

1914 Offensive à outrance

The Initial Campaigns on the Western Front in WWI



RULE BOOK

目次

はじめに [Introduction]	2	15. 補給 [Supply]	32
1. 参考項目 [Contents]	2	16. 増援、代替、撤退、補充 [Reinforcements, Substitutions, Withdrawals & Replacements]	34
2. ユニットの読み方 [How to Read the Units]	4	17. 軍レベルの増援と分遣 [Army-Level Reinforcement & Detachments]	35
3. 一般的なゲーム概念 [General-Game Concepts]	6	18. 鉄道 (RR) ライン [Railroad (RR) Lines]	36
4. プレイのシークエンス [The Sequence of Play]	9	19. 2ヘクス・ユニット [Two-Hex Units]	38
5. 付属と軍編成ディスプレイ [Attachment and Army Organizational Display]	10	20. 準備砲撃 [Preparatory Bombardment]	39
6. 戦闘効果値 [Combat Effectiveness]	12	21. 連合軍の特別ルール [Allied Special Rules]	42
7. 移動 [Movement]	13	22. フランス軍の特別ルール [French Special Rules]	42
8. 特定ユニット・タイプの特性 [Specific Unit Type Characteristics]	20	23. イギリス軍の特別ルール [British Special Rules]	43
9. 戦闘 [Combat]	22	24. ベルギー軍の特別ルール [Belgian Special Rules]	44
10. 戦闘後効果値チェック [Post-Combat Effectiveness Checks]	26	25. ドイツ軍の特別ルール [German Special Rules]	45
11. 退却&戦闘後前進 [Retreat & Advance After Combat]	27	26. 戦略計画 [Strategic Plans]	46
12. 要塞ユニット [Fortress Units]	28	27. 勝利判定 [Determining Victory]	49
13. 要塞砲撃&攻囲段列 [Fortress Bombardment & Siege Artillery]	30	索引 [Index]	51
14. 陣地 [Improved Positions]	31	プレイのシークエンス概要 [Sequence of Play Summary]	52
		中間フェイズ・チャート [Interphase Chart]	52

序文 [FOREWARD]

1914 Offensive à outrance は、1914 年のフランスで闘われた壮大な戦役の流れを、真に「感じる」ことを望むプレイヤー諸氏のためのゲームです。この戦役は、全てをかき集めたフランスと強力なドイツ帝国による、巨大な重量同士の激突でした。1914 年 8 月、**100 万の軍隊 [Millionenheere]** が衝突したとき、これらは、おそらくかけがえのない損失を被りました。ただし、これらの損失は補充され、軍とその師団はあたかも損失など全くなかったかのごとく戦いを継続しました。戦前、戦役は短い期間になると想定されていたため、交戦国は明日がないかのごとく闘いました。しかし、戦役はすぐに終わらず、現実には決着がつかないまま進捗しました。そして冬が訪れ、膠着状態になりました。

戦役は、いくつかの段階又は副次戦役で闘われました。最初の段階は、ドイツ軍がベルギーを行軍通過することにより、フランス要塞の側面を突く試みです。これはマルヌの戦いで終了し、撤退しているドイツ軍の追撃で次の段階が開始されました。連合軍の追撃が行き詰まったとき、いわゆる海への競争と呼ばれた第三段階が始まり、両軍は相手の側面を取ろうと試みました。膠着状態になる前の最後の一押し、或いは最終段階は、11 月の第一次イーブルの戦いで最高潮を迎えました。**1914 Offensive à outrance** のゲームは、この素晴らしい戦役とその全段階に、現実的なモデルを提供するものです。プレイヤー諸氏は、歴史的に闘われた戦役からこのゲームのプレイを助言されます。つまり、プレイヤーは中期的な目標の達成を競い合います。プレイヤー諸氏は、一時的な小獲得物を追求したり、敵に取るに足らない損害を与えたりすることを優先してはなりません。その上、ゲームの終了を計画することは誤りです。プレイヤー諸氏は、自軍の中期的目標を心に留めなければならず、次いで最も重要なのは、その努力を具体化して見るための忍耐力を持つことです。計画をすぐに変更するのは、たとえ可能であっても望ましくありません。あなたは敗北から立ち直ることができ、一方で敵の撃滅がほとんど不可能であることを肝に銘じて堅持してください。

1914 Offensive à outrance は戦役の鋳型なので、最良の結果のため、プレイヤー諸氏はプレイ前に、自身のゲーム目標を相互に決定することを促されます。楽しみながら歴史的な戦役について学ぶことが目標なのでしょう。交戦国の戦略計画を、己のものとして許容してください。勝利条件の裏をかこうとを試みないでください。戦略計画は、見せかけのルールではありません。目標は、歴史的な改変の可能性を実験することでしょうか？ もしもそうであれば、プレイの前にこれについて相手側と話し合ってください。あなたが歴史的又は改変を選択したら、いずれにしても徹頭徹尾自身の計画に従い、忍耐を忘れないでください。鋳型にした戦役は長大であるため、ゲームは短時間でプレイできません。沈着と冷静を持ったプレイは、得難い経験を導くことになります。

重要：結果としてゲームをセット・アップする最良の方法については、**プレイ・ブックのセット・アップ指示**に従ってください。**28.0**を参照。

アップデート・プレイヤー補助カード

元のプレイヤー補助カードに上書きするアップデート・チャートと表を探すには、<http://www.consimgames.com/products/oao> に行ってください。

はじめに [INTRODUCTION]

1914 Offensive à outrance は、第一次世界大戦開戦時の西部戦線戦役をモデルにしているゲームです。

規模：1 ヘクス＝8 キロメートル。各ゲーム・ターンは、季節により 2～4 日間をあらわします。

ゲームの構成 [Game Components]

1914 Offensive à outrance は、以下を含みます。：

- ・ 1 冊のルール小冊子
- ・ 1 冊のシナリオ小冊子
- ・ 3 枚の標準サイズ・マップ・シート。
- ・ 1 枚のゲーム・ターン記録欄
- ・ 4 枚のプレイヤー補助カード
- ・ 4 シートの編成ディスプレイ
- ・ 7 枚のカウンター・シート (1/2"カウンター)
- ・ 1/2 枚のカウンター・シート (1/2"× 1 カウンター)
- ・ 4 つの六面体サイコロ

1. 0 参考項目 [REFERENCE SECTION]

1. 1 重要な用語と概念 [Important Terms and Concepts]

軍 [Army]：ゲーム内であらわされる軍編成の最上段階。全てのユニットは、軍の一部です（つまり付属している）。

支援ユニット [Asset Unit]：組織ではない 戦闘タイプのユニットと、全ての堡壘と砲兵タイプのユニットは支援ユニットです。

配属 [Assignment]：組織とスタックした支援ユニットは、その組織に「配属」されます。

付属マーカー [Attachment marker]：付属マーカーは、編成ディスプレイ上（マップ上ではない）に置かれ、軍又は軍団内の組織関係を表示するために使用されます。

攻撃側 [Attacker]：攻撃フェイズには、手番プレイヤーが攻撃側です。反撃フェイズには、非手番プレイヤーが攻撃側です。

戦闘効果値レベル [Combat Effectiveness Level]：CEL は、その基本 CE から組織の現有 CE 状態を差し引くことで計算されます。

戦闘効果状態 [Combat Effectiveness Status]：組織の現有 CE 状態は、CE マーカーによって示されます。状態は、－1、－2、－3、CI、D1、D2 の可能性があります。

戦闘タイプ [Combat-Type]：全ての歩兵と騎兵タイプのユニットは、戦闘タイプ・ユニットです。（戦闘タイプ・ユニットと戦闘ユニットの用語は、同義語です。）

軍団 [Corps]：軍に従属する中間軍事組織で、いくつかのユニットを付属できます。

師団相当 [Division-Equivalents]：異なる規模のユニット比較を認めるため、このゲームでは師団相当を使用します。

師団相当概要	
1	歩兵師団 (XX)、軍団段列
1/2	歩兵旅団 (X)、騎兵師団 (XX)
1/4	歩兵連隊 (III)、騎兵旅団 (X)
0	砲兵連隊 (III)、砲兵、HQ、堡壘*、要塞**、集積所

*砲兵表上では、1/2 個師団相当としてカウントする。

**砲兵表上では、1 個師団相当としてカウントする。

部隊 [Force] : 「部隊」は、(1) 最大で2 支援ユニットを付属させた1 つの組織 (と堡壘ユニット)、又は (2) 1 つ又は2 つの支援ユニット (と堡壘ユニット) が一緒にスタックするものの組織と共にスタックしていない、のどちらかで構成され得ます。

組織 [Formation] : 一致する付属マーカ―を持つ戦闘ユニットです。(ユニットと付属マーカ―は、同じ ID を持つ。)

要塞化駐屯地 [Fortified Camp] : 同じ ID を持つ複数の要塞ユニットを含む、マップ上に記載された IPs を持ついずれかのヘクスと、これらの、IPs 線内の全ヘクスです。

友軍マップ端 [Friendly Map Edges] : 連合国の友軍と見なされるマップ端はフランス国境内に下がるそれで、ドイツ軍プレイヤーについては、ドイツ国境内部にあるそれと見なされます。ネーデルランド又はスイスの国境内に下がるマップ端は、どちらのプレイヤーにとっても友軍と見なされません。

非活性 [Inactive] : いくつかの軍と個別ユニットは、非活性でシナリオを開始します。もしもある軍が非活性であると、全ての付属ユニットは任務、移動、攻撃の実行ができません。もしも個別ユニットが攻撃されると、活性化して通常に防御します。いくつかの場合、個別ユニットは、非活性でマークされます (すなわち、軍は活性化だがユニットはそうではない)。このようなユニットは、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非活性騎兵ユニットに移動して隣接すると、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)。

独立 [Independent] : 軍団に付属していません。

LOC : 連絡線は、補給ユニットによって占められ、そのユニットから友軍マップ端まで EZOC を通過しない (友軍ユニットによって占められていない限り)、連続した全ての友軍機能 RR ライン・ヘクスです。

移動ポイント [Movement Points] : 移動ポイントは、ユニットが1 つのヘクスから他のそれへ移動するに連れて、ヘクスサイドを越えるとき毎に消費されます。ユニットは、ヘクスサイドの MP コストを消費しなければならず、ヘクスサイドの地形に依存し (7.1.3)、EZOC の存在によって増加し得ます (7.1.6)。

移動ポイント許容力 [Movement Point Allowance] : 移動できる全ユニットは、自軍移動フェイズ中に 9 の MP 許容力と、対応移動フェイズ中に 5 MPs を持ちます。

編成ディスプレイ [Organizational Display] : 各軍は、各組織と軍団の「付属」を管理するために使用される編成ディスプレイを持ちます。

ステップ [Steps] : 要塞ユニットは、1 以上のステップから構成されます。要塞ユニットのみがステップを持ちます。

補給線 [Supply Line] : ユニットの補給線は、敵ユニットを通過せず、友軍ユニットが占めていない EZOC 内か又は友軍ユニットの ZOC 内でもないヘクスを通過しないヘクスの道筋です。

任務 [Task] : MPs のコストでユニットが実行できる一定の活動ですが、ヘクスからヘクスへの移動を含まないものは任務です。これらは、戦闘効果値回復 (7.5)、乗車と下車 (7.7.3)、IP [陣地] (14.3)

の構築に従事することです。

2ヘクス状態 [Two-Hex Status] : 2ヘクスを占めるユニットです。このようなユニットは、2ヘクス・ユニットとして知られ、マップ上に2倍規模の長方形マーカ―であらわされます。

ユニット規模 [Unit Size] : ユニットの規模表示は、ユニットのタイプ・シンボル上部に示され、以下の1 つです (大規模から小規模の順番) : XXX 軍団、XX 師団、X 旅団、III 連隊。(例えば、タイプ・シンボルの上に XX を持つユニットは、「師団規模」。) 師団相当のユニットは、師団規模ユニットではないことに注意してください。

1. 2 ルールの専門用語規約 [Rules Terminology Conventions]

連合軍 [Allied/Allies] : 全てのフランス軍、イギリス軍、ベルギー軍ユニットは、連合軍ユニットです。特定の国籍にのみ影響するルールは、その国家を特記します。

砲兵タイプ [Artillery Type] : 砲兵タイプのユニットは、以下を含みます。: 砲兵、攻囲 [Siege] 砲兵、攻囲段列 [Siege Train] HQ ユニット。全ての場合、「砲兵」の用語は、特記されない限り、砲兵タイプの全ユニットを指します。

攻撃フェイズ [Attack Phase] : 全ての場合、「攻撃フェイズ」の用語は、手番プレイヤーの攻撃フェイズと非手番プレイヤーの反撃フェイズの両方を指します。もしもある活動がこれらの攻撃フェイズの1 つのみに制限されると、その攻撃フェイズは特記されます。(特定フェイズは大文字で特記されます。)

砲撃 vs. 戦闘/攻撃 [Bombardment vs. Combat/Attack] : 展開した攻囲砲兵の射撃から成る全ての競合は、常に砲撃と特記されます (例えば、攻囲砲兵砲撃)。他の戦闘形態は、戦闘又は攻撃と記されます。

騎兵タイプ [Cavalry Type] : 騎兵タイプ・ユニットには、以下を含みます。: 騎兵 [cavalry]、獵兵 [Jeager]、LOC 騎兵ユニット。全ての場合、「騎兵」の用語は、特記されない限り、騎兵タイプの全ユニットを指します。

軍団 vs. 騎兵軍団 [Corps vs. Cavalry Corps] : 全ての場合、「軍団」の用語は、軍団段列ユニットを持つ軍団を指します。「騎兵軍団」の用語は騎兵組織を指し、歩兵師団の規模相当です。

要塞ユニット [Fortress Units] : 全ての場合、「要塞」の用語は、要塞1 と要塞2 ユニットの両方を指します。

歩兵タイプ [Infantry Type] : 歩兵タイプ・ユニットには、以下を含みます。: 歩兵 [infantry]、アルペン獵兵 [Chasseurs Alps]、守備隊 [garrison]、LOC 歩兵ユニット。全ての場合、「歩兵」の用語は、特記されない限り、歩兵タイプの全ユニットを指します。

移動フェイズ [Movement Phase] : 全ての場合、「移動フェイズ」の用語は、手番プレイヤーの移動フェイズと非手番プレイヤーの対応移動フェイズの両方を指します。もしもある活動がこれらの移動フェイズの1 つのみに制限されると、その移動フェイズは特記されます。(特定フェイズは大文字で特記されます。)

道筋 [Path] : 1 つのヘクスから他のそれへとたどる、連続したヘクスのラインです。

範囲 [Ranges] : 全ての範囲は、範囲を発しているユニット (含まない) から、受けているユニット (含める) までを計算します。

スタック [Stack] : あるヘクス内に1 つ以上のユニットが位置するこ

とです。

補給 [Supply] : 全ての場合、「補給」の用語は、補給フェイズ中に受け取る糧秣と、攻撃フェイズ中に受け取る弾薬の両方を指します。

1. 3 略号 [Abbreviations]

Ammo : 弾薬 [Ammunitions]
AoA : 付属軍エリア [Army Area of Attachment]
AS : 攻撃戦力 [Attack Strength]
AV : 砲兵値 [Artillery Value]
Bk : 鉄道ライン渋滞 [RR Line Bottleneck]
CE (CEL) : 戦闘効果値 (戦闘効果値レベル) [Combat Effectiveness]
CI : 戦闘不能 [Combat Ineffective]
CRT : 戦闘結果表 [Combat Results Table]
DRM : サイ (サイコロ) の目修正 [Die (Dice) Roll Modifier]
DS : 防御戦力 [Defense Strength]
EC : 効果値チェック [Effectiveness Check]
FC : 要塞等級 [Fortress Class]
GT : ゲーム・ターン [Game Turn]
HQ : 攻囲段列司令部 [Siege-Train Headquarters]
ID : 名称 [Identification]
IP : 陣地 [Improved Position]
LOC : 連絡線 [Line of Communications]
MP : 移動ポイント [Movement Point]
PA : 準備攻撃 [Prepared Attack]
PR : 熟練度 [Proficiency Rating]
Prep : 準備 [Preparatory]
REPL : 補充 [Replacement]
RND : 英国王室海軍師団 [British Royal Naval Division]
RP : 鉄道ポイント [Rail Point]
RR : 鉄道 [Railroad]
SR : 戦力減少 [Strength Reduction]
VP : 勝利ポイント [Victory Points]
ZOC (EZOC) : 支配地域 (敵 ZOC) [Zone of Control (Enemy ZOC)]
1d6 (2d6) : 1つの六面体サイ (2つのサイコロ) [One six-sided die (two dice)]

2. 0 ユニットの読み方 [HOW TO READ THE UNITS]

ユニットは、戦役に参加した部隊をあらわします。付属マーカーは部隊をあらわしませんが、軍と、いくつかの場合にはユニットを付属させている軍団をあらわします。ユニットは、常にマップ上に置かれます。付属マーカーは、常に軍編成ディスプレイ上に置かれます。

ユニットの国籍色体系 [Unit Nationality Color Scheme]

- | | |
|----------|----------------------------|
| ・ライト・ブルー | フランス軍 |
| ・ブルー | ベルギー軍 |
| ・カーキ | イギリス軍 |
| ・グレイ | ドイツ軍 |
| ・ブルー・グレイ | オーストリアーハンガリー軍 (ドイツ軍と見なされる) |

騎兵ユニットはカウンター上に2色を持ち、上半分が国籍色です。

2. 1 ユニットの範疇とタイプの概要 [Summary of Unit Categories and Types]

戦闘ユニット :		歩兵 [Infantry]
歩兵タイプ		アルペン猟兵 [Chasseurs d'Alpins]
		守備隊歩兵 [Garrison Infantry]
		LOC 歩兵 [LOC Infantry]
騎兵タイプ		騎兵 [Cavalry]
		猟兵 [Jaeger]
		LOC 騎兵 [LOC Cavalry]
堡壘ユニット :		堡壘 [Fort]
砲兵ユニット :		砲兵 [Artillery]
		攻囲砲兵 [Siege Artillery]
		攻囲段列 HQ [Siege-Train HQ]
補給ユニット :		軍集積所 [Army Depot]
		軍団段列 [Corps Train]
要塞ユニット :		要塞 1 [Fortress 1]
		要塞 2 [Fortress 2]

2. 2 ユニット情報説明 — 一般標記 [Unit Information Explanations—Common Notations]

重要な注釈 : 多くのゲームとは異なり、1914 Offensive à outrance のユニットは、カウンター上に表示された許容移動力を持ちません。—7.1 を参照。

2. 2. 1 名称表示 (IDs) [Identifiers] : ユニットとそれに関する軍や軍団を識別します。軍ユニットは、軍 ID のみを持ちます。軍団段列ユニットは、その軍団 ID のみを持ちます。他のユニットの ID は、2つの方法の1つで表記されます。: 個別 ID として、又は軍団へ付属する過程として。最初の表示 (又は唯一の表示) は、個別ユニットの ID で、2番目の表示はユニットの軍団 ID (色付きボックス内) です。

例 1 : ID 80t を持つユニットは、第 80 義勇 [Teritorial] で独立組織です。

例 2 : ID 39 15 (色付きボックス内に 15) を持つ歩兵師団は、第 15 軍団に付属した第 39 師団を表示します。

例 3 : ID BELGIEN と右に小さな Marine の文字を持つドイツ軍歩兵師団は、AG BELGIEN に従属した Marine 師団を表示します。この師団は、AG Belgien に付属して留まらなければならない独立組織です。

2. 2. 2 規模表示 [Size Indicator] : ユニットの規模は、以下の1つです (大規模から小規模の順番) : XXX 軍団、XX 師団、X 旅団、III 連隊。

2. 2. 3 統合代理表示ドット [Combo Substitution Indicator Dot] —16.3&16.4 を参照。

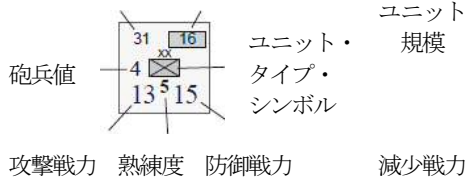
2. 3 戦闘ユニット [Combat Units]

戦闘ユニット・カウンターの表面は、ユニットの完全戦力面を示し、裏面 (もしも持つと) はその減少戦力面を示します。ユニットの減少戦力面は、細く明るい色帯で示されます。少数のユニットは、追加の戦力減少を表現するために、2番目のカウンターを持ちます。これらのカウンターは、戦力減少の数を示す帯を持ちます。

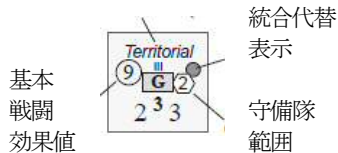
戦闘ユニットの見本 (表面)

(裏面)

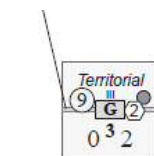
ユニット ID 付属軍団



支援ユニット ID (斜体)



色帯



2. 3. 1 攻撃戦力 (AS) [Attack Strength] : 攻撃しているときのユニットの戦力です。

2. 3. 2 防御戦力 (DS) [Defense Strength] : 防御しているときのユニットの戦力です。

2. 3. 3 熟練度 (PR) [Proficiency Rating] : ユニットの戦闘での相対的技量です。

2. 3. 4 砲兵値 (AV) [Artillery Value] : 戦闘でユニットが提供する砲兵の総量です。

2. 3. 5 守備隊範囲 [Garrison Range] : いくつかの守備隊ユニット上に、数字を含んでいる白い六角形が記載されています。一守備隊ユニットのみ 8.6 を参照。

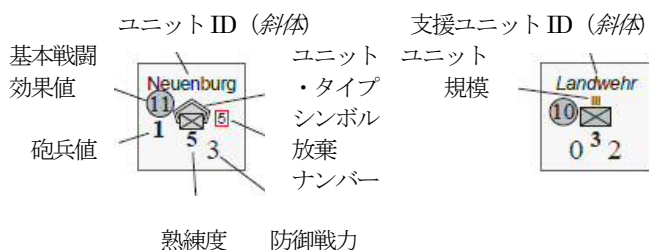
2. 3. 6 基本戦闘効果値 [Base Combat Effectiveness]—支援ユニットのみ、5.5.2 を参照。

2. 4 堡壘ユニット [Fort Units]

堡壘ユニット・カウンターの表面はその堡壘面を示し、裏面 (もしも持つと) はその歩兵ユニット面を示します。堡壘ユニットの特性は、8.5 を参照。

堡壘ユニットの見本 (表面)

(裏面)



2. 4. 1 防御戦力 (DS) [Defense Strength] : 防御しているときのユニットの戦力です。

2. 4. 2 熟練度 (PR) [Proficiency Rating] : 戦闘でのユニットの相対的技量です。

2. 4. 3 砲兵値 (AV) [Artillery Value] : 戦闘でユニットが提供する砲兵の総量です。

2. 4. 4 基本戦闘効果値 [Base Combat Effectiveness]—5.5.2 を参照。

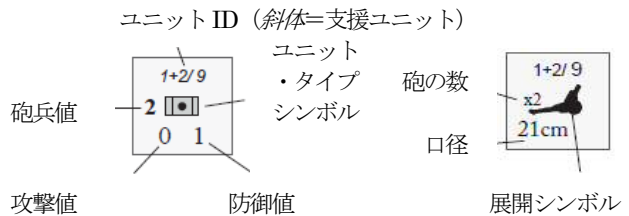
2. 4. 5 放棄ナンバー [Abandonment Number]—8.5.2 を参照。

