x2]	45.14 [-2]	BELGIAN [-1]
2 [x2]	44.14 [-2]	BELGIAN [-1]
3 [x2]	45.15 [-3]	BELGIAN [-1]
4 [x2]	44.15 [-2]	BELGIAN
5 [x2]	43.14 [-2]	BELGIAN [-2]
6 [x2]	42.14 [-3]	BELGIAN [-1]
14 bd	Not in play	
15 bd	Not in play	

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex	
14 bd	Not in play	
15 bd	40.11	
<i>Antwerpen</i>	Not in play	
<i>Gd Civique</i>	40.14	
<i>Gd Civique</i>	38.13	

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex	Box:
1 c	Not in play	
1 + 2 c	42.16	BELGIAN
<i>LOC c</i>	38.16	

イギリス軍のセット・アップ

軍集積所 [Army Depots]

Unit	Turn: Hex
BEF Depot	20.19
Army Base marker	St. Nazaire (hex 02.36 or 02.46)

軍団ユニット [Corps Units]

Unit	Turn: Hex [nr. of SRs]	Box [CE Losses]
Train/1	29.37	BEF
1/1	31.35 [-1]	1/ BEF
2/1	30.35 [-1]	1/ BEF [-1]
Train/2	25.19	BEF
3/2	27.18 [-1]	2/ BE
5/2	27.18 [-1]	2/ BEF
Train/3	28.13	BEF
4/3	28.13 [-1]	3/ BE
6/3	28.13 [-1]	3/ BEF
Train/4	37.10	
7/4	41.10	
8/4	30: Any Port	
Train/IND	25: H [in Rail Mode]	
Lhr/IND	25: H [in Rail Mode]	
Mrt/IND	27: H [in Rail Mode]	
Sd c/IND	27: H [in Rail Mode]	

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex [Str. Reduce]	
1 <i>Naval</i>	Not in play	
2 <i>Naval</i>	Not in play	
19	27.18	
<i>GHQ</i>	20.19	
<i>det. Marine</i>	Not in play	
<i>Marine</i>	Not in play	

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex [Str. Reduce]	Box: [CE Losses]
CC [x2]	27.18	Ind/ BEF
Cav.Div.	Not in play	
1 c	Not in play	
2 c	Not in play	
3 c	38.13	Ind/ BEF
5 bd	Not in play	
<i>Samson</i>	34.14	

砲兵ユニット [Artillery Units]

Unit	Turn: Hex
<i>R.G.A.</i>	25.19
<i>Naval</i>	37.10

ドイツ軍のセット・アップ

堡壘ユニット [Fort Units]

Unit	Hex
<i>Bitsch</i>	Not in play
<i>Hünigen</i>	Not in play
<i>Neuenburg</i>	Not in play

軍集積所 [Army Depots]

Unit	Turn: Hex
BELGIEN	49.21
FOURTH	23: Depot Relocation (15.6.4); destination hex 42.21
SIXTH	33.24
> Army boundary	28.23/28.24 – 31.24/31.25
SECOND	32.28
> Army boundary	26.28/26.29 – 26.28/26.29
FIRST	30.30
> Army boundary	30.34/31.34 – 30.33/31.34 – 33.32/34.32
SEVENTH	33.33
> Army boundary	36.39/37.40 – 38.36/39.37
THIRD	41.37 (w Ammo Shortage marker 8)
> Army boundary	41.42/42.42 – 43.39/44.39
FIFTH	49.41
> Army boundary	48.45/48.46 – 51.45/51.46
METZ	52.47 (w Ammo Shortage marker 6)
> Army boundary	47.49/48.49 – 50.47/50.48
STRAßBURG Gaede	Not in play
STRAßBURG Falkenhausen	54.49 (w Ammo Shortage marker 4)
Secondary Depot	Available per 15.7

軍団ユニット [Corps Units]