2. 5 砲兵と HQ ユニットの [Artillery and HQ Units]

砲兵と HQ ユニットの特性—8.8 を参照。

砲兵ユニットの見本 (表面)

(裏面)



2. 5. 1 攻撃戦力 (AS) [Attack Strength] : 攻撃している時のユニットの戦力です。

2. 5. 2 防御戦力 (DS) [Defense Strength] : 防御しているときのユニットの戦力です。

2. 5. 3 砲兵値 (AV) [Artillery Value] : 戦闘でユニットが提供する砲兵の総量です。

2. 5. 4 守備隊範囲 [Garrison Range] : いくつかの砲兵ユニット上には、数字を含んでいる白い六角形が記載されています。8.6.2 を参照。

2. 5. 5 口径 [Caliber] : 攻囲砲兵ユニットのみです。—13.0 を参照。

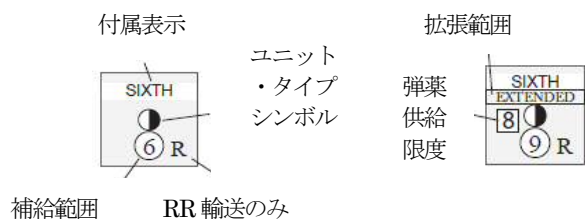
2. 5. 6 砲数 [Number of Guns] : 攻囲砲兵ユニットのみです。

2. 6 補給ユニット [Supply Units]

補給ユニットの特性—15.6 を参照。

補給ユニットの見本 (表面)

(裏面)



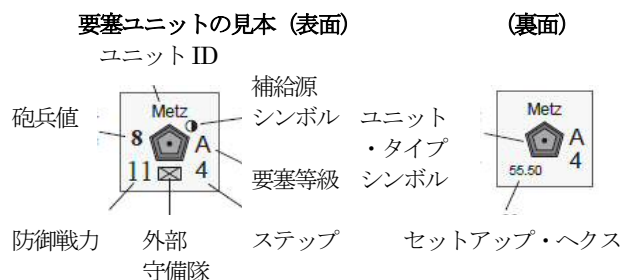
2. 6. 1 補給範囲 [Supply Range] : ユニットの補給を及ぼすことができるヘクス数です。

2. 6. 2 弾薬供給限度 [Ammo Provision Limit] : 補給ユニットがある GT に提供できる最大弾薬量です。供給限度は、ユニット裏面の白いボックス内に記されています。(表面であるときには、供給限度はありません)。

2. 6. 3 RR 輸送のみ [RR Movement Only] : 「R」は、ユニットが RR 軌道に沿ってのみ移動できることを示します。

2. 7 要塞ユニット [Fortress Units]

要塞ユニットの特性—12.0を参照。



2. 7. 1 基本戦闘戦力 [Basic Combat Strength]: 防御しているときのユニットの戦力です。

2. 7. 2 砲兵値 [Artillery Value]: 戦闘で防御しているときにユニットが提供する砲兵の総量です。

2. 7. 3 外部守備隊表示 [Exterior Garrison Indicator]: 各要塞ユニットの表面に表示され、要塞ユニットが外部守備隊を持つことを示します。

2. 7. 4 補給シンボル [Supply Symbol]: 要塞ユニットが補給源であることを識別します。—15.1.4を参照。

2. 7. 5 要塞等級 (FC) [Fortress Class]: 要塞ユニットの等級値は、敵攻囲砲兵の砲撃に耐える能力をあらわします。評価はA、B、Cで、「A」は最も近代的で敵の砲撃に対する高い耐久能力を持ちます。

2. 7. 6 ステップ [Steps]: ユニットのステップ数です。ステップが失われる度に、失われたステップ数を示すため、ユニットの下にステップ損失マーカーが置かれます。

2. 8 付属マーカー [Attachment Markers]

各組織、各軍団段列ユニットは、唯一同じ名称 (ID) を持つそれぞれの付属マーカーを持ちます。付属マーカーは、編成ディスプレイ上に置かれ (マップ上ではなく)、軍内の付属関係を表示するために使用されます。

・大部分の付属マーカーは、1つの面を持ちます。もしも付属マーカーが裏面を持つと、表面に右手下端を指している白い三角形を持ちます。この面は、ゲームで最初に使用されます。左上を指している三角形を持つ面は、ゲームで2番目に使用される面です。

・その ID の後にプラス (+) 又はマイナス (-) が続くユニットは、プラス又はマイナスの表示がない付属マーカーを使用するサインです (例えば、ID26+はID26を使用します)。

付属マーカーの見本



2. 8. 1 ユニットの規模表示 [Unit Size Indicator]: 組織の規模は、以下の1つです: XXX 軍団, XX 師団, X 旅団。

2. 8. 2 組織の基本戦闘効果値 [Formation's Base Combat Effectiveness]: 編成、訓練、指揮統制、士気、耐力のような、目に見えない尺度です。

2. 8. 3 騎兵組織 [Cavalry Formations]: 騎兵組織付属マーカーは、2つの色を持ち、斜めの帯で表示されます。

2. 8. 4 軍団付属限度 [Corps Attachment Limit]: 軍団に付属させることができる師団相当組織の最大数です。

3. 0 一般的なゲーム概念 [GENERAL GAME CONCEPTS]

3. 1 スタッキング—一般ルール [Stacking-General Rule]

スタッキングとは、あるヘクス内に1つ以上のユニットを置くことを指します。友軍ユニットは、敵ユニットとスタックできません (例外: 外部守備隊を持たない敵要塞ユニット—12.1.3を参照)。移動と退却をしているユニットは、制限なしで自由に友軍ユニットのスタックに進入と通過ができます。

・特別—19.0 2ヘクス状態を参照。

3. 1. 1 スタッキング限度 [Stacking Limits]: 友軍移動フェイズの終了時に、3と1/2師団相当 (1.1) まで、あるヘクスを占めることができます。

3. 1. 2 戦闘スタッキング条件 [Combat Stacking Conditions]: 攻撃フェイズ中に、2と1/4師団相当までが、いずれかの1ヘクスから攻撃、又は1ヘクス内で防御できます。このうち、2ユニットまでが支援ユニットであることが可能で、しかも砲兵ユニットは1ユニットまでです。

・堡壘ユニットは、アセット・ユニットの限度に対してカウントしません。

・あるヘクス内に、戦闘への参加が認められる数を超えるユニットがスタックするとき、超過ユニット (たち) は拘置されなければなりません (9.2.5)。

3. 1. 2a 急峻山岳地形内の戦闘スタッキング [Combat Stacking in Steep Mountain Terrain]: 急峻山岳ヘクス内で防御している、あるいはその内部を又は外部へ攻撃しているとき、又は急峻山岳ヘクスサイドを越えて攻撃しているときは、戦闘に参加することが認められる師団相当の数は、1と1/4に減少します。このうち、2ユニットまでが支援ユニットであることが可能で、しかも砲兵ユニットは不可です。

スタッキング限度の概要 [Stacking Limits Summary]

フェイズ	ヘクス毎の限度
友軍移動フェイズの終了時	3と1/2師団相当
攻撃又は防御	2と1/4師団相当 (最大2支援ユニット、最大1砲兵ユニット)
急峻山岳地形: そこから/内部へ/内部で/越えて攻撃/防御	1と1/4師団相当 (最大2支援ユニット、砲兵ユニット不可)

3. 1. 3 超過スタッキングの影響 [Over-Stacking Effects]: いずれかの移動フェイズ終了時、もしもスタッキング限度を超過すると、超過分は所有しているプレイヤーによって除去されます。

例外：もしも敵 PA マーカーのために超過スタック状態を矯正できなければ、ユニットは除去されません。

プレイ・ノート：超過スタッキングは、戦闘後退却、騎兵対応移動、騎兵退却、軍団段列退却、予定増援の結果として合法的に起り得ます。戦闘後前進のためには、合法的に起り得ません。

3. 1. 4 乗車状態ユニット [Entrained Units]：鉄道モード・マーカーを載せているユニットは、スタッキング限度にカウントしません。

3. 1. 5 スタッキングの順番 [Order of Stacking]：スタック内の最上部ユニット（相手側に明らかになっているユニット）は、スタックの内容と敵への近接にかかっています。もしも以下のユニットの1つが存在すると、この優先度で最上部に置かれなければなりません。：

順番	隣接する敵によるスタッキングの順番	
	敵が非隣接	敵が隣接
最上部	騎兵	最大組織 最高 PR
次	歩兵組織 最高 PR	
次	士気阻喪状態	士気阻喪状態
次	堡壘、要塞	堡壘、要塞
次	支援ユニット 最高 PR	支援ユニット 最高 PR
次	HQ、砲兵	HQ、砲兵
最下部	補給ユニット	補給ユニット

もしも同じ規模（すなわち、師団、旅団、連隊—2.2.2を参照）で同じ熟練度の2つのユニットが一緒にスタックしていると、どちらをスタックの最上部にするか所有しているプレイヤーが決定します。

デザインの意図：このルールの最終目的は、積極的なプレイヤーに、敵ユニットに触れることなく妥当な情報を提供することです。

3. 1. 6 限定された情報 [Limited Intelligence]：プレイヤーは、スタックの最上部に置かれたユニットを見ることを除き、敵が占めるヘクスの内容を調べることができません。あるヘクスに対して攻撃を発動したプレイヤーは、ヘクス内の他のユニットの ID、ユニット・タイプ、規模を知るために尋ねることができます。プレイヤーが敵ヘクス内のユニットを取り上げ、裏返し、何らかの方法で内容を明らかにする時間はありません。プレイヤーが相手側ユニットの戦力を調べられる場合はありません。

プレイ・ノート：何人かのテスト・プレイヤーは、相手側が自軍ユニット・カウンターの下を見る時間をなくすべくと強く感じました。ルールの意図は、プレイヤーが受け取る情報を最小限にすることです。ボード・ゲームの性格上、すでにプレイヤー諸氏は実際の司令官たちよりも常時遥かに多くの情報（自軍と敵部隊の両方）を持ちます。

3. 1. 6 a 情報マーカー [Informational Markers]：プレイヤーは、いかなるときにも、いずれかの種類の情報マーカーの下にスタックした敵の最上部ユニットを調べることができます。

プレイ・ノート：ルールでは、慣例的に情報マーカーは、ユニットの「上に置かれる」ものとして述べています。プレイヤー諸氏は、敵からの更なる情報を抑えるために、影響下ユニットの下にこのようなマーカー（IPs、PAsを除く）を自由に置くことができます。IPとIPMP拡張マーカーは、常にスタックの最上部です。

準備強襲マーカーは、常にそれらが置かれたユニットの最上部に置かれます。同じヘクス内で、要求されたMPsを消費していない

ユニットは、PA マーカーの上に置かれます。この方法で、両プレイヤーはどのユニット（たち）がPAを持つか否かを知ります。

3. 1. 7 限定された情報 2 [Limited Intelligence 2]：プレイヤーは、相手側が収集できる情報量を減らすために、自軍付属マーカーの下に「空白」マーカーを置くことができます。

3. 2 部隊 [Force] — ルールの概要

1914 Offensive à outrance では、「部隊」は主要な機動と戦闘の集団です。「部隊」は、（1）最大で2つの支援ユニット（と堡壘ユニット）と共に配属された1つの組織ユニット、又は（2）1つ又は2つの支援ユニット（と堡壘ユニット）と一緒にスタックするが組織ユニットと共にスタックしていないの、どちらかで構成され得ます。部隊は、決して複数の組織から構成できませんが、1つのユニットは望むだけ小規模でも構いません。

3. 2. 1 部隊の概念によって影響を受ける重要ルール

[Important Rules affected by the Force concept]：

- ・移動：同時に1つのみの部隊が移動できます（すなわち、複数の組織から構成されると、ユニットの集団はスタックとして移動できない。）

- ・戦闘：戦闘は、部隊毎に実施されます。攻撃側については、地形効果は部隊毎に適用されます。戦闘後、各個別部隊は戦闘効果値チェックを行わなければなりません。

3. 3 支配地域 (ZOC) [Zone of Control]

ユニットの周囲6ヘクス（又は8ヘクス—19.1を参照）は、そのユニットのZOCを構成します。全ての戦闘ユニットと歩兵シンボルを持つ要塞ユニットは、ZOCを及ぼします。ユニットの他の全てのタイプと鉄道モード（7.7.4）の戦闘ユニットは、ZOCを及ぼしません。

デザイン・ノート：ZOCは、影響を及ぼす地域として考えます。ユニットは、実際には周囲ヘクスを支配せず、それらに影響を与えません。

3. 3. 1 地形とZOC [Terrain and ZOC]：ZOCsは、いかなるヘクスの内外へ、海上又は山岳尾根のヘクスサイド越えを除く、いかなるヘクスサイドも越えて伸びます。

3. 3. 2 ZOCsと補給／孤立 [ZOCs and Supply/Isolation]：補給線（15.3）をたどっているときは、友軍ユニットのZOCの存在（補給をたどっているヘクス内のユニットによって及ぼされたそれを除く）は、EZOCの存在を無効にします。ユニットが孤立状態（15.5）か否かをチェックしているとき、ユニット自身のZOCは、友軍ユニットのZOCと同様、EZOCの存在を無効にします。

3. 3. 3 その他のZOCルール概要 [Other ZOC Rules Summary]

- ・移動時のEZOCsの影響—7.1.6を参照。
- ・EZOCsと悪しき騎兵ドクトリン—8.4を参照。
- ・ZOCsと側面攻撃—9.5を参照。
- ・ZOCsと戦闘後退却—11.1を参照。

3. 4 ヘクスの支配 [Hex Control]

いずれかの特定の瞬間に、プレイヤーは自軍の「前線」背後の全ヘクスと以前から自軍の前線背後にあって敵に支配が変更されていないヘクスを支配します。

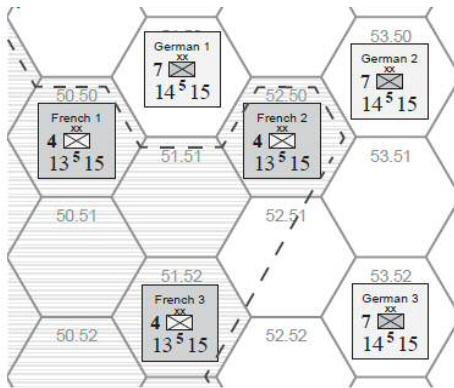
デザインの意図：この意図は、軍はエリアの支配を獲得するために通過しなければならないということです。個別ユニットは、ヘクス

の支配を獲得できません。

プレイ・ノート：ゲーム中、特にフランダース地方では、地域の支配を覚えるのが困難な状況が起こり得ます。プレイヤー諸氏は、ドイツ軍支配下地域の範囲を記録するため、ブランク・マーカーの使用を推奨します。

3. 4. 1 軍前線の定義 [Army Front Line Definition]：軍の前線は、敵に最寄りの特定の軍に付属した全ての友軍歩兵組織 (LOC ユニットの除外) によって占められた連結ヘクスと、敵ユニットとその (敵の) 補給源の間を直接占めていない、このような2つのユニットによって占められた想像上のラインです。このラインは、友軍が占めるか又は友軍 ZOC 内のどちらかのヘクスを通してのみ、敵ユニットとその補給源の間を通過できます。この想像上のラインは、隣接又は互いに最寄りの友軍ユニット間のヘクスからヘクス (含む) へと引かれますが、3ヘクスを超えて離れることはできません。軍の前線は、どちらかの最末端の友軍ユニットを越えて伸びません。軍の主要な集中内の最寄りのユニットから3ヘクスを超えて離れる個別ユニット (又はユニットの集団) は、前線に含まれません。(これは、RR 建設について重要で—18.2 を参照)

例：点線はフランス軍の軍前線で、その背後のヘクス (網掛け) は、フランス軍の支配下です。



3. 4. 1 接続する前線と開放側面 [Adjoining Front and Open Flank]：互いに敵に面している隣り合った複数の軍は、接続する前線を形成します。2つの軍は、もしもその最寄りの組織が3ヘクスを超えて離れていなければ、接続しています。もしもプレイヤーの接続する前線が、海上と、又はネーデルランドの国境と連結していなければ、前線は開放側面を持つと言われます。連合軍については、その他の連合国の軍と接続していない限り、ベルギーの軍は考慮されません。ドイツ軍については、その他の軍と接続していない限り、AG Belgium は考慮されません。

もしもプレイヤーが開放側面を持つと判定されると：

ドイツ軍については、ブリュッセル (48.20) と、フランス国内に位置する最北の歩兵組織ユニット (LOC は除く) との間に、想像上のラインを引きます。このライン以南の全ヘクスは、ドイツ軍前線の背後です。

連合軍については、ルーアン (09.25) と、フランス国内で最北に位置する連合国の軍の最北にある歩兵組織ユニットとの間に、想像上のラインを引きます。このライン (含めない) の南と西の全ヘクスは、連合軍前線の背後です。説明：フランス軍の GDT 軍団は、軍ではありません (22.3)。

3. 5 マップ [The Map]

マップは、移動や他のゲーム機能を標準化するヘクスに分割されます。

3. 5. 1 ヘクスの地形 [Hex Terrain]：全てのヘクスは、「ヘク

ス地形」タイプを含みます。もしもヘクスが複数のタイプを含むと (荒地又は山岳の地形が存在する場所でのみ発生する)、戦闘や高度に関係するタイプは、ヘクスの中央を占める地形です。

3. 5. 2 ヘクスサイド地形 [Hexside Terrain]：ヘクスサイドのみに影響します。ヘクスサイド地形は、移動や戦闘中にヘクスサイドを通して移動又は攻撃しているユニットのみに関係します。

3. 5. 3 地形の定義 [Terrain Conventions]：

• **平地ヘクス [Clear Hexes]：**地形タイプ「平地」には、低地 [Lowland]、上地 [Upland]、高地 [Highland] を含みます。これら3つのタイプの唯一の違いは、その高度です (3.5)。

• **林ヘクス [Wooded Hexes]：**「林」は、平地の地形タイプ上部を覆います。林ヘクスは、いくつかの点状の森シンボルを含むヘクス又はヘクスの大部分が森ヘクスサイド地形シンボルによって覆われた場所です。1つ以上の森ヘクスサイドを持つヘクスは、林ヘクスである必要がありません (例：ヘクス 58.56 は林ヘクスで、ヘクス 57.56 はそうではありません)。

説明：林シンボルは、ヘクスの中央を覆う必要はありません。複数の林シンボル小片を含むヘクスは、林ヘクスです。

• **森ヘクスサイド [Forest Hexsides]：**森と深い森ヘクスサイドの両方を含みます。

• **山岳地形 [Mountain Terrain]：**小丘/山岳渓谷 [Foothills/Mountain Valley]、山岳 [Mountain] と急峻山岳 [Steep Mountain] のヘクスとヘクスサイドは、山岳地形と総称されます。

3. 5. 4 道路橋 [Roadway Bridges]：道路橋は、各大河川 [Major River] と主要河川 [Great River] のヘクスサイドを越えるものと見なされます。—これらはマップに描かれていません—橋梁シンボル又は RR ラインが主要大河川 [Grand river] を越える場所も同様です。橋梁は、戦闘に影響を持ちません。

• 道路橋と移動—7.1.4 を参照。

3. 5. 5 特殊な地形の特徴 [Special Terrain Features]：

• **ベルギー軍の舟橋 (ヘクスサイド 51.16~52.16)** —24.6 を参照。

• **二重河川 [Double-River]** ヘクスサイドは、あたかも1本の河川として扱われます。

• **エイゼル川の氾濫 [IJzer River Inundation]** —21.3 を参照。

• **ポン・ドゥ・ポントワーズ [Pont de Pontoise] (15.33~15.34)** —18.41a を参照。

• **パリ [Paris]** を通過して流れるセヌス川は、無視されます。

• **ムーズ川の イジェス [Iges] (ヘクス 46.36)：**ヘクス 46.36 からヘクス 46.37 を攻撃している部隊は、河川ヘクスサイドによる影響を受けません (すなわち、あたかも河川が存在していなかったかのごとく)。ヘクス 46.37 からヘクス 46.36 内を攻撃している部隊は、大河川ヘクスサイドによって影響を受けます。

デザイン・ノート：Oao のマップを描いている間、西部戦線の地勢についてより理解するため、私は数多くの公式ハンドブック、strategische übersichte (戦略総覧)、militär-geographische beschreibungen (軍事地誌) を読みました。これらの多くで、ムーズ川のイジェス屈曲部の特異性について述べられています。ゲームでもそのように扱っています。

3. 6 マップの高度 [Map Elevations]

マップ上には、6つの高度レベルがあります。：低地 [Lowland]

(最低)、上地 [Upland] (低いから中間)、高地 [Highland] (中間)、小丘／山岳渓谷 [Foothills/Mountain Valley] (上中間)、山岳 [Mountain] (高)、急峻山岳 [Steep Mountains] (最高)。高度は、移動に影響しませんが、戦闘解決において非常に重要です (9.61&10.1)。

3. 6. 1 高度変更 [Elevation Transitions] : ときには、低地、上地、高地のヘクス間が高度変更色です。これらは、より高い高度からの戦闘特典が得られる場所です。

3. 6. 2 高度と森ヘクスサイド [Elevation and Forested Hexsides] : 森ヘクスサイドを通しての攻撃は、高度によって影響を与えず、影響を受けません (9.6.1)。

1) 完全に森ヘクスサイドのみを通しての攻撃は、決して高度 CRT シフトの結果になりません。

2) もしも攻撃が森ヘクスサイド並びに非森ヘクスサイドを通して実施されると、非森ヘクスサイドの高度状況が高度のための CRT シフトを判定します。

4. 0 プレイのシーケンス [THE SEQUENCE OF PLAY]

1914 Offensive à outrance は、一連のゲーム・ターンと中間フェイズでプレイされます。各ゲーム・ターン (GT) は、2つの「プレイヤー・ターン」から構成され1つは連合軍で1つはドイツ軍です。これらが完了したときに GT が終了し、プレイヤー諸氏は次の GT へと進み、この行程を繰り返します。3番目の GT 毎に続いて、中間フェイズがあります。

4. 1 ゲーム・ターン [Game Turns]

各 GT は、2つの同一のプレイヤー・ターンから構成され、連合軍プレイヤー・ターンに続いてドイツ軍プレイヤー・ターンです。連合軍プレイヤー・ターン中、連合軍プレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれ、ドイツ軍プレイヤーは非手番プレイヤーと呼ばれます。ドイツ軍プレイヤー・ターン中は、関係が逆になります。

プレイヤー・ターンのシーケンス概要 [Player Turn Sequence Outline] :

1. 準備フェイズ [Preliminary Phase]
2. 付属フェイズ [Attachment Phase]
3. 補給フェイズ [Supply Phase]
4. RR 建設フェイズ [RR Engineering Phase]
5. 手番プレイヤー移動フェイズ [Phasing Player Movement Phase]
6. 非手番プレイヤー対応移動フェイズ [Non-Phasing Player Counter Movement Phase]
7. 手番プレイヤー攻撃フェイズ [Phasing Player Attack Phase]
8. 非手番プレイヤー反撃フェイズ [Non-Phasing Player Counter Attack Phase]
9. 終了フェイズ [Finishing Phase]