Unit	Turn: Hex	Box:
Train/GD	31.23	SIXTH
1 gd/GD	28.23 [-1]	GD/ SIXTH
2 gd/GD	29.22 [-1]	GD/ SIXTH
Train/GD R	Not in play	
3 gd/GD R	Not in play	
1 gd r/GD R	Not in play	
Train/2	29.30	FIRST
3/2	26.29 [-1]	2/ FIRST
4/2	26.30 [-1]	2/ FIRST
Train/3	31.32	FIRST
5/3	29.34 [-1]	3/ FIRST
6/3	30.34 [-1]	3/ FIRST
Train/4	31.23	SIXTH
7/4	28.22 [-1]	4/ SIXTH
8/4	28.22 [-1]	4/ SIXTH
Train/5	50.47	METZ
9/5	48.48 [-1]	5/ METZ
10/5	48.48 [-1]	5/ METZ
Train/6	41.40	THIRD
11/6	42.42 [-2]	Ind/ FIFTH
12/6	37.40	6/ THIRD
Train/7	33.24	SIXTH
13/7	30.20 [-1]	7/ SIXTH
14/7	33.22 [-1]	7/ SIXTH
Train/8	41.39	THIRD
15/8	40.41 [-1]	8/ THIRD
16/8	39.41 [-1]	8/ THIRD
Train/9	30.30	FIRST
17/9	27.31 [-1]	9/ FIRST
18/9	28.31[-1]	9/ FIRST

Train/10	37.36	SEVENTH
19/10	35.38 [-1]	10/ SEVENTH
20/10	36.38 [-1]	10/ SEVENTH
Train/11	Not in play	
22/11	Not in play	
38/11	Not in play	
Train/12	37.35	SEVENTH
23/12	35.36 [-1]	12/ SEVENTH
32/12	35.37	12/ SEVENTH
Train/13	37.27	SECOND
26/13	37.23 [-1]	13/ SECOND
27/13	42.42 [-1]	18 R/ FIFTH [-1]
Train/14	34.21	SIXTH
28/14	31.20 [-1]	14/ SIXTH
29/14	31.20	14/ SIXTH
Train/15	34.33	SEVENTH
30/15	33.35	15/SEVENTH
39/15	34.35 [-1]	15/SEVENTH
Train/16	44.41	FIFTH
33/16	43.43 [-2]	16/ FIFTH [-1]
34/16	43.43 [-1]	16/ FIFTH [-1]
Train/18	29.27	SECOND
21/18	26.28 [-1]	18/ SECOND
25/18	27.28	18/ SECOND
Train/19	35.24	SIXTH
24/19	39.41 [-1]	19/ THIRD [-1]
40/19	39.41	19/ THIRD
Train/21	31.27	SECOND
31/21	28.26 [-1]	21/ SECOND
42/21	27.27 [-1]	21/ SECOND
Train/1 B	30.27	SECOND
1B/1 B	27.26 [-1]	1 B/ SECOND
2B/1 B	28.25 [-1]	1 B/ SECOND
Train/2 B	31.26	SECOND
3B/2 B	29.25 [-1]	2 B/ SECOND
4B/2 B	28.24	2 B/ SECOND
Train/3 B	50.47	METZ
5B/3 B	47.49 [-1]	3 B/ METZ
6B/3 B	47.49 [-1]	3 B/ METZ
Train/1 BR	32.23	SIXTH
1Br/1 BR	Not in play	
1Br+/1 BR	30.21	1 BR/ SIXTH
5Br/1 BR	Not in play	
5Br+/1 BR	30.21	1 BR/ SIXTH
Train/3 R	51.20	BELGIEN
5r/3 R	51.17 [-1]	3 R/ BELGIEN
6r/3 R	52.16 [-1]	3 R/ BELGIEN
Train/4 R	30.31	FIRST
7r/4 R	28.33 [-1]	4 R/FIRST
22r/4 R	28.32 [-1]	4 R/FIRST
Train/5 R	48.41	FIFTH
9r/5 R	Not in play	
9r+/5 R	47.43 [-1]	5 R/ FIFTH
10r/5 R	Not in play	
10r+/5 R	48.43+49.44	5 R/ FIFTH
Train/6 R	46.41	FIFTH
11r/6 R	Not in play	
11r+/6 R	46.42 [-1]	6 R/ FIFTH
12r/6 R	Not in play	
12r+/6 R	44.43 [-1]	6 R/ FIFTH
Train/7 R	33.33	SEVENTH
13r/7 R	32.34 [-1]	7 R/ SEVENTH
14r/7 R	31.34 [-1]	7 R/ SEVENTH
Train/8 R	42.39	THIRD
15r/8 R	41.42 [-1]	8 R/ THIRD