4. 2 GT 内のプレイヤー・ターン [Player Turn within a GT]

下記の順番で以下のアクションを実行します。手番プレイヤーは、対応移動フェイズと反撃フェイズ中を除き、活性プレイヤーです。

4. 2. 1 準備フェイズ [Preliminary Phase] :

- ・忘れずに、ゲーム・ターン記録欄をチェックします。
- ・マップと編成ディスプレイ上に増援を配置し、全ての撤退と代替を実施します (16.0)。
- ・資格を持つ損傷道路橋を修理します (7.1.4b)。
- ・軍基地移送の開始と完了します (23.1&24.3)。

- ・特殊なイベントに注意します (例えば、RR 建設、Réseau du Nord、アントワープの降伏、エイズル川の氾濫)。

4. 2. 1 a 統合準備フェイズ [Joint Preliminary Phase] :

- ・どちらのプレイヤーも、資格を持つ要塞ユニットを修理できます (12.4)。
- ・プレイヤー諸氏は、いずれかの戦略計画が達成されたかどうか注意します。
- ・どちらのプレイヤーも、自軍の戦略計画を放棄できます。
- ・この GT に活性化が予定された全ての軍、軍団、組織、支援ユニットを「活性化」させます。(これには、連合軍とドイツ軍ユニットの両方を含みます)。

4. 2. 2 付属フェイズ [Attachment Phase] : 各軍の「付属エリア」境界を指定し、全てのユニットの付属を決定します (5.1)。軍編成ディスプレイ上で、組織の付属マーカーの位置を調整します (5.2)。

- ・軍集積所の再配置を実施します (15.6.4)。

4. 2. 3 補給フェイズ [Supply Phase] : 以下の順番で実行します。:

1. 拡張モード面 (裏面) の補給ユニットを表面に返し、全ての弾薬供給マーカーを取り去ります。

2. ルール 15.4 の手順に従い、全ての友軍ユニットの補給状況を判定します。

3. GT13 から開始して、弾薬欠乏を被る軍を指定します。弾薬欠乏マーカーを置きます (15.8)。

4. GT23 の前に、ドイツ軍は準備砲撃手順 (20.0) を開始できます。

4. 2. 4 RR 建設フェイズ [RR Engineering Phase] : 以下の順番で実行します。:

1. 再建された RR 施設に注意します (18.4)。

2. 鉄道堡マーカーを前進 (又は後退) させます (18.2)。

4. 2. 5 移動フェイズ [Movement Phase] : 手番プレイヤーは、移動を実施します。彼は、望むように自軍ユニットの全て、いくつかを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。ユニットは、以下を行うことができます。:

- ・ヘクスサイドを越えて内部へ、又はヘクスを通過して移動 (7.1)。
- ・準備攻撃マーカーの設置 (7.3)。
- ・撃退の試みを実施 (7.4)。
- ・戦闘効果値レベルの回復 (7.5)。
- ・鉄道モード (7.7) の入退出。
- ・IPs の構築 (14.3)。

加えて、連合軍ユニットは、海上輸送を使用できます (7.9)。

4. 2. 6 対応移動フェイズ [Counter Movement Phase] : 非手番プレイヤーは、要求された AoA 調整 (5.1.1a) の後に移動を実施します。彼は、前の手番プレイヤーの移動フェイズに認められた全ての行動を実行できます。ただし、彼のユニットは、準備攻撃マーカーを置くことができず、海上輸送も使用できません。(重要: 悪しき騎兵ドクトリンも参照-8.4)

4. 2. 7 攻撃フェイズ [Attack Phase] : 手番プレイヤーは、自軍の要塞砲撃 (13.1) と戦闘ユニットの攻撃 (9.0) を実施します。

4. 2. 8 反撃フェイズ [Counter Attack Phase] : 非手番プレイヤーは、自軍の要塞砲撃と戦闘ユニットの攻撃を実施します。

4. 2. 9 終了フェイズ [Finishing Phase] :
両プレイヤーは、以下を実施します。:

- ・騎兵後退ステップ [Cavalry Retirement Step] : 資格を持つ全てのユニットは、後退できます (8.3)。手番プレイヤーが最初で、次が非手番プレイヤーです。
- ・要塞降伏ステップ [Fortress Surrender Step] : 要塞の降伏についてチェックします (12.5)。
- ・準備砲撃ステップ [Prep Bombardment Step] (ドイツ軍プレイヤー・ターンのみ) : 進行中の準備砲撃手順を終了又は継続します (20.0)。
- ・勝利ポイント [Victory Points] : このプレイヤー・ターンに得失した VP's について、VP マーカーを調整します。

4. 3 中間フェイズ [The Inter-Phase]

プレイヤー諸氏は、同時に中間フェイズを実施します。

4. 3. 1 補充セグメント [Replacement Segment] : 受取った補充 (REPL's) の割当てをユニットに合体させます (16.6)。超過 REPL's は、資源ディスプレイ上に記録されます。

4. 3. 2 管理セグメント [Administrative Segment] : 各プレイヤーは、受取られた鉄道ポイント (RP's) の割当てを自軍資源ディスプレイ上に記録します (7.1.1)。

- ・プレイヤー諸氏は、自軍 RR 線渋滞許容マーカーを完全許容量に戻します (18.6)。
- ・プレイヤー諸氏は、構築する資格を持つ IP's の数を注記します (14.3.4)。
- ・ドイツ軍の最大進出 (27.4) について VP's を与え、前線の隙間 (27.5) について減少させます。

5. 0 付属と軍編成ディスプレイ [ATTACHMENT AND ARMY ORGANIZATIONAL DISPLAYS]

軍は、ゲームであらわされた最高レベルの軍事組織です。全ユニットは、常時1つの軍に付属 (従属) しています。ユニットの付属は、移動と戦闘の方法や場所を制限し、その補給源を定めます。

- ・特定の軍の ID を持つユニットを除く全ユニットは、ゲームを通してその付属軍を変更できます。

5. 1 軍の付属エリア (AoA) [An Army's Area of Attachment]

1914 *Offensive à outrance* では、軍は「付属エリア」と呼ばれる作戦エリア内で活動を実施します。各 GT の付属フェイズ中に、各軍の付属エリアが定義されなければなりません。

プレイ・ノート : 付属エリアが厳密に作戦エリアでないことに注目することは重要です。1つの軍に付属したユニットは、他の軍のエリア内に移動できます。

5. 1. 1 付属エリア [Area of Attachment] : ゲーム内の各軍は、常に「付属エリア」を持ちます。ある軍の AoA は、他の軍の AoA と重複しない連続したヘクスによって形成されたいずれかの規模のエリアです。(複数の AoA に入れる個別のヘクスはありません。) 例

外 : 5.1.4 を参照。

AoA は、マップ上に境界マーカーで表示され、軍マーカーがそれらの間に置かれます。軍の境界線は、敵の前線 (3.4.1) から開始し、後方へ向けてヘクスの目に沿って直線で走らせなければなりません。同じ列に沿ったヘクスの枠を横断する線は、直線と見なされることに注意してください。例えば、ヘクスサイド 51.51/51.52、51.51/50.51、50.50/50.51、49.51/50.51、49.51/49.52 等は認められます。

デザインの意図 : 軍の AoA 境界線は、相対的に直線でなければならず、可能であれば1か所又は2か所の大きな屈曲によって中断させます。都合よく蛇行させないでください。

プレイ・ノート : 軍に付属したユニットは、2つのエリアに分割されることが起こり得ます。この歴史的な例は、BEF のエヌ川からフランダースへの移動です。このような状況は、可及的速やかに正さなければなりません。

5. 1. 1a 移動フェイズの調整 [Movement Phase Adjustments] :

もしも敵プレイヤーが自軍移動フェイズ中に戦線を撤退し、付属エリアが不鮮明なままになっていると、対応フェイズの開始時に非手番プレイヤーは自身の AoA 境界マーカーを、敵の前線まで伸ばさなければなりません。旧境界線が終了した地点から敵の新たな前線まで新たなマーカーを置きます。

5. 1. 2 付属の手順 [Attachment Procedure] : 付属フェイズ中に、手番プレイヤーは各軍の付属エリアを指定しなければなりません。その過程で、各軍にどの軍団を「付属」させるのかを決定します。各軍団は、軍に付属させなければなりません。軍団の付属が完了した後に、プレイヤーは軍団に付属させる組織を決定します。

いったん付属フェイズ中に付属が固定されたら、その付属は次の友軍付属フェイズになるまで変更できません。

重要 : 付属フェイズ中に軍の「付属エリア」内部にある全てのユニットは、その軍に「付属した」と見なされます。軍に付属した全ての組織は、その軍の編成ディスプレイ上に、自身の付属マーカーを置かなければなりません (5.2)。

例外 : 乗車しているユニットと乗車状態のユニットは、付属エリアの影響を受けません。

柔軟な例外 : たいてい、いくつかのユニットが正しくない軍の付属エリア内で見つかります。このような場合には、可及的速やかに正さなければなりません。

プレイ・ノート : ここでは、いくつかの柔軟性が要求されます。ときには、付属フェイズ中に、1つの軍に所属するユニットが、無意識又は故意に、異なる軍の付属エリア内で発見されることになります。止むを得ず、これは戦闘後退却のため (プレイヤーが退却優先順位3を満たせなかった場所で)、又は補給のために必要な RR 線の不便な位置のためかも知れません。異なる軍の背後を通過することにより、前線の新たな位置に行軍する試みのためかも知れません。1つの軍の AoA 内部のユニットは、その付属マーカーを任意に異なる軍の付属ディスプレイ上に置けないことは重要です。どちらの場合でも、正しくない軍の付属エリア内に位置するユニットは、可及的速やかにエリアを退出するために移動するか、又は異なる軍に従属させなければなりません。正しくない軍の付属エリア内で発見されたユニットは、ルール 5.3.1 のポイント2と3の移動制限を甘受しなければならぬことに注意してください。

デザイン・ノート：1914年には、いったん軍が一定の前線戦区を占めたら、容易に他の戦区へシフトできず、戦区の規模も変更できませんでした。プレイヤー諸氏は、付属軍団と組織の変更なしで軍が占める前線の一部を調整することが困難と分かるでしょうが、これは意図されたことです。柔軟な例外は、このような変更を認めるために使用するものではありません。

5. 1. 3 付属限度 [Attachment Limitation]：付属フェイズ中に、軍の付属エリア内に存在できる軍団段列ユニットの最大数は、その編成ディスプレイ上の軍団ボックス数を超過できません。その他のユニット・タイプについては、限度はありません。

プレイ・ノート：上記の限度は、非常に重要です。軍の付属エリアは、いかなる規模にもなりますが、含めことができる軍団は指定された数だけです。攻撃側の付属限度は破れないため、プレイヤー諸氏は注意深く自軍部隊を編制しなければなりません。

5. 1. 4 連合軍 AoA の例外 [Allied AoA Exception]：GT22 に開始して、BEF とベルギーの軍 AoA は、フランスの軍 AoA と重複できます。（フランスの軍 AoA は、互いに重複できず、BEF とベルギーの軍 AoA も重複できません。）軍が重複するときは、付属ユニットはそれでもルール 5.3.1 の制限に拘束されることに注意してください。

5. 2 軍編成ディスプレイ [Army Organizational Displays]

ゲーム内の各軍は、一致する軍編成ディスプレイを持ちます。これらのディスプレイは、ゲーム内の各組織と軍団の「付属」（と従属）を物理的に記録するために使用されます。これは、編成ディスプレイ上にある付属ボックス（四角形と長方形）内に付属マーカー（2.7）を置くことで記録されます。

5. 2. 1 付属ボックス [Attachment Boxes]：2 タイプの付属ボックスがあります。：独立と軍団です。独立付属ボックスは、1つの大きな長方形から成ります。軍団付属ボックスは、ボックスの組から成り、四角形とその右に一致する長方形です。軍団ボックスの数は、その軍に付属させることができる軍団の最大数です。

5. 2. 2 軍団付属ボックス [Corps Attachment Boxes]：各軍団ボックスは、四角形（長方形の左側）内に自身の軍団段列付属マーカーを持つ軍団をあらわします。軍団ボックス左の長方形内に自身の付属マーカーを持つ各組織は、その軍団に付属させられます。カウンター上に軍団 ID が記載された組織（2.2.1）は、その軍団に付属させなければなりません。

デザイン・ノート：ある軍団はいかなる軍にも付属させることができますが、大部分の師団やいくつかの旅団の付属には柔軟性がないことに注意しなければなりません。自身のユニット ID に軍団番号を持つユニットは、その軍団に付属させなければなりません。戦役中に、これらの師団や旅団のいくつかが一時的に付属を変更したことは明らかですが...

5. 2. 2a 可変軍団付属 [Variable Corps Attachment]：プレイヤーは、軍団 ID を持つ組織を、独立させるか又は他の軍団へ付属させることを指定できます。単に、付属の変更を宣言し、ボックス内の組織の付属マーカーを置き直します。組織を再付属させるため、過程を逆にします。

限度：ゲーム中、陣営毎に3つまでの組織を同時に指定できます。

ヒストリカル・ノート：1916年のソンムの戦いの前、ドイツ軍は1

個軍団が恒久的に2個師団を持つ平時の編成を維持することに尽力しました。これは常に維持できるわけではありませんでしたが、その目的は将来的に連結を回復することでした。

5. 2. 3 付属限度 [Attachment Limit]：軍団の付属限度は、その軍団に「付属させる」（従属させる）ことができる師団相当規模（1.1）の最大数です。各師団相当は、認められる合計付属限度に対して1としてカウントし、各旅団相当は2分の1（1/2）とカウントします。

5. 2. 4 独立付属ボックス [Independent Attachment Boxes]：その付属マーカーを独立ボックス内に持つ組織は、「独立」組織と見なされます。軍団付属マーカーは、決して独立付属ボックス内に置くことができません。

・騎兵組織は、独立組織でのみ存在できます（すなわち、これらは、決して軍団に直接「付属」できません）。

5. 2. 5 連合軍の国籍制限 [Allied Nationality Restrictions]：連合軍の軍団、組織、支援ユニットは、同じ国籍の軍にのみ付属させることができます。外国籍への付属は認められません。

ベルギー軍の例外 [Belgian Exception]：イギリス王室海軍師団（23.3）、イギリス海軍砲兵ユニット、フランス軍海兵旅団、いずれかの1個フランス軍師団は、ベルギー軍の軍に付属させることができます。

5. 3 付属の影響 [Attachment Effects]

5. 3. 1 軍付属の影響 [Army Attachment Effects]：ある軍に付属した全ユニットは、以下の特性を持ちます。：

（1）補給 [Supply]：これらは、同じ軍に付属していない補給ユニットから補給を受け取れません。

（2）移動 [Movement]：このようなユニットは、その軍の付属エリア内で移動している場合にのみ、敵ユニットに隣接するヘクス内へ移動できます。

解明：ユニットは、軍の付属エリアの外で開始又は移動できますが、外部にいるときには敵ユニットの隣接ヘクスへ移動できません。

（3）戦闘 [Combat]：異なる軍に付属したユニットたちは、同じヘクスを共同で攻撃、防御することが禁じられます（9.2.2&10.1.1）。

5. 3. 2 軍団付属の影響 [Corps Attachment Effects]：

（1）補給 [Supply]：ユニットは、自軍団の軍団段列ユニットから補給を受けることができます。

（2）戦闘 [Combat]：2つを超える軍団に付属するユニットたちは、同じヘクスを共同で攻撃、防御することが禁じられます（9.2.2）。

5. 3. 3 独立であることの影響 [Effects of being Independent]：

（1）補給 [Supply]：全ての独立ユニット（騎兵を除く—15.2.2を参照）は、軍団段列ユニットから補給を受け取ることができません。

（2）戦闘 [Combat]：独立ユニット（又は独立ユニットのスタック）は、個別軍団としてカウントします（9.2.2）。

5. 4 軍ユニット [Army Units]

ID が、常に特定の軍に付属しなければならない軍 ID であるユニットです。

プレイ・ノート：このようなユニットは、軍団がそのユニットの軍に付属する限り、軍団に付属させることができます。

5. 5 支援ユニット

[Asset Units]

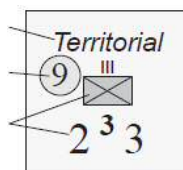
イタリック体の ID を持つ全てのユニットは「支援ユニット」で、特別な性格を持ちます。

・支援ユニットは、それらが位置する付属エリア内の軍に「付属」します。

支援ユニットを識別する手がかり

イタリック体の名称
カウンター上で円内の CE

ユニット・シンボル
とフォントが小さい



5. 5. 1 配属 [Assignment] : 支援ユニットの配属は、支援ユニットの友軍組織への近接によって判定されます。配属は、「適時」に行われます。すなわち、補給又は移動について要求される瞬間と、戦闘に従事する前です。もしも支援ユニットが複数の組織とスタックしていると、所有しているプレイヤーは配属された組織を決定します。

・組織は、いかなる種類の支援ユニットも配属できますが、もしも騎兵組織に歩兵支援が配属されると、その強行軍能力は制限されます—7.2.2a を参照。

(1) 組織とのスタック [Stacked with a Formation] : ある組織が同じヘクス内にスタックしたとき、支援ユニットはその組織に配属し、全ての目的においてその組織の部隊 (1.1) の一部と見なされます。戦闘中は、組織の CRT と EC の結果 (すなわち、退却、ステップ減少) を被ります。

(2) 組織以外とスタック [Stacked without a Formation] : 組織とスタックしていない支援ユニットは、非配属状態と見なされます。補給の目的において、非配属支援ユニットは個別に補給を探さなければなりません。同じ軍付属エリア内のいずれかの軍団段階へ補給をたどれます。戦闘では、自身の PR と基本戦闘効果値を使用します。2つの支援ユニットから構成されている部隊は、最高のユニットの PR と基本 CE を使用します。

5. 5. 2 戦闘効果値 [Combat Effectiveness] : 支援ユニットの基本戦闘効果値の数字は、ユニット・タイプ・シンボルの左に記載 (円内) されています。支援ユニットの CEL は一定で、減少し得ません。もしも非配属支援ユニットがその CEL を減少させることを要求されたら、ユニットは戦力減少を被り、減少戦力面に裏返されるか、又はすでに減少戦力面であるか又は減少戦力面を持たなければ、除去されます。

除去された支援ユニットは、永久に除去されます。

プレイ・ノート : もしも2つの支援ユニットから成る部隊が CEL 減少を被ると、CEL 減少毎に1SRのみが適用されます。

例 : 2つの支援ユニットから構成されている部隊が、2CELs の減少を被ります。これは2SRsに変換され、2つの支援ユニット間で分配されます。

5. 5. 3 その他の支援ユニット・ルール概要 [Other Asset Unit Rules Summary]

- ・堡壘ユニット—8.5 を参照。
- ・砲兵ユニット—8.8 を参照。
- ・支援ユニットは、熱狂戦闘を選択できません—9.8 を参照。
- ・退却の指針—11.1.2 を参照。

6. 0 戦闘効果値 [COMBAT EFFECTIVENESS]

1914 *Offensive à outrance* では、「戦闘効果値」は編成、訓練、指揮統率、士気、持久力の尺度です。組織の戦闘効果値状態が振れ

るのは、戦闘意欲の変化をあらわします。

デザイン・ノート : このゲームで使用された CE の概念は、「結合論」と比べることができます。結合論は、なぜ軍隊に異なる力が存在するのかを説明する試みです。すなわち、高い死傷者を被って善戦し続ける部隊がある一方で、最小限の損害を受けた後に崩壊する部隊があるのはなぜかということです。

重要な定義 [Important Definitions] :

組織 [Formation] : もしも戦闘ユニットが一致している付属マーカーを持つと、組織と呼ばれます。そうでなければ、支援ユニットとして呼ばれます。

部隊 [Force] : 「部隊」は、(1) 2つの支援ユニットと共にスタックした1つの組織 (と1堡壘ユニット)、又は(2) 1つ又は2つの支援ユニット (と1堡壘ユニット) と一緒にスタックするが組織と共にスタックしていないの、どちらかで構成され得ます。

6. 1 戦闘効果値 (CE) [Combat Effectiveness]

各組織の付属マーカーは、組織の基本 CE ナンバーを表示します。この「基本」とは、組織についての最大 (最高) 戦闘効果値です。

6. 1. 1 戦闘効果値状態 [Combat Effectiveness Status] : ゲーム中、組織の戦闘効果値は、戦闘、強行軍の実行、補給状態、CE の回復により増減することになります。この変動は、付属マーカーの下に CE 状態マーカーを置くことで記録されます。CE 状態マーカーは、組織の現有「戦闘効果値状態」と士気阻喪状態であるかどうかを示します。

6. 1. 2 戦闘効果値レベル (CEL) [Combat Effectiveness Level] : 組織の CEL は、組織が戦闘効果値チェックの実行を要求されるときにいつでも使用されます。CEL は、組織の基本 CE から現有 CE 状態を差し引くことによって計算されます。

例 : 組織の基本 CE は 10 で、CE 状態が -2 (すなわち、ユニットの付属マーカーの下にある CE 状態マーカーが -2) であると、組織の現有 CEL は 8 ($10 - 2 = 8$) です。

6. 1. 3 戦闘不能 (CI) と士気阻喪 (D) [Combat Ineffectiveness and Demoralization] : 4 番目の状態減少を被る瞬間に、組織は戦闘不能 (CI) となります。更なる減少は、組織を最大で2つの段階 D1、D2 に士気阻喪させます。更なる CE 減少 (すなわち、割当て不可能な場合) は、SRs に変換されます。

例 : 組織の付属マーカーが D1 マーカーを持つときには、ユニットは -3 CEL を持ち、士気阻喪状態レベル 1 です。

6. 1. 4 戦闘状態減少の概要 [Summary of Combat Status Reductions] : 組織は、合計で6つの CE 状態レベルを持ちます。CE 状態レベルは (順番に) :

-1、-2、-3、CI (-3)、D1(-3)、D2 (-3) です。
(-# = CE 状態、CI = 戦闘不能、D# = 士気阻喪状態。)

6. 2 戦闘効果値チェック (EC) [Combat Effectiveness Checks]

部隊の戦闘効果値テスト行為は、効果値チェック (EC) を行うと呼ばれます。ECs は、部隊が強行軍を実行するとき毎と各戦闘の後に要求されます。

6. 2. 1 効果値チェックの手順 [Effectiveness Check Procedure] : 2d6 を振り、結果を組織の現有 CEL と比較します。7.2.3 に従って強行軍チェックと 10.0 に従って戦闘後チェックを修正します。もし

も修正後のサイの目が部隊の現有 CEL 以下であると、部隊は EC にパスします。もしも修正後のサイの目が部隊の現有 CEL よりも大きいと、部隊は EC に失敗します。

6. 2. 2 ECの失敗 [EC Failure] : 失敗した EC に続き、戦闘後効果値チェック (10.2) と強行軍手順 (7.2.3) を参照してください。

プレイ・ノート : プレイヤー諸氏は、EC 失敗の結果を判定するために、EC が失敗した量 (=サイの目マイナス CEL) を計算しなければなりません。

6. 3 戦闘不能(CI)であることの影響 [Effect of being Combat Ineffective]

ユニットは、CI 状態であるときに、その CEL が基本戦闘効果値よりも3低いことに加えて、以下の影響を被ります。

- ・PA マーカーを置けません。
- ・攻撃又は撃退の試みを発動できません。

6. 4 士気阻喪の影響 [Effects of Demoralization]

ユニットは、士気阻喪状態であるときに、その CEL が基本戦闘効果値よりも3低いことに加えて、以下の影響を被ります。

- ・PA マーカーを置けず、攻撃又は撃退の試みも発動できません。
- ・IP を構築できません。
- ・もしも孤立状態で退却を強制されると、降伏するかも知れませんが11.1.6。
- ・CE の回復を開始するために、敵ユニットから5ヘクス以上離れていなければなりません。**例外** : パリ [Paris] とアントワープ [Antwerpen] 内部のフランス軍とベルギー軍ユニットは (それぞれ)、CE の回復を開始するために3ヘクスのみ離れる必要があります。
- ・**士気阻喪退却 [Demoralized Retreat]** : 士気阻喪組織が EZOC 内にある瞬間に (友軍ユニットは、EZOCs を打ち消さない)、士気阻喪組織ユニットは3ヘクス退却して1戦力減少を被らなければなりません。退却している士気阻喪ユニットは、退却中に EZOC を通過できません (友軍ユニットは、EZOCs を打ち消す)。もしも EZOC によって包囲されていると、除去されます。**例外** : 士気阻喪状態の組織ユニットは、もしもその退却を要塞化駐屯地内で終了すると、3ヘクス未満で退却できます。

友軍と敵の移動中、戦闘後に、移動や戦闘後前進が完了する前、敵ユニットが隣接ヘクスに来る瞬間に士気阻喪退却が起こります。

6. 5 回復している CE の減少 [Recovering CE Reductions]—7.5 戦闘効果値の回復を参照。

7. 0 移動 [MOVEMENT]

全ての戦闘、砲兵、補給ユニットは、移動できます。堡壘と要塞ユニットはできません。

MPs は、ヘクスからヘクスへと移動するために消費しなければならず、任務を実行するためにも使用できます。

7. 1 移動の基本ルール [Basic Rules of Movement]

1つのヘクスから他のそれへと移動するため、ユニットは越えようとしているヘクスサイドの MP コストを消費しなければならず、それはヘクスサイドの地形 (7.1.3) に依存し、EZOC の存在によって増加し得ます (7.1.6)。

プレイ・ノート : ヘクス内の地形コストに加えてヘクスサイドの地形によって移動コストを判定する他のゲームと異なり、このゲームではヘクスサイドのコストのみが問題となります。例えば、58.56

から57.56へ移動するためのコストは、森ヘクスサイドについての3MPsで、進入したヘクス内の地形コストは決して考慮されません。

7. 1. 1 許容移動ポイント [Movement Point Allowance] : 各移動フェイズに、移動能力を持つ各ユニットは、そのフェイズ中に消費するための9移動ポイントを持ちます。各対応移動フェイズに、そのフェイズ中に消費するための5移動ポイントを持ちます。MPs は、フェイズからフェイズへと累加できません。未消費のMPsは、失われます。

騎兵ユニットが持つMPsの数は、フェイズ開始時にユニット上に存在する「騎兵対応MPs消費」[“Cavalry Reaction Mps Expended”] マーカーに表示されたMPsの数だけ減少させられます。もしもユニットが結果として負のMPsを持つとどうなるかは、8.2.4aを参照してください。

7. 1. 2 移動のメカニクス [Movement Mechanics] :

- ・ユニットは、使用可能なMPsを越えて消費しない限り、望むだけ多く又は少ないヘクスを移動できます。
- ・プレイヤー諸氏は、ユニットを個々に、又は消費したMPsの合計を維持しながらスタックで移動できます。スタックで移動しているユニットは、置き去りにしたり拾い上げたりできます。いったん置き去りにされたら、そのユニットはそれ以上移動できません。もしも拾い上げたら、そのユニットはスタック内の他のユニットがすでに消費しているMPsを消費したものと見なされます (つまり、拾い上げられたユニットは、減少した数のMPsを持つ)。

重要 : 1つの部隊 (1.1) のみがスタックとして移動できます (すなわち、ユニットの集団は、もしも複数の部隊を含むと、スタックとして移動できない)。

- ・プレイヤー諸氏は、他の部隊の移動を開始する前に、1つの部隊の移動を完了させなければなりません。
- ・友軍ユニットは、敵ユニットを含んでいるヘクスに進入できません。ただし、外部守備隊を持たない敵要塞ユニット (すなわち、裏面に返された要塞ユニット) を除きます。
- ・2ヘクス・ユニットの移動—19.1.4を参照。
- ・「軍付属」による移動制限—5.3。
- ・「悪しき騎兵ドクトリン」による移動制限—8.4を参照。
- ・LOCユニットの移動制限—8.7.1を参照。
- ・配置モードになっている攻囲砲兵—13.2.1
- ・集積所の移動—15.6.3を参照。

プレイ・ノート : 友軍ユニットの移動は、敵の補給ユニットに影響を及ぼし得ます。—15.6.2—とRR破壊—18.4.1を参照。

7. 1. 3 地形と移動 [Terrain and Movement] : 地形効果チャートは、ヘクスサイドを越えるために消費しなければならないMPの数を列記します。もしも複数の地形タイプがあるヘクスサイドを二分すると、移動しているユニットに最も有利な地形を使用します (すなわち、最も低いMPコストの地形)。河川又は道路橋を越えるためのMPコストは、ヘクスサイドの基礎をなすMPコストに加えられます。

例1 : あるヘクスサイドは、山岳と急峻山岳地形の両方によって二分されます。山岳についてのMPコストを消費します。

例2 : あるヘクスサイドは、平地と森地形の両方を持ちます。ヘクスサイドは、平地と見なされます。

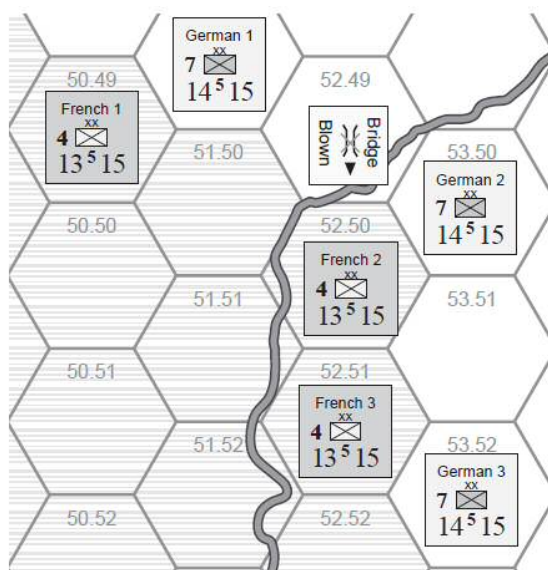
7. 1. 4 道路橋 [Roadway Bridges] : 道路橋は、各大河川 [Major River] と主要河川 [Great River] のヘクスサイドを越えるもの

と見なされます。—これらはマップ上に描かれていません—橋梁シンボル又は RR ラインが主要大河川 [Grand river] を越える場所も同様です。道路橋の地点で大、主要、主要大河川ヘクスサイドを越えているユニットは、河川ヘクスサイドの MP コストを無視し、橋梁の MP コストのみを消費します。

7. 1. 4 a 損傷道路橋 [Damaged Roadway Bridges]: フェイズ開始時に連結している兩岸の友軍支配領域内で開始しなかったユニットが道路橋の隣接ヘクスに来た瞬間、その橋梁は「損傷状態」と見なされます。橋梁のヘクスサイドを指すように、橋梁爆破マーカーを置きます。

・**影響 [Effect]:** 損傷状態の橋梁は、移動のために使用できず、もしも主要大河川 [Grand River] に架かると、補給をたどるために使用できません。

7. 1. 4 b 修理 [Repair]: 準備フェイズ中、もしも損傷状態の道路橋が友軍支配下領域内にあると (3.4)、修理されて道路橋爆破マーカーを取り去ります。

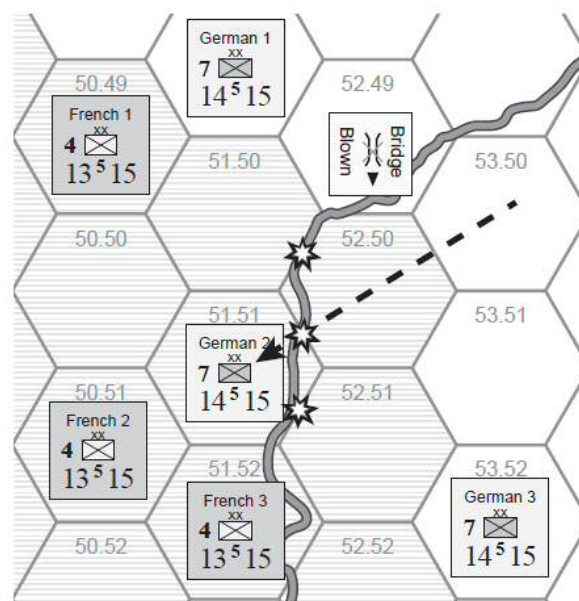


例: 新たな GT の開始時です。連合軍プレイヤーは、自軍準備フェイズを実施します。この時点で、彼は損傷状態の道路橋が修理される資格を持つかどうかチェックします。これを行うため、フランス軍支配下のヘクスを判定します (フランス軍の友軍支配下領域は、網が掛けられている)。ヘクスサイド 52.49/52.50 を越える大河川に架かる唯一の橋梁は、現在損傷状態です。連結している兩岸のヘクスがフランス軍の友軍支配下領域内ではないため、この橋梁は修理のための資格を持ちません。

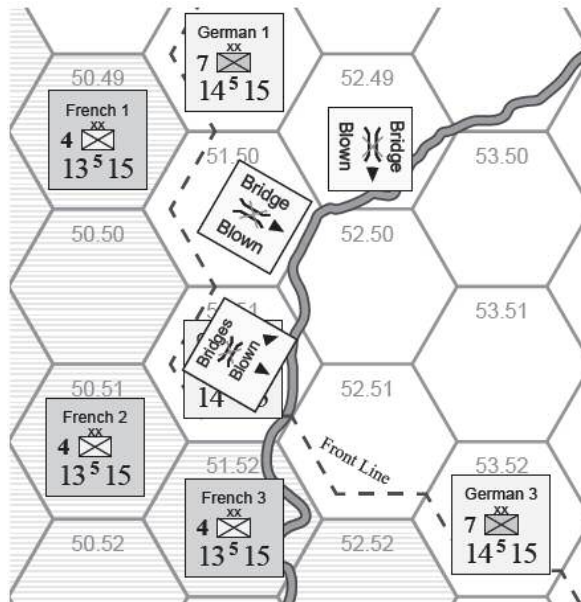
移動フェイズ中、フランス軍は後退します。フランス軍第2師団は、6MPs (2つの平地ヘクスのために4MPs、EZOCを離れるために+1MP、大河川ヘクスサイド 52.50/51.51 に架かる橋梁を越えるために+1MP) を消費してヘクス 50.51 へ移動します。フランス軍第3師団は、4MPs (平地ヘクスについて2MPs、EZOCを離れるために+1MP、大河川ヘクスサイド 52.51/51.52 に架かる橋梁を越えるために+1MP) を消費してヘクス 51.52 へ移動します。

対応移動フェイズ中、ドイツ軍は追撃します。ドイツ軍第2師団は、ヘクス 53.50 から 53.50 を通過して 51.51 へ移動します。師団がヘクス 52.50 へ進入すると、ヘクスサイド 51.50/52.50 と 51.51/52.50 の河川に架かる橋梁は損傷状態になります。師団は合計 8MPs (3MPs の強行軍) を消費しなければなりません。師団は、ヘクス 52.50 に進入するために2MPs、ヘクス 51.51 に進入するために6MPs (平地ヘクスについて2MPs、EZOCに進入するために

+2MPs、非架橋大河川を越えるために+2MPs) を消費します。しかも、師団がヘクス 51.51 に進入すると、ヘクスサイド 51.51/52.51 の河川に架かる橋梁は損傷状態になります。



次に、ドイツ軍プレイヤー・ターンに移行します。彼は自軍準備フェイズを実施し、いずれかの損傷状態道路橋が修理のための資格を持つかどうかチェックします。これを行うため、彼はどのヘクスがドイツ軍支配下か判定します (ドイツ軍の友軍支配下領域は、網が掛けられていない)。彼は、この例で表示された全ての損傷状態橋梁が完全にドイツ軍支配下領域内にあると判定し (3.)、それらの全4つを修理します (マーカーが取り去られる)。



デザイン・ノート: 1914年には、部隊が後退するときに背後に残した道路橋を爆破 (又は損傷させる試み) しました。これは、完全な破壊ではなく、大部分は何らかの小損傷でした。これらの橋梁はすぐに再建されるか、又はもしも酷く損傷していたら、素早く丈夫な舟橋が設置されました。ただし、たとえ橋梁が素早く再建されても、河川を渡るために一定の期間がかりました。

7. 1. 5 主要大河川と氾濫 [Grand River and Inundations]: ユニットの、渡河を意図するヘクスサイドに隣接して移動フェイズを開

始しない限り、氾濫又は非架橋主要大河川 [Grand River] ヘクスサイドを渡れません。

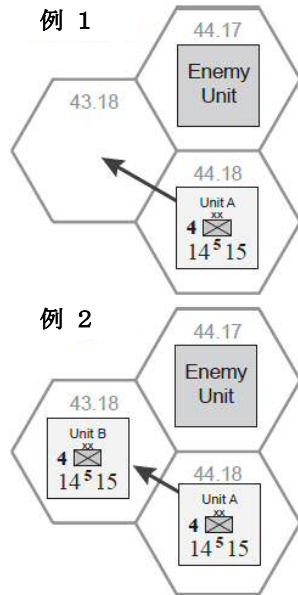
7. 1. 6 EZOCs と移動 [EZOCs and Movement] : EZOC を入退出するための MP コストは、地形コストに加えられます。友軍ユニットは、移動中にヘクス内の EZOC の存在を無効にしません。

・EZOC 内のヘクスへ進入するために 2MPs、EZOC を退出するために +1MP がかかります。

7. 1. 6 a EZOC から EZOC [EZOC to EZOC] : 1つの EZOC から他の EZOC へ移動するためには +6MP がかかります。もしもすでに友軍組織又は要塞ユニットによって占められたヘクスに進入していると、追加コストは +4MPs です。

例 1 : ユニットの A がヘクス 44.18 から 43.18 へ移動します。敵ユニットがヘクス 44.17 内にあります。MP コストは 8 になります (平地地形について 2MPs、EZOC から EZOC について +6MPs)。

例 2 : ユニットの A がヘクス 44.18 から 43.18 へ移動します。友軍組織ユニットがヘクス 43.18 を占めます。敵ユニットがヘクス 44.17 内にあります。移動には、6MPs かかることになります (平地ヘクスに進入するために 2MPs、友軍組織を含んでいるヘクス内に EZOC to EZOC するために +4MPs)。



7. 2 強行軍 [Forced Marches]

移動フェイズ中、個々に又は部隊 (1.1) の一部として移動している戦闘ユニットは、「強行軍」を実行することによって追加の MPs を獲得できますが、それを行うことで、負の結果を被るリスクがあります。他の全てのユニット・タイプ、鉄道モードのユニットは、「強行軍」を実行できません。

・ユニットが強行軍を実行する事実は、追加 MPs が要求されるまで宣言される必要がありません。

7. 2. 1 強行軍 MPs [Forced March MPs] : 移動フェイズ毎に、歩兵ユニットは 3MPs まで、騎兵ユニットは 7MPs まで獲得できます。

例 : 強行軍を使用することで、移動フェイズ中に歩兵ユニットは最大 12MPs まで (9MPs の通常プラス強行軍の 3MPs)、対応移動フェイズ中に最大 8MPs まで消費できます。

7. 2. 2 制限 [Restrictions] : 強行軍を実行することで獲得した MPs は、移動中にユニットが消費する最後の MPs です。獲得した MPs は、任務 (7.8.1) を実施するために使用できません。ユニットは、任務を完了した後に 1MP を残して持つ限り、任務 (7.8.1) を実施する同じターンに、強行軍を実施できます。

例 : あるユニットが、前の対応移動フェイズ中に 1MP を消費したことを表示している MP 消費マーカーを載せて自身の移動フェイズ

を開始します。次いで任務を完了するために 8MPs を消費し、1MP を残しています。次いでユニットは、強行軍の実行で獲得した MPs の 1 を使用し、2MPs を消費して 1 ヘクス移動します。任務を完了した後に 1MP を残しているため、これを行うことが認められます。

7. 2. 2a 騎兵の制限 [Cavalry restriction] : もしも騎兵組織が配属された (5.5.1) 歩兵支援ユニットと共に移動すると、3MPs の強行軍のみができます。

7. 2. 3 強行軍 EC [Forced March EC] : 強行軍を含む部隊の移動終了時に、その部隊は EC (6.2) を実行しなければなりません。ユニットの EC サイの目は、強行軍を実行している各消費 MP について +1 修正します。

例 : あるユニットが自軍移動フェイズ中に 11MPs を消費します。 : 11MPs の 2 は強行軍で獲得されました。このユニットは、+2 修正で EC を行わなければなりません。

7. 2. 3a EC の失敗 [EC Failure] : もしも強行軍 EC に失敗すると、どれだけ失敗したのかを記録し、強行軍表を調べます。失敗した総量と強行軍を実行しているユニットのタイプと交差照合します。結果は、強行軍をしている部隊への影響です。

可能性がある結果 [Possible Results] :

結果	影響
- # E	組織の CEL を # だけ減少させる*
S	戦力減少 (部隊毎に 1 ユニットのみの S 毎の減少を要求される)
↑	PA マーカーを取り去る

*割り当てられない CEL 減少は、S 結果に変換される。

注釈 : 失敗した強行軍は、支援ユニット (たち) のみを含む部隊を除去し得ます。

7. 3 準備攻撃 (PA) [Prepared Attacks]

移動フェイズ中、歩兵ユニットは、準備攻撃マーカーを置くために MPs を消費できます。要求される MPs の数は、マーカーが指向されるヘクス内へ移動するコストに相当し、最小コストは 4MPs です。マーカーが攻撃されるヘクスを指すように、ユニットの最上部に置きます。いったんユニットが PA マーカーを置かれたら、そのフェイズ中にさらなる MPs を消費できません。

プレイ・ノート : 歩兵タイプのユニットのみが、PA マーカーを置くことができます。

例 : ある歩兵ユニットが、主要大河川を越えて平地ヘクス内を指向させて PA マーカーを置きます。ユニットは、これを行うために 5MPs の消費を要求されます。平地地形のために 2MPs、河川のために +3MPs です。

・もしもあるヘクスが、すでに PA マーカーで表示されたユニット (たち) を持つと、そのヘクス内に移動しているユニットは、マーカーの配置が結果として 2 と 1 / 4 師団相当を超えない場合にのみ PA マーカーを配置できます。→ 3.1.2 戦闘スタッキング条件を参照。

重要 : ユニットの、対応移動フェイズ中に PA マーカーを置くことができません。

7. 3. 1 詳細 [Details] : 敵が占めるヘクスを指している準備攻

撃マーカ―を載せているユニットは、攻撃フェイズ中にその敵が占めるヘクスを攻撃しなければなりません。

- ・同じヘクス内の異なる部隊 (1.1) は、異なるヘクスを指している PA マーカ―を持つことができます。(部隊内の異なるユニットは不可。)
- ・PA マーカ―は、カラのヘクス又は外部守備隊を持たない敵要塞ユニットのみを含むヘクスを指して置くことができます。

プレイ・ノート：なぜか？ これは指向表示であり、もしも敵プレイヤーが対応移動フェイズ中にそのヘクス内にユニットを移動させると、友軍ユニットが攻撃できます。

7. 3. 2 制限 [Restrictions]：士気阻喪状態と戦闘不能の歩兵ユニット、2ヘクス・ユニットは、PA マーカ―を置くことができます。

- ・包囲駐屯地内のユニットは、PA マーカ―を置くことができませんー12.3.2を参照。
- ・地形修正が攻撃しているユニットの攻撃戦力を1未満に減少させる場合には、PA マーカ―を置くことができません。

7. 3. 3 準備攻撃と移動 [Prepared Attack and Movement]：対応移動フェイズ中、隣接ヘクスを指している PA マーカ―を載せた各部隊は、そのヘクスでフェイズを開始した1つの敵部隊がそのヘクスを退出することを妨げます。このような敵部隊のユニットは、乗車、又は CELs 回復のために MPs を消費できません。これらは、静止中に IP の構築を完了、又は撃退の試みを実施するために MPs を消費できます。もしも撃退の成功が PA マーカ―を取り去ると、対応している移動制限も取り去られます。

例1：あるドイツ軍部隊は、2つのフランス軍部隊を含む隣接ヘクスを指した PA マーカ―を載せています。2つのフランス軍部隊の1つは、対応移動フェイズ中にそのヘクスを退出できないことになります。

例2：あるドイツ軍部隊は、1つの師団規模組織と2つの支援ユニットから成る、1つのフランス軍部隊を含む隣接ヘクスを指した PA マーカ―を載せています。フランス軍部隊の全3ユニットは、対応移動フェイズ中にそのヘクスを退出できないことになります。

例3：あるドイツ軍部隊は、2つのフランス軍師団規模組織と2つの支援ユニットを含む隣接ヘクスを指した PA マーカ―を載せています。師団規模組織の1つは、対応移動フェイズ中にそのヘクスを退出できないことになります。一方、2つの支援ユニットを付属させた他の組織は退出できます。

7. 3. 4 戦闘への準備攻撃の影響 [Prepared Attack Effects on Combat]：9.6.1を参照。

7. 4 撃退 [Repulse]

移動フェイズ中、又は退却中、活性プレイヤーは敵ユニットを撃退できます。撃退は特殊なタイプの攻撃で、移動フェイズ中又は退却中に起り得る唯一の種類の戦闘です。

プレイ・ノート：撃退は蹂躞ではありません。撃退を実施したユニットは、撃退されたヘクスへの進入を要求されません。

一般ルール [General Rule]：移動フェイズ中に撃退を実施するためには、部隊は敵ユニットに隣接して1MPを消費しなければなりません。攻撃フェイズ中、退却している部隊は自身の退却の前、退却中、

退却の最終ヘクスへ進入後、撃退を実施できます。

7. 4. 1 詳細 [Details]：

- ・攻撃している部隊 (1.1) の2ユニットのみが、撃退の試みを使用できます。

プレイ・ノート：余分な支援ユニットは、撃退を試みている部隊の一部になれるが、その戦力を加えることはできません。

- ・退却中、退却しているスタック毎に一度のみ撃退の試みを行うことができます。複数部隊の退却中、スタック内のどの部隊が撃退の試みを実施しているのか、所有しているプレイヤーが指定しなければなりません。
- ・騎兵は、対応移動中に撃退を実施できません (8.2)。
- ・ある部隊が撃退され得る回数は無制限です。