16r/8 R	Not in play	
16r+/8 R	41.42	8 R/ THIRD
Train/9 R	30.29	FIRST
17r/9 R	27.29 [-1]	9 R/ FIRST
18r/9 R	26.29	9 R/ FIRST
Train/10 R	37.36	SEVENTH
2gdr/10 R	36.39 [-1]	10 R/ SEVENTH
19r/10 R	36.39	10 R/ SEVENTH
Train/12 R	39.38	THIRD
23r/12 R	38.40 [-1]	12 R/THIRD
24r/12 R	38.40	12 R/THIRD
Train/14 R	32.25	SECOND
26r/14 R	28.24 [-1]	14 R/ SECOND
28r/14 R	28.24	14 R/ SECOND
Train/ 15 R	Not in play	
Train/18 R	43.41	FIFTH
21r/18 R	Not in play	
21r+/18 R	42.42	18 R/ FIFTH
25r/18 R	Not in play	
25r+/18 R	37.25 [-1]	13/ SECOND
Train/22 R	23: A [in Rail Mode]	
43r/22 R	23: A [in Rail Mode]	
44r/22 R	23: A [in Rail Mode]	
Train/23 R	23: B [in Rail Mode]	
45r/23 R	23: B [in Rail Mode]	
46r/23 R	23: B [in Rail Mode]	
Train/24 R	23: F [in Rail Mode]	
47r/24 R	23: F [in Rail Mode]	
48r/24 R	23: F [in Rail Mode]	
Train/26 R	23: B [in Rail Mode]	
51r/26 R	23: B [in Rail Mode]	
52r/26 R	23: B [in Rail Mode]	
Train/27 R	23: C [in Rail Mode]	
53r/27 R	23: C [in Rail Mode]	
54r/27 R	23: C [in Rail Mode]	
Train/EZ	51.49	STRAßB.
Train/S.XIV	Not in play	

独立歩兵組織 [Independent Infantry Formations]

Unit	Turn: Hex	Box:
1 B.Lw	49.16	Ind/ BELGIEN
2 B.Lw	Not in play	
5 B.Lw	Not in play	
6 B.R	26: B [in Rail Mode]	
4 Ez	49.17	Ind/ BELGIEN
8 Ez	Not in play	
8 Ez+	50.50+51.51	EZ/ STRAßB.
10 Ez	Not in play	
10 Ez+	48.49	EZ/ STRAßB.
19 Ez	Not in play	
19 Ez+	55.54+55.55	Ind/ STRAßB.
2 Lw	45.43	Ind/ FIFTH
13 Lw	50.45	Ind/ FIFTH
37 Lw	49.16	Ind/BELGIEN
43 Lw	50.44	Ind/ FIFTH
49 Lw	40.41	8/ THIRD
51 Lw	Not in play	
56 Lw	Not in play	
2 R-Ez	24: Substitute for Brussel 2	
Abt.Rkwski	Not in play	
B.Lw	54.51+54.52	Ind/ STRAßB.
BELGIEN (26 Lw)	52.16	Ind/BELGIEN
BELGIEN (Marine)	51.17	3 R/ BELGIEN