7. 4. 2 禁止 [Prohibitions]：戦闘不能と士気阻喪ユニットは、撃退を実施できません。

7. 4. 3 手順 [Rrocedure]：いったん撃退の試みが宣言されたら、両陣営は自軍参加ユニットの戦闘戦力を合計し、それらを戦闘比に約分して比較します。地形 (9.3) と戦闘比シフト (9.6.1) についての戦闘戦力修正は、戦闘と同様です。もしも最終戦闘比コラムが3対1、4対1、6対1であると、活性プレイヤーは2d6を振り、PR差について結果を修正し、CRT上で結果を調べます。もしも結果に黒円の退却結果を含むと、撃退は成功です (CRT結果の残りは無視します)。もしも戦闘比コラムが8対1であると、撃退は自動的に成功します。

7. 4. 4 成功した撃退 [Successful Repulse]：成功した撃退は、防御スタックを2ヘクス退却させ (又は防御している要塞ユニットは、裏返される)、防御部隊 (1.1) に+1修正後のECを行わせ、もしもこれに失敗すると1CEL減少を被ります。

- ・撃退している部隊は、そのフェイズの移動を継続でき、又はその退却義務を満たすことを継続できます。

7. 4. 5 失敗した撃退 [Unsuccessful Repulse]：もしも修正後の戦闘比が3対1未満又はCRT結果が黒円の退却結果を含まなければ、撃退は失敗しました。失敗した撃退の結果は、いつ撃退が試みられたかに依存します。

- ・移動中 [During Movement]：撃退している部隊は、未修正のECを行わなければならない (もしもこれに失敗すると、1CEL減少を被る)、そのフェイズにこれ以上移動できません。ただし、静止中にPAマーカ―を置くため又はIPの構築を開始するために、残っているMPsを消費できます。

- ・退却中 [During Retreat]：撃退している部隊は、未修正のECを行わなければならない (もしもこれに失敗すると、1CEL減少を被る)、その退却を継続しなければなりません。もしも退却の継続が不可能であると、11.1.5 退却不能を参照してください。

7. 4. 6 不参加ユニット [Uninvolved Units]：撃退の試みに参加しなかった友軍ユニットは、撃退が試みられたヘクス内でスタックできます。失敗した撃退は、これらのユニットに何ら影響を持ちません。防御ヘクス内で拘置されたユニットは、退却によってのみ影響を受けます。

7. 4. 7 主要河川と氾濫ヘクスサイドを越える撃退 [Repulse across Grand Rivers and Inundation Hexside]

手順 [Procedure] : 撃退している部隊は、その移動を、撃退を受けるヘクスに隣接して開始しなければなりません。もしも成功すると、要求された MPs を消費してカラのヘクス内に移動しなければならず、次いでその移動を継続できます。

例1－移動中 [During Movement] : 師団 X と Y は一緒にスタックし、2 の防御戦力 (2) を持つ敵組織 Z に隣接して自軍移動フェイズを開始します。X と Y を所有しているプレイヤーは、Z を「撃退」して叩き出すことに決めます。彼は、師団 X にこの任務を与えます。師団 X は 1 MP を消費し (撃退実施のコスト)、撃退を試みを宣言します。戦闘比が決定されます。: 師団 X は 7 の攻撃戦力 (AS) を持ち、組織 Z の 2 DS に対します。戦闘比 3. 5 対 1 は丸めて 4 対 1 で、この例の目的において、熟練度 DRMs や戦闘比シフトはありません。2d6 が振られ、白の結果 = 2 と黒 = 2 です。退却の結果が獲得されたので、撃退は成功しました。ユニット Z は、ここで 2 ヘクス退却し、EC を行わなければなりません。組織 Z の CEL は 9、2d6 が振られて +1 の修正で 10 となり、EC 失敗の結果です。組織 Z は、その CEL を 1 だけ減少させなければなりません。師団 X は、その移動を継続します。師団 Y は、師団 X の撃退の試みによって影響を受けていないことに注意してください。

例2－退却中 [During Retreat] : 師団 A (14AS) は、攻撃されて CRT で 2 ヘクス退却の結果を被ります。師団 A は東へ退却し、希望した道筋にユニット B を発見します。敵ユニット B (平地ヘクス内に単独) は、2 の DS を持つ支援ユニットです。師団 A は、ユニット B の ZOC 内へ退却することによってその退却を開始し (それ故、その CE 状態は 1 だけ減少する -11.1.3 を参照)、次いでユニット B を迂回する代わりに撃退を試みることに決めます。撃退の試みが宣言され、初期戦闘比が計算されます。それらは 7 対 1 (8 対 1 に丸められます) で、撃退は自動的に成功です。ユニット B は 2 ヘクス退却させられ、EC を行います。ユニット B の CEL は 9 で、EC サイの目結果は 7 です。ユニット B は生き残ります (サイの目 9 以上で、ユニット B は戦力減少を被り、除去されていた)。師団 A は、ここでその以前の退却義務を満了し (さらに 1 ヘクス)、戦闘後 EC を行わなければなりません。もしも師団 A が、CRT 退却義務を完了した後に EC に失敗して追加の退却義務を被ると、別の撃退の試みは認められないことになります。

7. 5 戦闘効果値の回復 [Combat Effectiveness Recovery]

組織は、MPs を消費することにより、その減少した戦闘効果値を回復 (増加) させることができます。組織の CE を 1 レベル増加させるためには、静止中に 9 MPs を消費しなければなりません。CE が回復されるとき、組織付属マーカーの下にある CE 状態マーカーを調整 (又は撤去) します。

・ユニットは、CE 回復を実施するために強行軍を実行することによって獲得された MPs を使用できません。もしもユニットがあるフェイズに CE 回復を完了するために十分な MPs を持たなければ、ユニットの最上部に CEL MPs 消費マーカー (7.8) を置き、消費した MPs の数を指す方向に向けます。

7. 5. 1 敵ユニットへの近接 [Proximity to Enemy Units] : CE の回復を開始するために、士気阻喪状態ではない組織は、GT に依存して、以下のどちらかでなければなりません。:

・GTs 1～18 : 最寄りの敵ユニットから 3 ヘクス (すなわち、2 ヘクスが介在する)、又は介在している全ヘクスがレベル 1 又は 2 IPs 内の友軍ユニットによって占められると、最寄りの敵ユニットから

2 ヘクス、又はレベル 2 IP 内の敵ユニットに隣接する。

・GTs 19～30 : GTs 1～18 と同様、又はもしも IP 内にスタックしていると敵ユニットに隣接。

7. 5. 1 a 敵に隣接しての回復 [Recovery Adjacent to the Enemy] : 敵ユニットに隣接するとき、CE 回復の手順を完全に完了させなければなりません。ユニットは、CEL MPs 消費マーカー (7.8.3) を置くことができません。敵ユニットに隣接する IP 内の CE 回復は、もしも現行移動フェイズの前に IP が存在していた場合にのみ起り得ます。

7. 5. 2 士気阻喪状態の組織 [Demoralized Formations] : 士気阻喪状態組織の CE 回復を開始するためには、最寄りの敵ユニットから 5 ヘクス以上離れていなければなりません (すなわち、4 ヘクスが介在する)。例外 : パリ [Paris] とアントワープ [Antwerpen] (それぞれ) 内部のフランス軍とベルギー軍のユニットは、CE 回復を開始するため 2 ヘクスのみ離れる必要があります。

7. 6 移動中の IPs 構築 [Constructing IPs during Movement] : 14.0 を参照。

7. 7 鉄道 (RR) 輸送 [Railroad Transport]

これらの RR 輸送ルールは、集積所を除く全ての移動可能ユニットに適用します。集積所の移動 -15.6.3 を参照。

7. 7. 1 RR 輸送許容量－鉄道ポイント (RPs) [RR Transport Capacity-Rail Points] : 各中間フェイズに、両プレイヤーは一定数の鉄道ポイントを受取ります。受取る RPs の数 (中間フェイズ・チャート上に列記) は、プレイヤーの資源ディスプレイ上に記録されます。RPs は、それらが受取られる中間フェイズに続く 3 GTs 中のみ使用できます。これらは、中間フェイズから中間フェイズへと蓄積されません (未使用の RPs は失われる)。

1 RP は、1 師団相当が鉄道モードに変換することを認めます。1/2RP は、師団相当未満のいずれか 1 ユニットのそうすることを認めます。1/2RP の使用を表すため、RP マーカーを裏返します (すなわち、X1+1/2RP 面)。決して RPs の消費を丸めないでください。

・特殊ベルギー軍 RP-24.5 を参照。

RP コスト	ユニットの規模とタイプ
1	歩兵師団、騎兵軍団、軍団段列
1 / 2	他の全ての規模とタイプ

7. 7. 2 RR ラインのタイプと輸送率 [RR Line Types and Transport Rate] : RR 輸送は、複線 [double-track] の RR ラインを使用時のみ実施できます。ユニットは、単線 [single-track] 又は狭軌 [narrow-track] RR ラインを介して移動できません。例外 : 連合軍ユニットは、アバンクール [Abancourt] (16.24) - ウー [Eu] (16.18) - アブヴィル [Abbeville] (20.18) の単線 RR ラインを使用できます。

・輸送率 [Transport Rate] : 輸送モードで移動中は、各ヘクスに 1/10 の MP がかかります (すなわち、MP 毎に 10 ヘクス)。ユニットの完了時に、消費した MPs の端数を切り上げます。

7. 7. 3 RR 輸送の手順 [RR Transport Procedure] : RR 輸送を介して移動するため、下記の順番で以下のアクションを行います。いったん輸送手順を開始したら、強制的に中断されない限り完了させなければなりません (7.7.5)。

- (1) 移動して RP の消費を要求されるユニットを指定します。
- (2) 目的地ヘクスを指定します。

プレイ・ノート：プレイヤー諸氏は、最初に距離をカウントすることなしに目的地を選択することを促されます。

(3) 要求されたMPsを消費することにより、鉄道モード(乗車)に入ります。

(4) 鉄道モードでMPsを消費し、RR輸送率で移動します。

(5) 指定された目的地に到着した瞬間に、鉄道モードを解除(下車)するためにMPsを消費します。

(1) **RPの消費 [RP Expenditure]**：ユニットを乗車させるために、プレイヤーは1RP(又は1/2RP)を消費しなければなりません。—7.7.1を参照。プレイヤーの資源ディスプレイから、この消費を差し引きします。

・鉄道モードでマップ端登場ヘクスサイドに登場している増援は、RPsを消費する必要がありません(16.1.1)。

(2) **目的地ヘクス [Destination Hex]**：次に、ユニットは敵ユニットから最低6ヘクス離れた目的地ヘクスを指定しなければなりません(ヘクス上に目的地マーカーを置き、ユニット上に対応するマーカーを置く)。

例外：要塞駐屯地内部の敵ユニット・ヘクスから距離をたどるときは、2ヘクスとしてカウントします。

例1：敵ユニットがヘクス19.36にいます。ヘクス16.36は目的地ヘクスに指定できます。ヘクス17.38は不可です。

例2：敵ユニットがヘクス19.38にいます。ヘクス16.38は目的地ヘクスに指定できます。

・鉄道モードで到着している増援は、移動する前に目的地ヘクスを指定しなければなりません。

・**強制的な目的地変更 [Involuntary Destination Change]**—7.7.5 中断された鉄道輸送を参照。

(3) **乗車—鉄道モードへ変換 [Entraining—Entering Rail Mode]**：鉄道モードに変換するため、ユニットは友軍の機能複線RRラインを含んでいるヘクス内でスタックし、少なくとも敵ユニットから4ヘクス離れ、その乗車/下車MPコストに相当するMPsの数を消費しなければなりません。各移動フェイズに、特定のRRライン・ヘクス内で1ユニットのみが乗車又は下車できます。

乗車/下車するためのMPコスト	ユニットの規模とタイプ
9	歩兵師団、騎兵軍団、軍団段列、HQ
5	歩兵旅団、騎兵師団、砲兵
3	歩兵連隊、騎兵旅団又は連隊

例：友軍移動フェイズ開始時、乗車するために5のMPコストを持つ歩兵旅団規模ユニットは、複線RRライン上にあって鉄道モードへの変換を望みます。ユニットは乗車するために5MPsを消費し、自身の上に鉄道モード・マーカーを置きます。これは、ユニットがRR輸送に使用するための4MPsを残します。

・ユニットは、強行軍を実行して獲得したMPsを、乗車するために消費できません。
・もしもユニットがフェイズ内に乗車を完了するための十分なMPsを持たなければ、ユニットの最上部に移動ポイント消費マーカー

(7.8)を置き、消費したMPsの数に向けることで、次のフェイズに持ち越すことができます。

例：乗車するために3のMPコストを持つ歩兵連隊規模のユニットが、移動フェイズに乗車するため2MPsを消費すると、プレイヤーはユニットの最上部に2RRMPs消費マーカーを置きます。ユニットは、続く移動フェイズに乗車を完了させるため、追加の1MPのみの消費を必要とすることになります。

(4) **鉄道モードでの移動 [Moving in Rail Mode]**：鉄道モードのユニットは、1つのRRライン・ヘクスから連続する友軍機能RRラインに沿って2つのヘクスを連結する、別のヘクスへのみ移動できます。EZOCsは、RR輸送に影響を持ちません。

・**一般ルール [General Rule]**：もしも乗車ユニットが乗車後にMPsを残して持つと、直ちに移動に進まなければなりません。それを行っている間に、各MP消費のためにRR輸送率によって認められた最大ヘクス数まで移動しなければなりません。ユニットの目的地ヘクスまでのルートは、直接的で有効でなければなりません。敵の妨害リスクを避けるために回り道できます。目的地ヘクスに到着した瞬間、ユニットは下車するために、残っているMPsを消費しなければなりません。

(5) **下車—鉄道モードの解除 [Detraining—Exiting Rail Mode]**：ユニットは、その目的地ヘクスに到着した後に下車しなければなりません。下車するためには、ユニットは乗/下車(7.7.3)するためのMPコストに相当するMPsの数を消費しなければなりません。各移動フェイズに、特定のRRライン・ヘクス内で、1ユニットのみが乗/下車できることに注意してください。

・ユニットは、強行軍によって獲得されたMPsを使用して下車できません。

・もしもユニットがフェイズ内に下車を完了するための十分なMPsを持たなければ、鉄道モード・マーカーを「下車」[“Detraining”]面に裏返し、鉄道モード・マーカーの最上部にRRMPs消費マーカー(7.8)を置き、フェイズ内に消費したMPsの数に向けることで、次のフェイズに持ち越すことができます。

7.7.4 鉄道モードのユニット(乗車ユニット) [Units in Rail Mode (Entrained Units)]：鉄道モードのユニットは、以下の特性を持ちます。：

- ・強行軍を実行できません。
- ・自動的に完全補給下です。
- ・ZOCを所有しません。
- ・スタッキング限度に対してカウントしません(3.1.4)。

7.7.5 中断された鉄道輸送 [Interrupted Rail Movement]：もしも以下のいずれかの事例が発生したら、ユニットのRR輸送は「中断」されます。RR輸送が中断されたユニットは、マップから取り去られ、3GTs後のGT記録欄上に置かれます(ユニットの付属マーカーは、軍編成ディスプレイ上に留まる)。そのGTsの準備フェイズ中にユニットをマップへ戻し、敵ユニットから少なくとも4ヘクス離れた、友軍機能RRラインを含むいずれかのヘクス上に置きます。

事例 [Cases]：

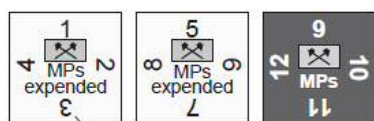
- ・もしも乗車中、移動中、下車中に敵戦闘ユニットが来て隣接したら。
- ・もしもユニットの目的地ヘクスが敵ユニットによって占められるか又はEZOC内になると。

・もしもユニットが目的地ヘクスに到達する方法がない状態で、友軍移動フェイズを開始すると（すなわち、敵によって全ての RR ラインが切断されていたら）。

包括的な RR 輸送の例：ドイツ軍第 37 後備旅団 1/2 の RP コストと 5 の乗車／下車 MP コストを持つがルクセンブルグ [Luxemburg] (57.43) で開始します。ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍資源ディスプレイの RP 合計から 1/2 RP を減らすことで開始します。次いで彼は、目的地ヘクス・ルールに従い、ユニットの目的地がブリュッセル [Brussel] (49.21) であることを宣言します。ユニットは、乗車するために 5 MP を消費することで移動を開始し、鉄道モード・マーカーを受取ります。MPs を残して持っているので、移動を継続しなければなりません。可能な限り最短のルートが選択されます。それ故、アルロン [Arlon]—マルシェ・アン・ファメンヌ [Marche-en-Famenne]—ナミュール [Namur] 経由でブリュッセルへのルートが使用されることになります。（旅団がアルロンを通過してナミュールへと移動するに連れて、Arlon と Namur RR 渋滞マーカー (18.6) を回転させて 1 許容量増加させます）。RR 輸送を介しての完全な移動は、28 複線ヘクスをカバーすることになります。消費された MPs の数を見つけるために 28 を 10 で割ります（28/10=2.8MPs、端数を切り上げて 3）。RR 輸送は、3 MP を消費します。この時点までに旅団は 8 MP を消費し、消費しなければならない 1 MP を残しています。旅団はその目的地に到着しているので、下車しなければならず、許容 MP の差分を消費し、MP 消費マーカーを置きます。このマーカーは、その鉄道モード・マーカーの最上部で 1 側へ回転され、下車面に裏返されます。第 37 後備旅団はいまだに鉄道モードなので、強行軍を実行できないことに注意してください。これでユニットの移動は完了します。

7. 8 不十分な移動ポイントー任務 [Insufficient Movement Points—Tasks]

もしもユニットが移動フェイズに「任務」を完了させるための十分な MPs を持たなければ、ユニットは次の移動フェイズに消費する MPs を減らすために残しておくことができます。適切な「MPs 消費」マーカーを置き、消費した MPs の数を示すために回転させて、持ち越すことができます。



消費した MPs の数

・MPs 消費マーカーを載せているユニットは、攻撃を発動できません。

7. 8. 1 任務の定義 [Task Definition]：以下の任務を試みているユニットは、MPs 消費マーカーを置くことができます。：

- ・CE の回復。
- ・IPs の構築。
- ・乗／下車。

任務は、同時に実施できません。任務の各タイプについて、個別に MPs 消費マーカーがあります。

7. 8. 2 任務の完了 [Task Completion]：MP 消費マーカーは、任務完了の前に任意に取り去ることができません。任務を開始して MPs 消費マーカーを受取るユニットは、いったん開始したら任務を完了しなければなりません。任務は、要求された全 MPs が消費されるまで完了しません。

例：ある歩兵ユニットが、対応移動フェイズ中にレベル 1 の IP 構築を開始するために 5 MP を消費します。5 側に向けた IP MPs 消

費マーカーが、ユニットの最上部に置かれます。続く友軍移動フェイズに、ユニットは IP の構築を完了させるために最初の 8 MP の消費を要求されることになります。これらの 8 MP は、たとえ所有しているプレイヤーがユニットに構築を望まなくても消費しなければなりません（すなわち、もしも異なる方法に MPs を消費したくてもできない）。

7. 8. 3 強制的な撤去 [Involuntary Removal]：MPs 消費マーカーは、一定の事例で強制的に取り去られます。：

(1) 敵ユニットが隣接ヘクスに来るときに以下のマーカーを取り去ります。：

- ・乗車又は下車 (7.7.5 も参照)
- ・CE 回復—CE の回復は、ときには隣接中に実施されますが、CE 回復 MP 消費マーカーは隣接中に保持できません。

(2) 敵ユニットがヘクスを攻撃するとき、以下のマーカーを取り去ります。：

- ・IP 構築。

7. 9 海上輸送（連合軍のみ）[Naval Transport]

連合軍ユニットは、海上輸送を介して移動できます。GT 毎に 1 ユニットののみがこれを行うことができます（例外：イギリス軍 RND—23.3.2）。

7. 9. 1 海上輸送の手順 [Naval Transport Procedure]：海上輸送は、3 部工程です。：乗船、目的地ヘクスの指定、下船。

(1) 乗船 [Embarking]：海上輸送を使用するため、ユニットは乗船しなければなりません。乗船は、友軍移動フェイズ中にのみ実施できます（対応移動フェイズは不可）。乗船するために、ユニットは港湾ヘクス内でスタックして開始しなければならず、フェイズ全体中に MPs を消費しません。いったん乗船したら、海上モード・マーカーと共にユニットをイギリス海峡内に置きます。ユニットは、敵ユニットが隣接するときに乗船できます。

(2) 目的地ヘクス [Destination Kex]：乗船後直ちに、ユニットは友軍支配下領土内で敵ユニットが隣接していない目的地港湾を指定しなければなりません。

・王室海軍師団のユニットは、その目的地として海上待機ボックスを指定できます。—23.3.1 を参照。

(3) 下船 [Debarck]：続く GT の友軍移動フェイズ開始時に、乗船状態のユニットを目的地ヘクス内に置きます（下船したと見なされる）。次いで、ユニットは通常に移動できます。下船するための MP コストはありません。ユニットは、敵ユニットに隣接するヘクス内で下船できません。

重要：もしも乗船と下船の間に、ユニットの目的地ヘクスが敵ユニットによって占められるか又は EZOC 内になると、直ちに新たな目的地ヘクスが指定されなければなりません。（新たな目的地ヘクスは、乗船元の港湾で構わない。）目的地ヘクスが敵の近接のために変更させられたユニットは、下船する GT に移動できません。

7. 9. 2 乗船状態のユニット [Embarked Units]：乗船状態のユニットは、海上に出ていると見なされ、何によっても影響を受けず、又は何にも影響を与えません。

海上輸送の例：GT5 の友軍移動フェイズをル・アーブル [Le Havre] (01.21) 内でスタックして開始するユニットが、乗船を望みます。

ユニットは、フェイズを通して静止状態で留まり、何らかの MP を消費せず、海上モード・マーカーを上に乗置きます。次いで、その目的地としてダンケルク [Dunkirk] (31.11) を指定し、そこに海上目的地マーカーを置きます。続く GT の友軍移動フェイズ開始時に (GT6)、ユニットはダンケルクに置かれます。

7. 1 0 集積所の移動と再配置 [Depot Movement and Relocation]—15.6.3 と 15.6.4 を参照。

8. 0 特定ユニット・タイプの特徴 [SPECIFIC UNIT TYPE CHARACTERISTICS]

騎兵 (8.1~8.4)、堡壘 (8.5)、守備隊ユニット (8.6)、LOC ユニット (8.7)、砲兵、HQ ユニット (8.8) のユニークな特質は、以下のルールで詳述されます。

8. 1 騎兵特性&ルールの概要 [Cavalry Characteristics & Rules Summary]

- ・騎兵組織付属制限—5.2.4 を参照。
- ・騎兵は、強行軍を実行でき、追加 7 MPs まで得ることができます。
- ・騎兵は、準備攻撃マーカーを置くことができません。
- ・騎兵は、熱狂戦闘を選択できません—9.8 を参照。
- ・騎兵は、IPs を構築できません。
- ・2色カウンターを持つドイツ軍猟兵ユニットは、全ての目的において騎兵ユニットと見なされます。
- ・騎兵ユニットは、決して戦力減少を回復できず (REPLs 不可)、騎兵軍団は更なる減少を被り得ます (8.1.1)。

8. 1. 1 騎兵軍団—2つのユニット・カウンター [Cavalry Corps—Two Unit counters]：騎兵軍団ユニットは、2つのユニット・カウンターによってあらわれ、第1カウンターと第2カウンターです (二重と三重の色帯と低い戦力数)。戦力減少騎兵軍団が戦力減少を被るとき、第1カウンターを第2カウンターに変更します。第2カウンターを完全戦力面で置きます。

・戦力減少状態の第2カウンター、又は減少戦力面を持たないそれは、これ以上戦力減少を被り得ません。もしもこのようなユニットが SR を被ると、16.6.1 に従って 1 REPL を差し引きます (ユニットは、除去されない)。騎兵軍団ユニットは、決して戦力減少マーカーを受け取らないことに注意してください。

8. 2 騎兵対応移動 [Cavalry Reaction Movement]

敵の移動フェイズ中、資格を持つ友軍騎兵ユニットは、「対応」するための選択肢を実行できます。

8. 2. 1 対応の誘発 [Reaction Triggers]：対応は、2つの方法で「誘発」され得ます。：

- ・誘発 1：敵ユニットが移動して、いかなる敵ユニットにも隣接していない騎兵ユニットに隣接した場合。又は
- ・誘発 2：敵ユニットが、騎兵ユニットに隣接する 1 ヘクスから、同じ騎兵ユニット又は他の友軍ユニットに隣接する別のヘクスへと移動した場合。誘発 2 は、たとえば PA マーカーが騎兵ユニットのヘクスを指していても活性化されます。

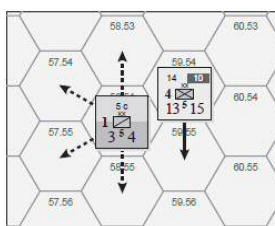
8. 2. 2 手順 [Procedure]：部隊の移動中、活性プレイヤーは敵騎兵ユニットの誘発状況を生み出したときに宣言しなければならず、非活性プレイヤーは自軍騎兵ユニットが「対応する」又は「対応しない」のかを直ちに宣言しなければなりません。もしも誘発 1 のための対応であると、友軍騎兵ユニットは直ちに 1 ヘクス移動できます。

もしも対応が誘発 2 のためであると、騎兵ユニットは直ちに 1 ヘ

クス移動できますが、敵ユニットがカラにしたばかりのヘクス内へは不可です。

非活性プレイヤーが自身の対応意図 (又はそうしない) を宣言した後、活性プレイヤーは自軍ユニットの移動を続けます。

例：フランス軍騎兵ユニットがヘクス 58.54 内にあり、ヘクス 59.14 内のドイツ軍ユニットに隣接しています。もしもドイツ軍ユニット



がヘクス 59.55 へ移動すると、隣接ヘクスから隣接ヘクスへの移動です。それ故、フランス軍騎兵ユニットは、「対応」できます。フランス軍騎兵ユニットは、ヘクス 58.54 に隣接する各ヘクス内に対応できますが、ヘクス 59.55 (ドイツ軍ユニットの現在の位置) とヘクス 59.54 (ドイツ軍ユニットの以前の位置) は除きます。どのヘクスが選択されても、フランス軍騎兵ユニットは対応 MP 消費マーカーでマークされ、2 MP 側に付けられます。

8. 2. 3 制限 [Restrictions]：ユニットは、対応を誘発したユニットの ZOC 以外の、他の EZOC 内のカラ・ヘクス内へ対応できません。ユニットは、退却中に 2 ヘクス状態を解除又はなることができます。敵移動フェイズに、資格を持つ騎兵ユニットが実行できる対応の数に限度はありません。ユニットは、その軍の AoA 外部のヘクス内へ対応できます。

8. 2. 4 MP 消費の記録 [Recording MP Expenditure]：対応している騎兵ユニットは、対応中に消費した MPs の数を記録しなければなりません。越える各ヘクスサイドの MP コストは、通常移動中と同じですが、EZOCs のコストは無視します。「騎兵対応 MPs 消費」マーカーを置き、消費した MPs の数を示します。

8. 2. 4a 影響 [Effect]：続く移動フェイズでは、記録された MP 消費は、たとえ騎兵ユニットが他の MPs を消費していないとしても、ユニットが他の活動の前に消費した MPs の数と見なされます (それらのいくつかは、強行軍の実行で獲得したものかも知れない)。騎兵ユニットが、対応のために続く友軍移動フェイズに持つ MPs (強行軍によって獲得されたそれを含む) を超えて消費していたら、ユニットは静止して留まらなければならず、強行軍表でサイを振り、記録した超過 MPs を続く移動フェイズ中に消費します。

例 1：対応移動フェイズ中、騎兵対応 MPs 消費マーカーを載せて 9 MPs 消費側に向けた騎兵ユニットが、現在のヘクス内に静止して留まることに決めます。マーカーを取り去り、強行軍表で +4 EC 修正 (強行軍で獲得した各 MP について +1) でサイを振ります。

例 2：対応移動フェイズ中、騎兵対応 MPs 消費マーカーを載せて 14 MPs 消費側に向けた騎兵ユニットは、現在のヘクス内に静止して留まらなければなりません。MPs 消費マーカーを 2 MPs 消費側に付け、強行軍表で +7 EC 修正 (強行軍の最大 +7) でサイを振ります。

8. 3 騎兵後退 [Cavalry Retirement]

終了フェイズの騎兵後退ステップ中、敵ユニットに隣接する騎兵ユニットは任意に 1 ヘクス退却できます。手番プレイヤーが先行し、次いで非手番プレイヤーが行います。

8. 3. 1 制限 [Restrictions]：騎兵ユニットは、EZOC 内のカラのヘクスへ後退できません。ユニットは、後退している間に 2 ヘクス状態の解除又はなることができます。

8.3.2 MP消費の記録 [Recording MP Expenditure]：後退している騎兵ユニットは、後退中に消費したMPsの数を記録しなければなりません。手順は、対応しているユニットと同様です。→8.2.4を参照。

8.4 悪しき騎兵ドクトリン [Poor Cavalry Doctrine]

GTs 1～9中、騎兵ユニットは、対応移動フェイズ中に敵歩兵組織のZOCに進入できません。

8.5 堡壘ユニット [Fort Units]

これらの特殊堡壘ユニットのルールは、表面の堡壘ユニットにのみ適用します。いったん堡壘ユニットが裏面に返されたら、減少戦力面を持たない戦闘タイプ支援ユニット(5.5)となります。

8.5.1 堡壘ユニットの特性 [Fort Unit Characteristics]：堡壘ユニットは、移動できず、戦闘ユニットのように攻撃や防御ができない支援ユニット(5.5)です。これらは、補給を必要としません。

- ・堡壘ユニットは、支援ユニットのスタッキング限度に対してカウントしません。→3.1.2を参照。
- ・堡壘ユニットは、砲兵表の目的において1/2師団相当としてカウントします。
- ・堡壘を含む防御ヘクスは、側面攻撃できません(9.5)。

8.5.2 戦闘による退却 [Retreat due to Combat]：もしも堡壘ユニットの部隊が退却を要求され、堡壘ユニットが裏面を持つと、堡壘ユニットは裏返されて通常に退却します。もしも裏面を持たないと、除去されます。

8.5.3 強制的な放棄の誘発 [Triggering Involuntary Abandonment]：堡壘ユニットは、敵ユニットが隣接するとき強制的に持場を放棄するかも知れません。敵戦闘ユニットが最初に堡壘ユニットに隣接した瞬間、堡壘ユニットと共にスタックした友軍ユニットがない場合、強制的な放棄が誘発され得ます(一度のみ)。1d6を振ります。もしも結果が放棄ナンバーよりも大きければ、結果として堡壘は放棄されてユニット・カウンターが裏返され(又はもしも裏面がなければ除去される)、3ヘクス退却(11.1)します。この場合、堡壘ユニットは歩兵支援ユニットに変換されます。

例：フランス軍のモンメディ [Monmedy] 堡壘ユニット(49.41)が、友軍騎兵師団と共にスタックしています。ドイツ軍歩兵師団が移動して隣接します。この瞬間に強制的な放棄が誘発されないことに注意してください。ただし、ドイツ軍プレイヤーが敵騎兵ユニットに移動して隣接したと宣言する瞬間に(8.2.2)、フランス軍プレイヤーは「騎兵対応」でヘクスの外へ出ることに関し、堡壘ユニットがヘクス内に単独で残されます。これは、強制的な放棄が誘発される最初の瞬間を生み出します。フランス軍プレイヤーは1d6を振り、結果を堡壘カウンター上に記載された放棄ナンバーと比較します。もしも結果が1であると、堡壘は踏みとどまることを意味します。2～6の結果は、堡壘が裏返されて後方へ3ヘクス退却することを意味します。

プレイ・ノート：この「最初の瞬間」とは、いかなる移動フェイズ中又は退却や前進の戦闘結果によっても起こり得ます。

8.5.4 任意の放棄 [Voluntary Abandonment]：友軍移動フェイズ中、敵ユニットから4ヘクス以内の堡壘ユニットは、任意に自身の持場を放棄できます。ユニットを裏返し、通常に移動させます。

8.6 守備隊ユニット [Garrison Units]

守備隊歩兵(と砲兵)ユニットは、守備隊ユニットと同じ(又は非常に似た)ID又は名称を持つ要塞化駐屯地又は都市に割り当てられます。守備隊ユニットには、2つのタイプがあります。：その位置が厳格に固定されたものと、その位置からの範囲内で移動できるものです。

8.6.1 固定守備隊の移動 [Confined Garrison Movement]：六角形のシンボルを持たない守備隊ユニットは、割り当てられた都市又は要塞化駐屯地を任意に離れられません。ただし、複数ヘクスの要塞化駐屯地(1.1)に割り当てられた守備隊ユニットは、その駐屯地内で自由に移動できます。

8.6.2 六角形シンボル [Hexagon Symbol]：いくつかの守備隊ユニットは、白い六角形内部に数字を持ちます。この数字は、ユニットが割り当てられた都市又は要塞化駐屯地から移動できるヘクスでの最大距離を示します。ただし、もしも最寄りの敵ユニットが、六角形内の数字よりも都市又は要塞化駐屯地から離れていたら、ユニットはその割り当てられた位置から2倍の距離を移動できます。敵ユニットがユニットが割り当てられた位置の通常距離内に移動したら、ユニットは可及的速やかに、通常の範囲内に移動して戻ることを試みなければなりません。

8.6.3 退却 [Retreats]：守備隊ユニットが退却を要求される時、自身の制限エリア内に留まるよう試みなければなりません。もしも不可能であると、可及的速やかに(所有者の判断で)制限エリアに再進入を試みなければなりません。

8.6.4 守備隊制限の撤去 [Garrison Restriction Removal]：もしも守備隊ユニットが割り当てられた都市又は要塞化駐屯地が敵支配下になると、守備隊ユニットは全ての守備隊制限から解放されます。

8.7 LOCユニット [LOC Units]

LOCユニットは、軍の後背エリアを防護することを意図し、主要な戦闘部隊なしで地域を占めます。

8.7.1 LOCユニットの移動制限 [LOC Unit Movement Restriction]：友軍の移動と対応移動フェイズ中、LOCユニットは任意に敵ユニットのZOCに進入できません。(この目的において、友軍ユニットはEZOCを無効にしない)加えて、LOCユニットは、友軍集積所ユニットから6ヘクスを超えて、任意に移動で離れることができません。もしも友軍集積所ユニットから6ヘクスを超えて離れたLOCユニットが、1つのヘクスから他のそれへ移動すると、同じ国籍のいずれかの集積所ユニットに最低1ヘクス接近して、その移動を終了しなければなりません。例外：イギリス軍のサムソン・ユニット(23.1)は、集積の範囲によって制限されません。

LOCユニットは、もしも敵の要塞ユニットが裏面であると、その要塞ユニットのヘクス内に移動できます。

- ・ベルギー軍のLOCユニットは、ベルギー国外へ退出できません。もしもこれを行うと、除去されます。

8.7.2 LOCユニットの戦闘後前進制限 [LOC Unit Advance After Combat Restriction]：LOCユニットは、非LOCユニットと共に前進していない限り、敵ユニットのZOC内に戦闘後前進できません。

8.7.3 LOC騎兵ユニット [LOC Cavalry Units]：上記の条件に加えて、友軍ユニットと共にスタックしていない限り、LOC騎兵ユニットはもしも資格を持つと騎兵対応(8.2)と騎兵後退(8.3)を実施しなければならず、もしも資格を持たなければ除去されます。

もしも LOC 騎兵ユニットが強行軍 CE チェックに失敗すると除去されます。

- ・LOC 騎兵ユニットは、2 ヘクス状態に変換できません (19.1)。
- ・イギリス軍の *Samson* 装甲車ユニットは、LOC 騎兵ユニットです。

8. 8 砲兵と HQ ユニット [Artillery and HQ Units]

砲兵タイプのユニット (砲兵、攻囲砲兵、攻囲段列 HQs) は、多数の砲、臼砲、迫撃砲を装備した部隊をあらわします。これらは、規模 (1.1)、PR、CEL を持たない支援ユニット (5.5) です。

- ・攻囲砲兵と攻囲段列 HQs の追加特性—13.0 を参照。

8. 8. 1 砲兵と HQ の特性 [Artillery and HQ Characteristics] :

- ・強行軍を実行できません。
- ・ZOC を及ぼしません。
- ・EZOC 内にあって、友軍戦闘ユニット又は外部守備隊を持つ要塞ユニットと共にスタックしていない瞬間に除去されます。
- ・共にスタックした戦闘ユニットと一緒にの場合にのみ、戦闘に参加できます。スタック内で最大 1 砲兵ユニットが戦闘に参加できます。急峻山岳地形内の戦闘に参加できません。
- ・2 ヘクス状態に変換できません。

8. 8. 2 砲兵守備隊の制限 [Artillery Garrison Restrictions] :

もしも砲兵ユニットが守備隊六角形を持つと、その移動は制限されます。—8.6.2 を参照。

9. 0 戦闘 [COMBAT]

戦闘は、攻撃と反撃フェイズ中に敵対する部隊間で発生します。ゲーム全体の状況にかかわらず、現在活性のプレイヤーが攻撃側で、他方のプレイヤーが防御側です。

- ・**重要—スタッキング限度 [Stacking Limitation]** : ヘクス内を攻撃又は防御できる師団相当 (1.1) の数は、スタッキング・ルールによって限定されます。—3.1.2 を参照。

9. 1 攻撃フェイズのシーケンス概要 [Attack Phase Sequence Summary]

攻撃フェイズ中、以下の順番でアクションを行います。:

1. **余剰準備攻撃マーカーの撤去 [Remove superfluous Prepared Attack Markers]** : もしも PA マーカーが敵ユニットを持たないヘクス、又は外部守備隊を持たない敵要塞ユニットのみを含むヘクス、又は師団規模戦闘ユニットを含む要塞化駐屯地の一部である要塞 2 ユニットを含むヘクスを指す事態が発生すると、これらの PA マーカーを取り去ります。

2. **砲撃の指定 [Indicate Bombardments]** : 攻撃フェイズ中に砲撃される全ての敵要塞ユニットを指定します。

3. **全要塞砲撃実施 [Combat all Fortress Bombardments]** : ルール 13.1.2 の個別砲撃手順に従って、表示された全ての砲撃を解決します。

4. **攻撃の指定 [Indicate Attacks]** : 攻撃フェイズ中に攻撃する全ユニットを指定します。攻撃している全スタック (PA マーカーを載せていないスタック) の最上部に白い「攻撃マーカー」[“Attack markers”] を置き、攻撃されるヘクスを指します。

5. **全指定攻撃の実施 [Conduct all Indicated Attacks]** : 攻撃は、以下

の手順に従って、攻撃側の選択で 1 つずつ順番に解決されます (2 ヘクス・ユニットを除く—19.1.6)。

9. 1. 1 個別攻撃シーケンスの手順 [Individual Attack Sequence Procedure] :

- a. 攻撃側は、防御と攻撃のヘクスを指定します。
- b. ヘクス内の全ユニットの ID、ユニット・タイプ、ユニット規模が明らかにされます。ここで拘置されるユニットを述べます (9.2.5)。
- c. 両プレイヤーは、自軍ユニットが弾薬を受取るために補給範囲内にあるかどうかチェックします。もしも弾薬を提供しているいずれかの補給ユニットが拡張モード面にあるか、又は軍が弾薬欠乏マーカー (23.1.2、24.3) を載せていると、供給を記録します (9.4.2)。

1. ➤ 戦闘の解決 [Combat Resolution] :

d. 各プレイヤーは、自軍の合計戦闘戦力を計算します。各部隊の現有戦闘戦力を加え、弾薬補給と地形について調整します。

e. 統合された攻撃戦力対参加しているユニットの防御戦力合計を比較することで、初期 CRT 戦闘比を決定します。比較を数字の戦闘比 (攻撃側対防御側) であらわします。この比を CRT 上で見つけた 2 つの比コラムの中間地点から切り上げ切り下げします。もしもちょうど中間であれば、切上げます。次に、戦闘比コラム・シフトを適用させ、最終戦闘比を決定します。

f. **熱狂 [Intensity]** : 各プレイヤーは、自軍ユニットが熱狂状態で戦闘を行うことを宣言します。攻撃プレイヤーが最初で、次に防御側が宣言します。便宜上、もしもどちらのプレイヤーも熱狂を宣言しなければ、それは低熱狂戦闘です。

g. **戦闘の解決 [Resolve the combat]** : 攻撃側は、1 つの白サイと 1 つの黒サイを振ります。白サイの結果は PR 差 (9.7) によって修正され、戦闘結果を判定するために CRT 上で交差照合して最終結果を調べます。

h. ここで退却を実施し、CEL と / 又は戦力減少を適用させます。

2. ➤ 砲兵 [Artillery] :

i. 各プレイヤーは、自軍の合計砲兵値 (10.1) を計算し、相手側の砲兵 DRM を引きだすために、この合計と相手側が戦闘に参加させている師団相当 (1.1) の数とを交差照合します。

3. ➤ 戦闘後の効果値チェック [Post-Combat Effectiveness Check] :

j. 両プレイヤーは戦闘後効果値チェックを実施し、結果を適用します (10.2)。

k. 戦闘後前進を実施する資格を持つ攻撃ユニットは、ここでそれを行うことができます (11.2)。

9. 2 戦闘の基本ルール [Basic Rules of Combat]

- ・戦闘に従事させるためには、攻撃ユニットが攻撃を受けているヘクスに隣接するヘクス内でスタックしなければなりません。
- ・単一の攻撃フェイズに複数回攻撃されるヘクスはなく、攻撃フェイズ毎に複数回攻撃できる又はされるユニットはありません。
- ・師団規模戦闘ユニットを含む要塞化駐屯地の一部である要塞 2 ユニットを含むヘクスは、攻撃され得ません (12.2.2)。

9. 2. 1 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

・攻撃側は、同時に 1 ヘクスのみを攻撃できます (例外 : 2 ヘクス・ユニット)。

- ・複数ヘクス内のユニットは、隣接する単一ヘクスを攻撃するために統合できます（制限 9.2.2 を参照）。
- ・同じヘクス内の異なる部隊は、個別の戦闘で異なるヘクスを攻撃できます。
- ・個別の攻撃で 2 番目のヘクスを攻撃するために、その戦力を分割できる部隊はありません。

9. 2. 2 付属についての戦闘制限 [Combat Restriction for Attachment] :

- ・2つを超える軍団に付属したユニットは、ヘクスの攻撃又は防御で統合できません。（各独立ユニット又は独立ユニットのスタックは、個別軍団としてカウントする。）
- ・異なる軍に付属したユニットは、あるヘクスを攻撃又は防御するために統合できません。

9. 2. 3 攻撃側の特定ルール [Attacker Specific Rules] :

- ・攻撃は任意で、攻撃することを強制されるユニットはありません。準備攻撃マーカーを載せて敵が占めるヘクスを指しているユニットは例外で、攻撃フェイズ中にその敵が占めるヘクスを攻撃しなければなりません。
- ・ゼロの攻撃戦力を持つユニットは、攻撃できません。
- ・ユニットは、海上、山岳尾根、氾濫ヘクスサイドを越えて攻撃できません。

9. 2. 4 防御側の特定ルール [Defender Specific Rules] :

- ・ヘクス内で防御することを選択された全ユニットは、単一の防御戦力として防御します。

9. 2. 5 拘置ユニットの概要 [Withholding Units Summary] :

一定の状況下で、ユニット (A) は戦闘から拘置されなければならず、(B) は戦闘から拘置されることができ、(C) は戦闘から拘置できません。自由裁量が認められるとき、所有しているプレイヤーはどのユニットが拘置されるのか決定します。

- ・拘置ユニットの AV は、使用できません。

A. 拘置必須 [Must be Withheld] :

- ・戦闘スタッキング限度を超過するユニット (3.1.2)。
- ・もしも異なる軍に付属したユニットが一緒にスタックすると、1つの軍の部隊のみが戦闘に参加できます。
- ・現行攻撃フェイズ中、以前に退却しているユニット。
- ・異なる防御ヘクスを指した PA マーカーを載せているユニット。

B. 拘置可 [May be Withheld] :

- ・PA マーカーを載せていない攻撃ユニット。
- ・もしも少なくともヘクス内の 1 部隊が戦闘不能又は士気阻喪状態でなければ、戦闘不能又は士気阻喪状態の防御部隊。

C. 拘置不可 [Cannot be Withheld] :

- ・PA マーカーを載せて攻撃するヘクスを指している攻撃ユニット（例外：2つを超える軍団に付属するユニットがない限り。この場合、攻撃側はどの軍団のユニットが攻撃するのかを決定する）。
- ・戦闘スタッキング限度を超過しない限り、戦闘不能又は士気阻喪ではない防御部隊。
- ・防御ヘクス内の堡塁又は要塞ユニット。

D. 拘置されることの影響 [Effects of Being Withheld] : 戦闘に参加しないことに加えて、拘置ユニットは以下の影響を受けます。:

攻撃側 [Attacker] : 攻撃ユニットとスタックした拘置部隊は、決して戦闘結果による影響を受けず、戦闘後前進できません。

防御側 [Defender] : 防御ヘクス内の拘置部隊は、CRT 結果による退却結果と／又は EC 失敗によってのみ、しかもそのヘクスが非拘置防御ユニットによって完全にカラになる場合にのみ影響を受けます。もしもそうなら、最小の退却強制によって影響を受けます。拘置部隊は、決して EC を行うことを要求されず、EZOC を通過して退却することによる CE 状態の減少のみを被ります (11.1.3)。