Benzino (X)	Not in play	
Benzino (XX)	50.49	Ind/ STRAßB.
Bodungen	Not in play	
Brussel 1 (1 R-Ez)	45.18	Ind/ BELGIEN [-1]
Brussel 2 (2 R-Ez)	49.20	Ind/ BELGIEN
Dame	Not in play	
Eichhorn	Not in play	
Ferling	Not in play	
Gd Ez	Not in play	
Gd Ez+	49.50	EZ/ STRAßB.
Germersheim	Not in play	
Ipfelkofer	53.51	Ind/ STRAßB.
H.Metz (33r)	48.47	5/ METZ
H.Straßburg (30r)	Not in play	
Marine	24: Substitute for BELGIEN (Marine)	
Mathy	Not in play	
Metz	52.50	Ind/ STRAßB.
N.Braisach	Not in play	
Neuber	Not in play	
Rekowski	Not in play	
Waldow	49.46+49.47	Ind/ METZ
Wening	Not in play	

LOC 組織 [LOC Formations]

Unit	Turn: Hex	Box:
5 B.Lw	Not in play	
10 Lw	29.31	Ind/ FIRST
11 Lw	32.21	Ind/ SIXTH
25 Lw	35.36	Ind/ SEVENTH
27 Lw	27.30	Ind/ FIRST
29 Lw	30.26	Ind/ SECOND
45 lw	Not in Play	
47 Lw	39.39	Ind/ THIRD
49 Lw	Not in play	

歩兵支援ユニット [Infantry Asset Units]

Unit	Turn: Hex	
BELGIEN (Marine)	Not in play	
BELGIEN (38 lw)	54.16	
17 Ez bd	Not in play	
B.rIR.4	Not in play	
Ferling	Not in play	
Ipfelkofer	Not in play	
Jaeger 1	40.41	
Jaeger 2	27.26	
Jaeger 4	45.43	
Metz 14	Not in play	
Metz 30	Not in play	
rIR.99	55.53	
Straßburg	Not in play	
Wahnschaf.	36.18	

LOC 支援ユニット [LOC Asset Units]

Unit	Turn: Hex	
<i>BELGIEN</i>	47.18	
<i>BELGIEN</i>	51.20	
<i>BELGIEN</i>	52.18	
<i>BELGIEN</i>	54.18	
<i>Landsturm</i>	Not in play	
<i>Landsturm</i>	Not in play	
<i>Landsturm</i>	41.21	
<i>Landsturm</i>	38.19	
<i>Landsturm</i>	22: 57.43	
<i>Landsturm</i>	26: 57.43	
<i>METZ</i>	52.47	
<i>STRAB.</i>	Not in play	

騎兵ユニット [Cavalry Units]

Unit	Turn: Hex [Str. Reduce]	Track [CE Losses]
1 CC [x2]	33.19 [-1]	Ind/ SIXTH
2 CC [x2]	32.15+33.16 [-1]	Ind/ SIXTH
4 CC [x2]	34.18	Ind/ SIXTH
2 C	29.22	Ind/ SIXTH
3 C	Not in play	
4 C	Not in play	
5 C	40.39	Ind/ THIRD
6 C	Not in play	
7 C	Not in play	
8 C	Not in play	
9 C	Not in play	
B C	Not in play	
Gd C	Not in play	
<i>Jaeger 1</i>	Not in play	
<i>Jaeger 2</i>	Not in play	
<i>BELGIEN</i>	54.18	
<i>BELGIEN</i>	43.19	

砲兵ユニット [Artillery Units]

Unit	Turn: Hex	
<i>Metz</i>	51.51	
<i>N.Braisach</i>	Not in play	
<i>OHL</i>	24: Surrender of Antwerpen (25.4.1)	

攻囲段列 HQ [Siege-Train HQs]

Unit	Turn: Hex	
<i>Siege-T. 1</i>	Not in play	
<i>Siege-T. 2</i>	Not in play	

攻囲砲兵ユニット [Siege Artillery Units]

Unit	Turn: Hex	
3/ 1	35.38	
2+3/ 4	52.18	
1+2/ 6	48.48	
2+3/ 7	52.16	
1+2/ 9	52.18	
2+3/12	45.43	
2+3/ 18	49.47	
2/ B.3	47.49	
3 kMK	Not in play	
2 sKM	Not in play	
5+6 sKM	Not in play	
1/ FsAB.8	Not in play	
2/ FsAB.8	Not in play	
5/ FsAR.2	47.49	
6/ FsAR.2	52.47	