例: ユニット A、B、C があるヘクス内で一緒にスタックし、他の友軍ユニットはいません。これらが攻撃されます。プレイヤーは、戦闘からユニット C を拘置することに決めます。ユニット A と B は、CRT 結果のため不幸にも退却することを要求されます。ユニット C は、ユニット A と B と共に退却することを強制されることとなります。ユニット A と B は、次いで戦闘後 EC を行うこととなります。ユニット A はその EC に 6 だけ失敗して退却を要求されません。ユニット B はその EC に 7 だけ失敗して戦闘不能になり、2ヘクスの退却を要求されます。7 だけ失敗による 1 ヘクスと、CI になることによる 1 ヘクスです。ユニット C は、ユニット A と共に留まります（最少退却強制）。

9. 3 戦闘戦力への地形の影響 [Terrain Effects on Combat Strength]

一定の地形タイプは、戦闘に参加しているユニットの戦闘戦力を修正します。

9. 3. 1 防御地形ボーナス [Defensive Terrain Bonuses] : 防御スタック (1.2) は、そのヘクス中央の地形を基準とする追加防御戦力ポイントを受取ります (3.5.1 を参照)。防御地形ボーナスの完全なリストについては、TEC を参照してください。防御側は、ヘクス毎にこのような 1 ボーナスをのみを受取ることができます。

例: 山岳ヘクス内で単独防御している 2DS の歩兵ユニットは、6 の最終戦闘戦力を持つこととなります（すなわち、2DS+地形についての 4）。

9. 3. 2 攻撃側の戦力修正 [Attacker's Strength Modifications] : 攻撃ユニットの AS は、常に部隊毎に、常に特定の部隊が越えて攻撃しているヘクスサイドによって修正されます。正確な戦力ポイント減少については、TEC を参照してください。

9. 3. 3 地形からの CRT コラム・シフト [CRT Column Shifts from Terrain]—9.6.1 を参照。

9. 4 弾薬補給 (弾薬) [Ammunitions Supply (Ammo)]

各部隊は、戦闘でその完全戦力を使用するために弾薬を必要とします。弾薬を供給されない部隊は、その戦闘戦力と AV が半減されます。補給の手順は、ルール 15.0 で扱われます。

- ・弾薬の 1 増加は、1つの個別戦闘について 1つの組織を補給します。
- ・弾薬の供給は、任意です（プレイヤー諸氏は、もしもそのように選択するのであれば、弾薬を「取っておく」ことができます）。

9. 4. 1 弾薬供給の手順 [Providing Ammo Procedure] : プレイヤー諸氏は、戦闘の瞬間に弾薬を受取るためのユニットの資格をチェックします。ユニットが弾薬を受取るためには、補給源 (15.1) から受取っているユニットまで補給路 (15.3) がたどれなければなりません。補給ユニットは、このときに拡張モード面に裏返すことができます。

- ・RR ラインは、弾薬を供給できません。

例：軍団に付属したユニットが弾薬の供給を望みます。付属制限 (15.2) のため、(1) 自身の軍集積所又は (2) 自身の軍団段列ユニットのどちらかから受取ることができます。1 の場合 (すなわち、集積所から)、集積所はユニットまで補給路をたどればなりませんが、2 の場合 (すなわち、軍団段列ユニットから)、軍団段列ユニットは、ユニットまで補給路をたどればならず、もしも軍団段列ユニットが合法 LOC を持たなければ、軍の集積所ユニットがその軍団ユニットまで補給路をたどればなりません。

9. 4. 2 弾薬供給の記録 [Recording Ammo Provision]：大部分の場合、弾薬補給は自動的で、プレイヤー諸氏は記録する必要はありません。ただし、弾薬供給は、2 つの場合に記録しなければなりません。：

1) もしも供給している集積所と／又は軍団段列ユニットが拡張モード面 (裏面) であると。この場合、弾薬供給マーカーを正しく向けて、関係する補給ユニットをマークします。いったん集積所又は軍団段列ユニットがその供給限度 (2.6.2) を消費し尽したら、マーカーを「弾薬なし」[No More Ammo] 面へ裏返します。

例：2 つの師団規模ユニットのスタックが拡張モード面の軍集積所ユニットから弾薬を供給されています。この弾薬は、やはり拡張モード面の軍団段列ユニットによってバスされています。集積所と軍団段列の両方を「-2」側に回した弾薬供給マーカーで表示します。

プレイ・ノート：弾薬供給マーカーは、補給フェイズ中に取り去られます (4.2.3 を参照)。

2) もしも供給している集積所と／又は軍団段列ユニットが、軍基地移送弾薬欠乏マーカーがイン・プレイである間のベルギー軍又はイギリス軍であるか (23.1.2&24.3)、又は供給している集積所と／又は軍団段列ユニットが弾薬欠乏マーカー (15.8) を持つ軍に付属すると、弾薬欠乏マーカーに弾薬供給マーカーを正しく向けてマークします。いったん、軍が自身の供給限度を消費し尽したら、その軍の付属エリア (5.1) 内のユニットは、弾薬を供給され得ません。

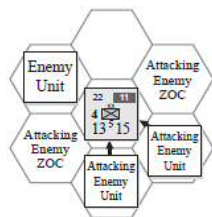
9. 4. 3 例外 [Exceptions]—港湾と要塞化駐屯地弾薬庫 [Ports and Fortified Camp Magazines]：港湾内にスタックした (連合軍のみ) 又は要塞化駐屯地内のユニットは、自動的に弾薬を受取ります。この弾薬供給は、決して記録しておく必要がありません。

9. 5 側面攻撃 [Flank Attacks]

もしも攻撃下のスタックが敵ユニットによって部分的又は完全に包囲されていると、「側面攻撃」と見なされ得ます。

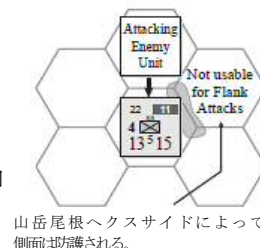
重要：このルールについては、唯一重要な ZOC は戦闘で攻撃に活性化している組織 (支援ユニットは不可) によって及ぼされた ZOC です。戦闘に参加していない敵ユニットの ZOCs (と攻撃している敵支援ユニットの ZOC) は、関係ありません。

9. 5. 1 側面攻撃 [Flanked]：防御しているスタックは、もしも攻撃しているユニットの集合ユニット規模 (1.1) が防御しているスタックの規模以上で、しかも防御側に隣接するヘクスの 5/6 が敵ユニットによって占められるか又は攻撃している敵組織の ZOC 内のどちらかで、しかもこれらの 5 つのヘクスが友軍ユニットによって占められていなければ、防御スタックは「側面攻撃」を受けます。



9. 5. 2 効果 [Effects]：もしも防御側が側面攻撃を受けると、CRT 戦闘比コラムは右へ 2 シフトし (攻撃側有利に)、防御側は +1 戦闘後 EC DRM を被ります。

9. 5. 3 地形と側面攻撃 [Terrain and Flank Attacks]：もしも防御ユニットに隣接するヘクスサイドが氾濫、主要河川 [Great River]、主要大河川 [Grand River] ヘクスサイド又は通過不能であると、そのヘクスサイドの他方側のヘクスは、側面攻撃を生み出すために使用できず、あたかも敵が占めない又は EZOC 内でないかのごとく扱われます。



9. 5. 4 側面攻撃と要塞 [Flank Attacks and Fortresses]：堡壘又は要塞ユニットを含む防御ヘクスは、側面攻撃され得ません。

9. 6 戦闘比の決定 [Combat Odds Determination]

攻撃側の修正後 AS 合計と防御側の修正後 DS 合計を比較します。初期戦闘比を導き出すため、この比を切り上げ切捨てします。次いで、この初期戦闘比は、最終戦闘比を出すため、適用可能な戦闘比コラム・シフトによって修正されます。

・戦闘比の切り上げ切捨て [Rounding Combat Ratios]

戦闘比は、常に 2 つの比の間の中間点から切り上げ切捨てされます。もしもちょうど中間点であれば、切り上げます。

例：14 対 8 は 1.75 対 1 に丸められます。2 対 1 と 3 対 2 (1.5 対 1) 間の中間点は 1.75 なので、2 対 1 に切り上げます。

プレイ・ノート：戦闘比判定チャートは、www.ConsimWorld.com と www.ConsimGames.com の 1914 Oao discussion page で利用可能です。

9. 6. 1 戦闘比コラム・シフト [Odds Column Shifts]：以下のコラム・シフトは、最終戦闘比を出すために初期戦闘比を調整します。：

- ・準備攻撃 [Prepared Attack] (7.3)：右へ 1 シフト。もしも攻撃している全戦闘ユニットに、攻撃されているヘクスの方向を指している PA マーカーが置かれていたら。
- ・防御側が側面攻撃 (9.5) を受けている。右へ 2 シフト。
- ・レベル 1 又は 2 IP (14.1)：それぞれ、左へ 1 又は 2 シフト。
- ・主要河川又は主要大河川 [Great or Grand River]：それぞれ、左へ 1 又は 2 シフト。もしも攻撃している全ユニットがこのようなヘクスサイドを越えていると。
- ・高度上 [Up Elevation] (3.6)：左へ 1 シフト。もしも関係している参加ユニットが上の高度を攻撃していると。**重要**—高度変更 (3.5.1) と森ヘクスサイド (3.5.2)。

高度の概要 [Elevation Summary]：戦闘の目的において、6 つの高度レベルがあります。：低地 [Lowland] (最低)、上地 [Upland] (低一中)、高地 [Highland] (中)、小丘／山岳渓谷 [Foothills / Mountain Valley] (上一中)、山岳 [Mountain] (高)、急峻山岳 [Steep Mountain] (最高)。

- ・イギリス海軍の支援 [British Naval Support] (21.2)：左へ 2 シフト。
- ・準備砲撃 [Preparatory Bombardment]：右へ 1～7 シフト。

9. 6. 2 実質シフト [Net Shifts]：左への各シフトは、1 右シフトを相殺します。相殺後に残っている戦闘比シフトの数は、適用さ

れる戦闘比シフトの数です。

・もしも初期戦闘比が8対1を越える又は1対4未満であると、CRTに進む前にシフトを適用します。戦闘比が8対1を越えるときには、各シフトを2戦闘比変更としてカウントします(例:10対1、12対1、14対1...)。1対4未満は、各シフトを1コラムとしてカウントします(例:1対5、1対6...)。

例:初期戦闘比は、14対1に決定します。左への2戦闘比コラム・シフトがあります。それ故、最終戦闘比は10対1です。戦闘は、8対1のコラムを使用して解決されることになります(すなわち、最高コラム)。

9.7 熟練度 DRMs [Proficiency Rating DRMs]

熟練度は、DRMsとして戦闘に影響します。戦闘のDRMsは、防御ユニットの最高PRから攻撃ユニットの最高PRを差し引くことで計算されます。結果としてDRMは、正又は負となり得ます。これは、第1(白)戦闘サイの目に適用されます。

・最大の熟練度DRMは2です。

例:ドイツ軍のPR5歩兵師団とPR3歩兵旅団が、フランス軍3PR歩兵師団と共にスタックした4PR歩兵支援ユニットを攻撃します。最高のドイツ軍PRは5です。最高のフランス軍PRは4です。結果としてCRT DRMは-1です。

9.7.1 要塞ユニット PRs [Fortress Unit PRs]: 要塞ユニットを含む防御スタックは、5のPRを持ちます。

9.7.2 アルペン猟兵ボーナス [Chasseurs Alpins Bonus]: アルペン猟兵ユニットを含むフランス軍部隊は、山岳地形(3.5.3)内を攻撃又はそこで防御しているときに、そのPRに1を加えます(+1)。

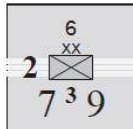
9.8 戦闘熱狂度 [Combat Intensity]

戦闘の解決前に、両プレイヤーは自軍部隊が熱狂して戦闘を行うか宣言しなければなりません。攻撃しているプレイヤーが最初で、次に防御側です。

制限 [Restrictions]: プレイヤーは、もしも参加している全自軍ユニットが以下のタイプであると、熱狂を選択できません。:

- ・マップ上で戦力減少を被ることができない歩兵組織(すなわち、ルール9.10.4超過戦力減少の使用を強制される)。例外:このようなユニットは、もしもIPを持つヘクス内でスタックしていたら、防御側熱狂を宣言できます。
- ・騎兵、支援、要塞ユニット。
- ・2番目のカウンターによってその減少面をあらわした、ベルギー軍歩兵組織。

例:ベルギー軍第6師団は、ゲーム中に3SRsを被っています。それ故、裏面又は減少面に裏返された2番目のカウンター(24.2.1)によってマップ上にあらわされます(3本の帯に注意する)。この状態の第6師団は、IP内で防御していない限り、熱狂戦闘を選択できません。



強制 [Obligations]: 強制攻撃を実施しているフランス軍歩兵組織は、熱狂戦闘を宣言しなければなりません。-26.4.2を参照。

9.8.1 戦闘熱狂マトリクス [Combat Intensity Matrix]: 各プレイヤーは、2つの選択肢の1つを選択できます。熱狂又は非熱狂です。2つの選択結果を以下の1つに組合せます。

攻撃側	防御側	戦闘熱狂
非熱狂	非熱狂	低熱狂
熱狂	非熱狂	攻撃側熱狂
非熱狂	熱狂	防御側熱狂
熱狂	熱狂	高熱狂

9.8.2 CRTへの戦闘熱狂の影響 [Battle Intensity Effects on Combat]:

- ・低熱狂=防御側は、黒の退却結果のみで退却します。戦闘で他の影響はありません。
- ・攻撃側熱狂=防御側は黒と白の両方の退却結果で退却します。もしも戦闘結果に黒の退却結果を含まなければ、攻撃側はSRを被ります。
- ・防御側熱狂=防御側は、黒2の退却結果でのみ退却します。もしも戦闘結果に黒1又は白1の退却結果を含むと、防御側はSRを被ります。
- ・高熱狂=防御側は、黒の退却結果のみで退却します。もしも戦闘結果に黒の退却結果を含まなければ、攻撃側はSRを被ります。もしも戦闘結果に黒又は白の退却結果を含むと、防御側はSRを被ります。

解明:熱狂による戦力減少は、CRTから差し引かれたそれに加えられます。

デザイン・ノート: 攻撃側熱狂は、防御側ヘクスを奪取する大きな好機と交換に損失を容認することをあらわします。防御側熱狂は、自軍の位置を確保する大きな好機と交換に損失を容認することをあらわします。一般的に、熱狂選択肢は、戦いが行われているヘクスが価値を持つときに使用されます。全てのヘクスが同価値ではありません。

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

CRT上に記載されたよりも低い又は高い最終戦闘比で行われる攻撃は、表に示された最低又は最高の戦闘比コラムを使用します。

9.9.1 手順 [Procedure]: 攻撃側は2d6を振り、1つは白サイと1つは黒サイです。攻撃側はPR差について白サイの結果を修正し、この結果を最終戦闘比と交差照合し、結果が判定されます。結果の左側は攻撃側に適用し、右側は防御側に適用します。戦力減少を除く全ての結果は、参加している全部隊に影響します。

9.9.2 起り得る結果 [Possible Results]:

結果	影響
E	各部隊について、1戦闘効果値レベル減少。
+/-#	戦闘後ECでプラス又はマイナス#DRM。
s	戦力減少(1ユニットのみ減少)。
①	防御側熱狂戦闘を除き、防御側1ヘクス退却。
②	防御側は2ヘクス退却とSRを被る。
①	攻撃側熱狂戦闘である場合のみ、防御側1ヘクス退却。

デザイン・ノート: 好戦的な部隊戦闘の性格と作戦戦域により、1914年はしばしば大消耗戦になりました。それ故、1914年の戦闘はしばしば大消耗戦でした。それ故、1914 OaoのCRTは、「敵撃滅」表というよりも、「すり減らして敵を押す」表です。

9. 1 0 戦力減少 (SR) [Strength Reductions]

戦力減少を被るユニットは裏面に返され、SR マーカーを受け取り、いくつかの場合には除去されます。ユニットは戦闘により、CRT 結果又は戦闘熱狂 (9.8) から戦力損失を被ります。影響下陣営毎に 1 ユニットのみの (すなわち、戦闘でのユニット毎ではない) が、CRT 上の「s」結果毎に SR を被ります。もしも戦闘が熱狂であると、陣営毎、戦闘毎に 2 番目の SR を被る可能性があります。

部隊は、以下からも SR を受け得ます。:CEL 減少 (5.5.2、6.1.3)。強行軍 EC の失敗 (7.2)、戦闘後 EC の失敗 (10.3)、いくつかの退却のため (11.1.2、11.1.4、11.1.5)、ベルギーの軍基地移送 (24.3.3)。

9. 1 0. 1 小規模修正 [Small Magnitude Modification] : 戦闘で、敵部隊の規模合計が 1 個師団相当未満であるとき、CRT と／又は熱狂から被った SRs は自動的ではありません。このような場合 1d6 を振り、小規模表と交差照合します。もしも結果が表上に列記されると SR を被ります。

敵部隊の規模	合計 CRT & 熱狂結果	
	1 SR	2 SRs
1/2 又は 3/4 師団相当	3、4、5、6	自動的 1 SR
1/4 師団相当 (連隊)	5、6	4、5、6

例 : AS7 を持つフランス軍旅団が、DS4 を持つドイツ軍連隊を攻撃します。7 対 4 の戦闘比は、2 対 1 の戦闘比に丸めます。両者が「熱狂」を宣言し、結果として高熱狂戦闘です。フランス軍プレイヤーは、ここで 2d6 を振ります。白サイの結果は 3 で、黒サイも 3 です。これらの結果は、2 対 1 戦闘比で交差照合されます。CRT 結果は - / + 3 ①です。CRT 結果に白い退却結果を含むので、もしもその敵が師団規模であれば、両陣営が SR を被ることになります。ただし、この場合は、両者が 1d6 を振らなければなりません。フランス軍旅団は、3、4、5、6 のサイの目で SR を被り、ドイツ軍連隊は 5 又は 6 の結果で SR を被ります。

9. 1 0. 2 戦力減少の記録 [Recording Strength Reductions] : ある陣営が SR を受けなければならないとき、戦力減少を被るユニットは以下の順番で選択しなければなりません。

1. SRs の最大数に達していない組織ユニット。(すなわち、-4 SR マーカーを載せていない歩兵師団規模ユニット又は裏面ではない旅団規模ユニット。)
2. 組織に配属された、裏面を持ついずれかの完全戦力支援ユニット。
3. 組織に配属されていないいずれかの支援ユニット。
4. もしもこれらの条件を満たすユニットがなければ、9.10.4 を参照。

特殊な場合 : 騎兵軍団の戦力減少 (8.1.1)、ベルギー軍の戦力減少 (24.2.1)。

9. 1 0. 3 戦力減少マーカー [Strength Reduction Markers] : 師団規模の歩兵ユニットは、戦力減少マーカーを割り当てられることにより、更に SRs を被ることができます。もしも減少戦力状態の師団規模歩兵ユニットが SR を被ると、-2 戦力減少マーカーを上置きします。もしも更に SR を被ると、マーカーを-4 面へ裏返します。

9. 1 0. 4 超過戦力減少 [Excess Strength Reduction] : もしもスタック (1.2) 内の全ユニットがすでに裏面であるか、又は裏面を持たないか、又は-4 戦力減少マーカーを持つ師団規模の歩兵であると、戦力減少は REPL の損失によって記録されます-16.6.1 を参照。

デザイン・ノート : 戦役中、全滅した師団規模の組織はありません

でした。大規模組織は大きな損失を被りましたが、補充によって再建されました。前線は半正規兵の補充で溢れ、重大な困難もなく溶け込みました。もしも組織を満たす通常補充が不十分であれば、新たな大隊や連隊が組織に加えられました。したがって、戦争のこの当時、組織は無限のマンパワーを伝えるための容器又は導管として機能しました。

1 0. 0 戦闘後効果値チェック [POST-COMBAT EFFECTIVENESS CHECKS]

戦闘結果が適用された後、戦闘に参加した各部隊は効果値チェック (EC) を行わなければならない、各ヘクスについて個別に 2d6 を振ります。攻撃側の結果-自軍の退却-が最初に適用され、防御側の結果が続きます。

例外 : 防御側は、もしも戦闘比が 1 対 4 未満であると EC を行いません。

- EC DRMs : EC 修正は、戦闘に参加した各部隊に適用されます。
- CRT EC DRM (9.9.2)
- 砲兵 EC DRM (10.1)
- 防御側が側面攻撃を受けている (9.5)

1 0. 1 砲兵表 [Artillery Table]

1 0. 1. 1 戦闘の AV 計算 [Calculating AV for Combat] :

- 攻撃側 [Attacker] : 攻撃している全ユニットの AV を合計します。
- 防御側 [Defender] : 防御している全ユニットの AV と資格を持つ近隣ユニットの AVs を合計します。近隣のユニットは、もしもそのヘクスがそのフェイズに攻撃されておらず、防御ヘクスと攻撃ユニットを含んでいる両ヘクスに隣接し、しかも防御ユニットと同じ軍に付属していれば資格を持ちます。もしも隣接ヘクスが隣接する攻撃ユニットを含んでいるヘクスよりも高度が高い場合は、2 つの部隊プラス 1 つの要塞ユニットが自身の AVs を加えることができます。さもなければ、1 つの部隊プラス 1 つの要塞ユニットのみがその AVs を加えることができます。

• ユニットの、自身の AV をフェイズ毎に 1 戦闘にのみ加えることができます。

1 0. 1. 1 a 砲兵値の修正 [Artillery Value Modifiers] :

- 急斜面 [escarpment] を上に射撃する攻撃部隊は、その戦闘について自身の AV が半減します。(半減は、その他の修正が適用された後に発生する。)
- 山岳地形ヘクス内で防御しているか又はそこを攻撃しているとき (3.5.3)、部隊は最大 2 AV を使用できます。隣接ヘクス内で資格を持つ各部隊又は要塞は、最大 2 AV を支援に加えることができます。
- もしもある陣営の合計 AV が端数であると、切り上げます。

1 0. 1. 2 手順 [Procedure] : 敵の合計 AV と、攻撃又は防御している友軍師団相当の数を足して、交差照合します。

• 防御している要塞は 1 個師団相当、堡壘は 1/2 個師団相当と見なされます。

可能性がある結果 [Possible Results] :

結果	影響
+/-#	プラス又はマイナス EC DRM

1 0. 2 戦闘後 EC の手順 [Post-Combat EC Procedure]

2d6 を振り、適用される DRMs によって修正し、結果を部隊の現有 CEL と比較します。もしも修正後のサイの目が部隊の現有 CEL

以下であると、部隊は EC にパスします。もしも修正後のサイの目が部隊の現有 CEL よりも大きければ、部隊は EC に失敗します。

「部隊」は、最大1つの組織とそれに配属された支援ユニット、あるいは組織とスタックしていない、1つ又は一緒にスタックした2つの支援ユニットから構成されることを忘れないでください。

1 0. 3 EC 失敗の結果 [EC Failure Results]

組織が自身の EC に失敗するとき：

- ・1、2、3、CEL を1だけ減少させます。
- ・4、5、6、CEL を2だけ減少させます。
- ・7以上、CEL を3だけ減少させ、1戦力減少を受け、1ヘクス退却します。