攻囲砲兵と工兵マーカー [Siege-Artillery and Pionier Markers] (13.1.4 & 13.2.4)

Unit	Turn: Hex	
1 kMK	Not in play	
2 kMK	Not in play	
1 sKM	Not in play	
<i>METZ</i>	Not in play	
Pionier-R.	Not in play	

要塞ユニットのセット・アップ

各要塞ユニットのセット・アップ・ヘクスは、カウンターの裏面に記載されています。

FRENCH	30.0 – Grand Campaign	31.0 – The Race to the Sea	32.0 – The Race to the Sea
Unit	Hex	Hex	Hex
Arches	50.62	Not in play	Not in play
B. de Servance	51.67	Not in play	Not in play
Belfort	51.69	Not in play	Not in play
Belfort	51.70	Not in play	Not in play
Belfort (2)	50.69	Not in play	Not in play
Besancon	39.71	Not in play	Not in play
Besancon	40.71	Not in play	Not in play
Besancon	41.71	Not in play	Not in play
Besancon	40.70	Not in play	Not in play
Charlemont	48.31	Not in play	Not in play
Ch.-Lambert	51.66	Not in play	Not in play
C. des Romaine	46.49	46.49	Not in play
Epinal	51.61	Not in play	Not in play
Epinal	50.60	Not in play	Not in play
Epinal	49.61	Not in play	Not in play
Epinal	50.61	Not in play	Not in play
Frouard	51.53	51.53	51.53
Genicourt	47.47	47.47	47.47
Giromagny	51.68	Not in play	Not in play
Gironville	47.51	47.51	47.51
Jouy-s. les Cotes	47.52	47.52	47.52
Langres (3)	39.61	Not in play	Not in play
Langres (2)	38.61	Not in play	Not in play
Langres (2)	37.60	Not in play	Not in play
Langres (2)	38.59	Not in play	Not in play
Langres	37.61	Not in play	Not in play
Langres	39.59	Not in play	Not in play
Les Paroches	46.48	46.48	46.48
Liouville	46.50	46.50	46.50
Lomont	48.72	Not in play	Not in play
Longwy	53.42	Not in play	Not in play
Manonviller	55.57	Not in play	Not in play
Maubeuge	41.26	Not in play	Not in play
Maubeuge	41.27	Not in play	Not in play
Maubeuge	40.26	Not in play	Not in play
Montbéliard	49.70	Not in play	Not in play
Mt. Bard	48.70	Not in play	Not in play
Paris	13.36	13.36	13.36
Paris	13.37	13.37	13.37
Paris	14.37	14.37	14.37
Paris	16.38	16.38	16.38
Paris	17.38	17.38	17.38
Paris	18.37	18.37	18.37
Paris	18.36	18.36	18.36
Paris	18.35	18.35	18.35
Paris	16.34	16.34	16.34
Paris	14.35	14.35	14.35
Pont St. Vincent	50.54	50.54	50.54
Remiremont	50.63	Not in play	Not in play
Rupt	50.65	Not in play	Not in play
Toul	48.52	48.52	48.52
Toul	48.53	48.53	48.53
Toul	49.53	49.53	49.53
Troyon	47.48	47.48	47.48
Verdun	47.45	47.45	47.45
Verdun	47.46	47.46	47.46
Verdun	46.44	46.44	46.44
Verdun	46.45	46.45	46.45

BELGIAN	30.0 – Grand Campaign	31.0 – The Race to the Sea	32.0 – The Race to the Sea
Unit	Hex	Hex	Hex
Antwerpen	49.18	49.18	Not in play
Antwerpen	50.18	50.18	Not in play
Antwerpen	51.19	51.19	Not in play
Antwerpen	52.18	52.18	Not in play
Antwerpen	53.18	53.18	Not in play
Antwerpen	53.17	53.17	Not in play
Antwerpen	53.16	53.16	Not in play
Antwerpen	53.15	53.15	Not in play
Antwerpen	52.14	52.14	Not in play
Antwerpen	51.16	51.16	Not in play
Antwerpen	50.16	50.16	Not in play
Namur	51.27	Not in play	Not in play
Namur	51.28	Not in play	Not in play
Namur	50.27	Not in play	Not in play

GERMAN	30.0 – Grand Campaign	31.0 – The Race to the Sea	32.0 – The Race to the Sea
Unit	Hex	Hex	Hex
Diedenhofen (2)	55.46	55.46	55.46
Diedenhofen (1)	56.46	56.46	56.46
Istein	57.72	Not in play	Not in play
Kaiser W II	62.60	Not in play	Not in play
Metz (4)	53.48	53.48	53.48
Metz (4)	53.49	53.49	53.49
Metz (2)	53.50	53.50	53.50
Metz (3)	54.50	54.50	54.50
Metz (4)	55.50	55.50	55.50
Metz (4)	55.49	55.49	55.49
Metz B	54.48	54.48	54.48
Metz B	54.49	54.49	54.49
Neu-Breisach	59.68	Not in play	Not in play
Straßburg	66.61	Not in play	Not in play
Straßburg	65.61	Not in play	Not in play
Straßburg	65.62	Not in play	Not in play
Straßburg	64.61	Not in play	Not in play

要塞化駐屯地

フランス軍：ベルフォール [Belfort]、エピナル [Epinal]、モブージュ [Maubeuge]、パリ [Paris]、トゥール [Toul]、ヴェルダン [Verdun]。
 ベルギー軍：アントワープ [Antwerpen]、ナミュール [Namur]
 ドイツ軍：ディーデンホーフエン [Diedenhofen]、メッツ [Metz]、ストラスブルグ [Straßburg]

デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTE]

西部戦線ゲームを製作するアイデアは、1914 *Twilight in the East* (GMT2007)のデザイン過程で起こりました。ゲームのディヴェロップが進捗するに連れて、興味を持った一団が様々な質問をしてきました「このゲーム・システムは、西部戦線をモデルに使えないか?」。時間が経過するに従い、答えは不確実な「多分」から確信を持った「イエス」に変化しました。最初の準備計画が開始された後、1914, *Twilight in the East* (*TitE*) ゲーム・システムを西部戦線に移すことができると問題なく確信しましたが、**1914 Offensive à outrance (Oào)** のゲーム・システムはシステムが進歩したことによる派生形です。

最初の *Oào* のプレイテストは2008年に行われ、*TitE* システムを使用して試みました。不幸にも、達成された結果は歴史的事件と相容れることはできませんでした。戦域地形の相違、交戦国の様々な砲兵編成、多数の大規模な要塞化駐屯地の存在は、*TitE* システムの使用モデルで成功させることができなかったのです。それ故、新たなシステムが必要となりました。

「新たな」システムは、複数の終着点を考えてディヴェロップされました。最も重要な点の1つは、歴史的再現度をなくさずにプレイを迅速で容易にすることでした。私は、*TitE* システムを愛するプレイヤーと厄介と感じるプレイヤーの両方を喜ばせようと試みました。*TitE* の発行以来、多くの賞賛、批判、提言が書かれてきました。これらの全ては、検討され反映されてきました。結局、変更は「プレイアビリティ」を増大させることでした。私の終着点は、非常に楽しく、教育的で、歴史的に正しいゲームで、4名の専念したプレイヤーが1回の Consim World Expo で終わることができるものでした。(ジョン・克蘭ツはコンヴェンションの期間を6日間に増やしていたので、これが可能となりました。)

進歩的なデザイン過程の追加終着点は、戦争の他戦域をモデル化する新たなシステムを認めました。このときには、1914年における各戦線の特色について考慮が払われていました。1914 *Serbien muß sterbien* (GMT) のデザインは、順調に進行中です。東部戦線への回帰は、初期の計画段階です。

私は、プレイヤー諸氏が新たなシステムを評価し、デザインの終着点が達成されたと同意することを望みます。ENJOY!

発展の可能性 [EXPANSION POSSIBILITIES]

ウォー・ゲームが有する最高の特徴の1つは、プレイヤー諸氏に「what if」状況を認める能力です。1914 *Oào* をデザインしている間、私はしばしば変更史実シナリオの可能性について考慮しました。デザインの終着点は、歴史的戦役の正確なモデルを生み出すことで、デザインは未来の変更史実シナリオを気持ちの中に促しました。カウンター・シートに余分なスペースがあれば、未来の努力の可能性のためにユニット・カウンターを導入したでしょう。特に、計画された2つの主要な発展があり、それは追加ユニットを必要とします。最初の仮定は、ドイツ軍がマーストリヒトを通過して行軍し、ネーデルランドを連合国陣営に引き込むことです。2番目の仮定は、ドイツ軍がロシアに対する東部で主要な攻勢を行い、フランスがアルザスとロレーヌを奪回するためにラインラントへの侵攻を選択するものです。2番目の場合、イタリア軍が条約義務を履行し、ドイツ軍を支援するために部隊を送ると推測します。

もちろん、その他にディヴェロップできる変更史実シナリオは、いくつかあります。将来的には、GMTで発行する C3i 又は Oregon ConSim Games のサポート雑誌 *Dispatches* で、記事とシナリオを提供することを希望します。

追加のユニット・リスト [EXTRA UNITS LIST]

全てのイタリア軍とオランダ軍のカウンターは追加です。

フランス軍

Unit	Type
57 r	Division (and Attachment marker)
58 r	Division (and Attachment marker)
71 r	Division (and Attachment marker)
185 bd	Brigade
85 t	Division
86 t	Division
Zouave	Asset

ベルギー軍

Unit	Type
Liege x4	Fortress units

ドイツ軍

Unit	Type
Gemersheim	Fortress
Koblenz	Fortress
Köln	Fortress
Köln	Fortress
Köln	Fortress
Mainz	Fortress
Mainz	Fortress
Mainz	Fortress
Wesel	Fort
1 Lw	Division (with Attachment marker)
NIEDERL.	Army Depot
NIEDERL.	LOC unit
NIEDERL.	LOC unit
ITALIAN	Artillery
3 sKM	Siege-Artillery marker
4 sKM	Siege-Artillery marker

軍事ユニット ID の略号 [Military Unit ID Abbreviations]

全て

Bd, bd=旅団 [Brigade]

CC=騎兵軍団 [Cacalry Corps]

Det=分遣隊 [Detachment]

Div=師団 [Division]

Gd=近衛 [Guard]

R, r=予備 [Reserve]

Rgt=連隊 [Regiment]

フランス軍

A=活性 [Active]

Alp, Aipin=アルペン猟兵 [Chasseurs d'Alpins]

Ch=猟兵 [Chasseurs]

Col=植民地 [Colonial]

Belfort M=Groupement de Massevaux

Maroc=モロッコ [Marocaine]

RI=歩兵連隊 [Regiment d'Infanterie]

RIIT=地方歩兵連隊 [Regiment d'Infanterie Territoriale]

イギリス軍

Lhr=Lahore

Mrt=Meerut

R.G.A=王室警護砲兵 [Royal Garrison Artillery]

Sd=Secunderabad

ドイツ軍

Abt=Abteilung

B, Ba=Bayrish

Ez (R-Ez) =Ersatz (野戦補充)

FsAB=要塞砲兵大隊 [Festungs Artillerie Battalion]

FsAR=要塞砲兵連隊 [Festungs Artillerie Regiment]

H.=Hauptreserve

IR (rIR) =歩兵連隊 (予備) [Infantry Regiment (Reserve)]

kMK=kurze Marine-Kanone

Lw=後備兵 [Landwehr]

sKM=schwere Küsten-Mörser

S.XIV = Stellvertretende Generalkommandos des XIV. Armeekorps



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© 2013 GMT Games, LLC