組織は、CEL を D2 よりも減少できません。CEL 減少を割り振ることができないと、戦力減少に変更します。

- ・戦闘不能又は士気阻喪 [Combat Ineffective or Demoralization]：もしも組織が現在 C1 であると（以前にユニットが CI、又は戦闘後 EC のために CI になったかのいずれか）、組織を1ヘクス退却させます。もしも組織が戦闘後 EC のために士気阻喪状態になったら、組織を2ヘクス退却させます。（これは、他の強制的退却に加えられる。）
- ・支援ユニット [Asset Units]—5.5.2 を参照。
- ・単独でスタックした要塞ユニット—12.2.1b を参照。

例1：-3のCE状態を持つユニットが、戦闘後ECに8だけ失敗します。これは、ユニットのCE状態を3レベル落としてD2（士気阻喪状態）とし、ユニットは3ヘクスの退却を要求されます。1ヘクスはECに8だけ失敗したため、2ヘクスは士気阻喪状態になったためです。

例2：CIのCE状態の組織が戦闘後ECにパスします。ただし、その戦闘不能状態のため1ヘクスの退却を要求されます。

戦闘後ECの例 [POST-COMBAT EC EXAMPLE]：一緒にスタックした2つの組織が+2のCRT DRM 結果を受けます。1つの組織が11の基本戦闘効果値と現有CELを持ち、1つの組織が10の基本戦闘効果値と7の現有CELを持ちます（すなわち、その付属マーカーは、-3CE状態マーカー [10 マイナス 3] を載せている）。

プレイヤーは、自身のECsの解決に進みます。彼は2d6を振り、11の結果が+2だけ修正されて13になります。11CEL組織から開始して、彼はサイの目結果を組織のCELと比較します。2だけ失敗しました。彼はユニットのCE状態を1だけ下げます（この場合、組織の付属マーカーの下に-1CELマーカーを置く）。

次に、プレイヤーは、自軍の7CEL組織に移ります。それは6だけ失敗し、2CEL減少と2ヘクスの退却を導きます（士気阻喪状態になるため）。ユニットのCE状態は、いまやD1です。

1 1. 0 退却&戦闘後前進 [RETREAT & ADVANCE AFTER COMBAT]

1 1. 1 戦闘による退却 [Retreat Due to Combat]

退却は、CRT 結果として、又は戦闘後 EC に失敗したための2つの原因で生じ得ます。全ての退却義務は、移動ポイントではなくヘクスで表現されます。海上ヘクスサイドを越える退却は禁じられます。

1 1. 1. 1 退却の優先順位 [Retreat Priorities]：退却が要求されるとき、各プレイヤーは自軍ユニットを相対的にその軍の後方へ向けて直線で退却させ、下記の優先順位の指針を満たすことを試みます。：

1. 戦闘中（以前に）占めていたヘクスから最大距離で退却する。

2. 軍付属エリア内に留まる。
3. ユニットの供給を受ける資格を持つ補給ユニットの方向へ。

1 1. 1. 1 a 退却しているプレイヤーの自由裁量 [Retreating Player's Discretion]：敵ユニット又はEZOCの存在は、退却優先順位に影響しませんが、退却しているプレイヤーはたとえ上記11.1.1に列記された優先順位2や3を破るとしても、EZOCs を避ける道筋又はEZOCs が最も少ない道筋を選択できます。

1 1. 1. 2 特殊な場合のルール [Special Case Rules]：

- ・ベルギー軍歩兵組織 [BELGIAN Infantry Formations]：もしもベルギー軍歩兵組織が①又は❶のCRT 結果のために退却することを要求されると、1d6 を振らなければなりません。もしも結果が1、2、3であると、効果なしです。もしも4、5、6であると、組織は1SRを被ります。退却している各組織は、個別にサイを振ります。
- ・支援ユニット [Asset Units]：ある組織と共にスタックした支援ユニットは、常にそれが配属されたユニットと共に退却し、要求された全ての退却が完了するまで付属を変更できません。
- ・集積所ユニット [Depot Units]：退却しなければならないユニットと共にスタックした集積所ユニットは、置き換えられなければなりません（15.6.2）。
- ・堡壘ユニット [Fort Units]：堡壘ユニットは、裏返されて退却します（8.5.2）。
- ・要塞ユニット [Fortress Units]：もしもCRTの結果に退却結果を含むか、又は失敗したECのために全戦闘ユニットが退却すると、要塞ユニットを裏返します。
- ・2ヘクス・ユニット [Two-Hex Units]—19.1.7 を参照。

1 1. 1. 3 EZOCs と退却 [EZOCs and Retreat]：無効にされていないEZOC内の各ヘクスにスタックが退却して入ると、直ちにスタック内の全部隊（1.1）の戦闘効果値を1状態レベルずつ減少させます。（退却の目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内のEZOCsを無効にする。）

例：-3のCE状態を持つユニットが全てEZOCsを通過する3ヘクス退却を要求されます。最初に進入したEZOCは、CE状態をCIへ落とします。2番目に進入したEZOCは、士気阻喪状態（D1）を引き起こし、3番目は士気阻喪状態の2番目のレベル（D2）を引き起こすこととなります。

1 1. 1. 4 山岳尾根&主要大河川ヘクスサイド [Mountain Ridge & Grand River Hexsides]：もしも部隊が山岳尾根又は主要大河川ヘクスサイドを越えて退却すると、1戦力減少と1CEL減少を被ります。

1 1. 1. 5 退却不可 [Unable to Retreat]：いくつかの部隊は、禁止地形又は敵ユニットの存在のために退却義務を満たせないかも知れません。もしもそうであると、退却に失敗する各ヘクスについて、部隊は1CEL減少と戦力減少を被ります。

プレイ・ノート：敵ユニット（たち）のために退却を妨害された部隊は、「退却不可」の影響を被る前に撃退（7.4）を試みることができます。

1 1. 1. 6 孤立状態の士気阻喪部隊 [Isolated Demoralized Force]：退却できない（11.1.5）又は無効にされていないEZOC内へ退却しなければならず、しかも士気阻喪状態（6.1.3）、又は退却のために士気阻喪状態になる孤立（15.5）部隊は、降伏します（すなわち、永久に除去される）。

1 1. 2 戦闘後前進 [Advance After Combat]

もしも防御側のヘクスが戦闘の結果として、CRT が退却を強制し

たため、又は戦闘後 EC に失敗したためにカラになると、勝利した攻撃側はユニット（たち）をカラのヘクス内に前進させることができます。全ての戦闘ユニットと砲兵ユニットは、戦闘後前進できます。展開状態の攻囲砲兵は、戦闘後前進できません。防御側は、決して戦闘後前進できません。

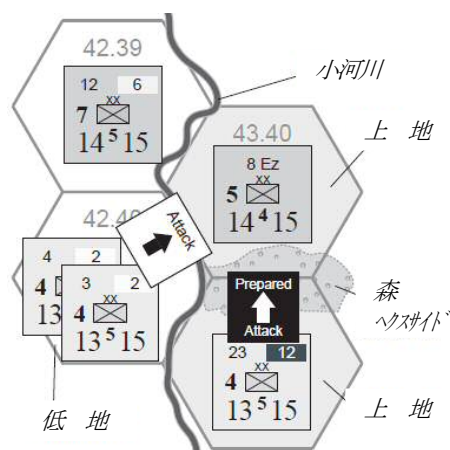
11.2.1 特性 [Characteristics] :

- ・前進は、常に任意です。
- ・最大前進は、1ヘクスです。
- ・勝利した攻撃プレイヤーは、どのユニットを前進させるか選択できます（スタッキング限度に従って）。
- ・ユニットは、前進しているときに2ヘクス状態になれます。
- ・前進は、外部守備隊を持たない敵要塞ユニットを含んでいるヘクス内へも可能です。

11.2.2 制限 [Restrictions] :

- ・拘置ユニットは、前進できません（9.2.5）。
- ・いずれかの理由で退却したユニットは、前進できません。

包括的な戦闘例 [COMPREHENSIVE COMBAT EXAMPLE] : 連合軍プレイヤー・ターンの攻撃フェイズです。ドイツ軍第8Ez師団はヘクス43.40（上地ヘクス）内、隣接する42.39内は12/6師団です。隣接するヘクス43.41（上地ヘクス）内は、ヘクス43.40を指した準備攻撃マーカーを持つフランス軍23/12師団（第12



軍団) です。隣接するヘクス43.41（低地ヘクス）内は、フランス軍3/2と4/2師団（第2軍団）です。フランス軍プレイヤーは、自軍の攻撃スタックと防御スタックを確認しています。第2軍団のユニットは準備攻撃マーカーを持ちませんが、攻撃に参加することになります。や

はり重要なことは、ドイツ軍12/6師団はこのフェイズに攻撃されず、それ故近隣の第8Ez師団を自身の砲兵で支援できます。

両プレイヤーは、弾薬を供給できるかチェックします。この場合可能で、補給を提供している補給ユニットはその通常範囲内（拡張範囲ではなく）にあり、それ故供給を記録する必要がありません。

各プレイヤーは、自軍の合計戦力を決定します。フランス軍プレイヤーは、全3個ユニットの攻撃戦力を一緒に足し、小河川のために第2軍団の各ユニットを-1だけ修正します。3個師団の合計戦力は37（13+12+12）です。ドイツ軍師団は、15の防御戦力を持ちます。37:15の戦力比は、2:1に丸められます。

ここで、プレイヤー諸氏は、戦闘シフトがあるかどうかチェックします。この場合、攻撃側が低高度にいることにより、左への1シフトがあります。23/12師団は同じ高度にありますが、森ヘクスサイドを通して攻撃しており、それ故そこには見なされません（3.5.2）。全ての攻撃側が置かれたマーカーを持たないため、準備攻撃についてのシフトはありません。最終戦闘比は、3:2です。

次に、効果値が比較されます。フランス軍の最高PRが5で、ドイツ軍のPRは4なので、白いサイに-1DRMがあります。

次に、攻撃側に続いて防御側がその戦闘を行う熱狂度を宣言します。フランス軍プレイヤーは熱狂を宣言し、ドイツ軍プレイヤーも

同様です。それ故、高熱狂戦闘となります。

フランス軍プレイヤーは、ここで2d6を振ります。白サイの結果は6（修正後に5）で、黒サイは3です。これらの結果は、3:2戦闘比コラムで交差照合されます。CRT結果は、+3/+3①です。攻撃側のフランス軍は、+3EC DRMを被ります。防御側のドイツ軍は、+3EC DRMを被ります。①は無視されますが、両プレイヤーは戦力減少（熱狂のため）を被ります。ドイツ軍は、自軍ユニットを裏返します。フランス軍プレイヤーは、3/2師団を裏返すことに決めます。

次に、砲兵表を調べます。フランス軍のAV合計は12（各フランス軍師団は、4のAVを持つ）です。この計は、1個師団相当が射撃を受取ると交差照合されます。結果はドイツ軍に+1EC DRMです。ドイツ軍のAV合計は、12（8Ez師団からの5と近隣の12/6師団からの各7）です。この計は、3個師団相当が射撃を受取ると交差照合されます。結果は、フランス軍へのゼロEC DRMです。

ここで、両プレイヤーのユニットは、戦闘後ECsを行わなければならないません。ドイツ軍11/6師団は、11の現有CELを持ちます。適用されるDRMは、CRT結果（+3）と砲兵修正（+1）です。サイを2つ振り、7の結果です。修正後のEC結果は7（サイの目）、+3（CRT）、+1（砲兵）=11です。師団は、ECにパスします。

フランス軍プレイヤーは、2度振らなければならない、各ヘクスについて一度ずつです。フランス軍3/2師団は、以前にCE状態減少を被り、10の現行CELを持ちます。他の2個師団は、11の現有CELを持ちます。唯一のDRMは、CRT結果（+3）です。次いで、各ヘクスについてサイコロが振られます。第2軍団の2個師団のサイの目結果は8で、+3の修正後に=11です。4/2師団はパスし、3/2師団は1だけ失敗します。効果値チェック失敗結果表をチェックし、この結果は1CE状態減少です。フランス軍プレイヤーは、-1状態マーカーを-2面に裏返します（いまや、3/2師団の現有CELは9）。23/12師団についてのサイの目は3で、+3の修正後に=6です。師団は、容易にパスします。

防御側のヘクスがカラにならなかったため、戦闘後前進は不可能です。

12.0 要塞ユニット [FORTRESS UNITS]

2種類の要塞ユニットがあります。:

要塞1と要塞2です。これら2種類の要塞は、実際には同じ特性を持ちますが、要塞2ユニットは補給源（15.1.4）で、要塞2のヘクスはもしもその要塞化駐屯地に師団規模の歩兵ユニットを含むと、攻撃され得ません（12.2.2）。



要塞化駐屯地 [Fortified Camp]: 連合軍: アントワープ [Antwerpen]、ベルフォール [Belfort]、エピナル [Epinal]、モブージュ [Maubeuge]、ナミュール [Namur]、パリ [Paris]、トゥール [Toul]、ヴェルダン [Verdun]。ドイツ: ディーデンホーフエン [Diedenhofen]、メッツ [Metz]、ストラスブルグ [Straßburg]。

プレイ・ノート: パリ [Paris] とアントワープ [Antwerpen] 周辺の要塞ユニットは、要塞タイプのユニットです。

12.1 一般的特性 [General Characteristics]

全ての要塞ユニットは、2つの面を持ちます。表面は、ユニット・タイプ・シンボル下部に外部守備隊の存在を意味する表示（歩兵シンボル）を持ちます。外部守備隊表示を持たない裏面は、要塞ユニットの非守備隊面（外部守備隊が外部又は要塞内へ退却を強制されたか、撃破されている）です。

12.1.1 特性 [Characteristics] : 要塞ユニットは、1つ以上のステップを持ちます。要塞ユニットは、以下のとおりです。:

- ・決して移動できません。
- ・スタッキング限度に対してカウントしません。
- ・常に完全補給下です。
- ・決して攻撃できません。防御側としてのみ戦闘に参加できます。
- ・熱狂戦闘を選択できません。
- ・もしも戦闘のために退却を強制されると、裏返されます。－11.1.2を参照。
- ・もしも補給シンボルを持つと、補給を提供できます(9.4.3&15.1.4)。
- ・攻囲砲兵によって砲撃され得ます。－13.1を参照。

1 2. 1. 2 要塞ユニットの ZOCs [Fortress Units' ZOCs] : 外部守備隊を持つ要塞ユニット(すなわち、表面)は、ZOC を及ぼします。外部守備隊を持たない裏面のときは、ZOC を及ぼしません。

1 2. 1. 3 同一ヘクスのスタッキング [Same Hex Stacking] : 友軍ユニットは、裏面(すなわち、歩兵シンボルを持たない面)の敵要塞ユニットによって占められたヘクス内に進入してスタックできます。これは、移動中に+2MPs のコストで、又は戦闘後前進で行うことができます。

1 2. 2 要塞ユニットと戦闘 [Fortress Units and Combat]

重要 : 要塞ユニットは、決して戦闘でステップ損失を被らず、砲撃からのみステップ損失を被り得ます(13.1)。

- ・資格を持つ要塞ユニットは、近隣の防御戦闘にその AV を加えることができます(10.1)。

1 2. 2. 1 要塞ユニットを含んでいる戦闘の特性 [Uniqueness of Combat including a Fortress Unit]

防御している要塞ユニットを含む戦闘は、以下の調整と共に通常戦闘と同様の方法で実施します。:

- ・防御しているヘクスは、側面攻撃され得ません(9.5)。
- ・要塞ユニットは、5 の RP で防御します(9.7.1)。
- ・要塞ユニットの外部守備隊は、決して CRT から引き出される「s」結果を分配され得ません。
- ・要塞ユニットは、砲兵表の目的において1個師団相当としてカウントします。

1 2. 2. 1 a 戦闘ユニットとスタックしたとき [When stacked with a Combat unit never makes an EC] : 戦闘ユニットと共にスタックした要塞ユニットは、決して EC を行いません。もしも全戦闘ユニットが除去されるか又は退却することを強制されたら、要塞ユニットは裏返されます。

1 2. 2. 1 b 戦闘ユニットとスタックしていないとき [When Not stacked without a Combat unit] : 戦闘ユニットとスタックしていない要塞ユニットは、砲兵表の目的について1個師団相当としてカウントし、11 の基本 CEL で戦闘後 EC を行います。もしも CRT の退却結果を受けるか又は EC に失敗すると、裏返されます。

- ・単独で防御している要塞ユニットは、地形ボーナスを受取り、マップ上に記載された IP の CRT シフト特典を獲得します。

1 2. 2. 2 要塞化駐屯地の一部である要塞2ユニット [Fortress2 Unit that is part of a Fortified Camp] : 要塞2ユニットのヘクスは、もしもそのヘクス又は要塞化駐屯地のいずれかのヘクスが師団規模の歩兵ユニットを含むと、攻撃され得ません。

例 : ヴェルダン要塞化駐屯地は、ヘクス 47.45、47.46、46.44、46.45 内に4つの要塞2ユニットから構成されます。ヘクス 46.45 の駐屯地内は、Verdan 72r 師団です。この師団の存在のため、敵ユニット

は駐屯地の4ヘクスのいずれも攻撃することを認められません。

デザイン・ノート : 初期のリエージュ奇襲に失敗したドイツ軍は、突撃による要塞化駐屯地の強襲を再び試みませんでした。その代わり、念入りに重砲弾を防御側に浴びせ、その間に攻城工兵を接近させました。

1 2. 3 包囲された要塞化駐屯地 [Invested Fortified Camp]

要塞化駐屯地は、もしも駐屯地に隣接する全ヘクスが敵ユニットによって占められるか、あるいはそのような敵ユニットの ZOC 内にあって、しかも友軍ユニットによって占められていないと、「包囲された」[“Invested”]と見なされます。

1 2. 3. 1 修理制限 [Repair Restriction] : 包囲されたとき、要塞ユニットは減少ステップを修理できません(12.4)。

1 2. 3. 2 ユニットの制限 [Unit Restrictions] : 包囲された要塞化駐屯地内のユニットは、駐屯地の外部へ移動できず、準備攻撃マーカーを置くこともできません。これらは、通常に攻撃と戦闘後前進ができます。

1 2. 3. 3 ユニットの降伏 [Unit Surrender] : 包囲された要塞化駐屯地内にスタックしたユニットは、最後の要塞ユニットのステップが撃破される瞬間に降伏します(すなわち、永久に除去される)。

例外 : パリ要塞化駐屯地内部のユニットは、降伏しません。

1 2. 3. 4 砲撃後前進 [Advance after Bombardment] : もしも包囲された要塞化駐屯地の一部である要塞ユニットを砲撃が除去したら、砲撃しているプレイヤーは隣接する1戦闘ユニットをヘクス内に前進させることができます。そのヘクス内で防御しているユニットを、隣接する要塞化駐屯地ヘクス内へ置き換えます(すなわち、取り上げて移す)。

包囲された要塞化駐屯地の例 [INVESTED FORTIFIED CAMP EXAMPLE] : モブージュ [Maubeuge] の要塞化駐屯地が包囲されています。駐屯地に隣接する全ヘクスが、敵支配下又は駐屯地に隣接する敵ユニットの ZOC 内にあることに注意してください。

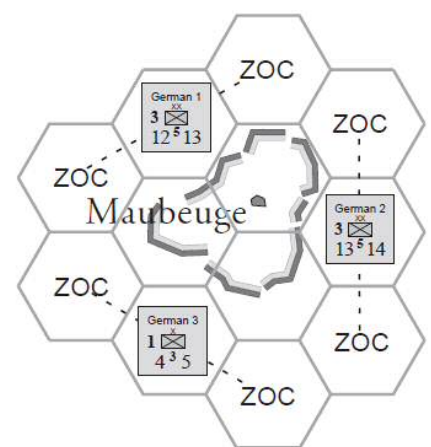
1 2. 4 要塞ユニットの修理 [Fortress Unit Repairs]

準備フェイズ中、両プレイヤーは以下を行います。:

1) 友軍ユニットと共にスタックした、裏面の要塞ユニット(すなわち、外部守備隊を持たない)又はスタックしていない要塞ユニットを表面に返します。

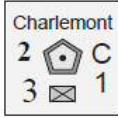
2) 包囲されていない(12.3)各要塞化駐屯地は、駐屯地内のいずれかの損傷要塞ユニット、又は駐屯地内で除去された要塞ユニットの1ステップを修理できます。要塞ユニットのヘクスは、敵が占めてはなりません。

3) 要塞化駐屯地の一部ではない、除去された1ステップの要塞1



ユニットの1つを修理できます(すなわち、マップに戻す)。要塞ユニットのヘクスは、敵が占めていたり敵の前線背後であったりしてはならず、友軍ユニットによって占められていない限り、EZOC内にあってはなりません。

例: Charlemont は、1 ステップの要塞1ユニットです。



1 2. 5 要塞の降伏 [Fortress Surrender]

終了フェイズ中、以下の要塞ユニットについて 1d6 を振ります。
a) 裏返されている、b) そのヘクスが敵歩兵ユニットによって占められている、c) 隣接ヘクス内に友軍戦闘ユニットがいない。もしも結果が 1〜5 であると、効果なしです。6 であると再び 1d6 を振り、1、2、3 の目で要塞ユニットは降伏し、ゲームから取り去られます。

1 3. 0 要塞砲撃&攻囲砲兵 [Fortress Bombardment & Siege Artillery]

攻囲砲兵ユニットは、砲撃を通して敵要塞を撃破するために使用されます。攻囲砲兵 HQs は、攻囲砲兵の砲撃を促進し連携させます。

1 3. 1 要塞砲撃 [Fortress Bombardment]

要塞ユニットは、敵の攻囲砲兵ユニットによって砲撃され得ます。砲撃するため、攻囲砲兵ユニットは、展開モード (13.2.1) になければなりません。

1 3. 1. 1 砲撃連携 [Bombardment Coordination]: 砲撃は、連携状態又は非連携状態のどちらかです。もしも攻囲砲兵 HQ ユニット (13.3) が目標の要塞ユニットに隣接するか、又は目標の要塞化ユニットの要塞化駐屯地のいずれかのヘクスに隣接していると、その砲撃は「連携状態」です。もしも攻囲砲兵 HQ が存在しなければ、その砲撃は「非連携状態」です。

非連携状態の砲撃 [Uncoordinated Bombardment]: 攻撃フェイズ毎に、1つのみの攻囲砲兵ユニットが砲撃でき、その攻囲砲兵ユニットは目標の要塞ユニットのヘクス内にスタックしていなければなりません。

連携状態の砲撃 [Coordinated Bombardment]: 無制限な数の攻囲砲兵ユニットが目標の要塞ユニットを砲撃でき、隣接ヘクスから砲撃できます。

1 3. 1. 2 個別の砲撃シーケンス手順 [Individual Bombardment Sequence Procedure]:

1. 砲撃しているプレイヤーは、目標要塞ユニットを確認し、それを砲撃する攻囲砲兵を指定します。

2. もしも砲撃している攻囲砲兵ユニット又はマーカーが 42cm 又は 30.5cm 口径であると、砲撃を記録します (13.4)。

3. 砲撃を解決します。この手順を、一度に 1 攻囲砲兵ユニットについて実施し、各攻囲砲兵ユニットの砲撃を個別に解決します。

(1) 砲撃している個々の砲兵ユニットの口径を要塞ユニット等級 (FC) と比較し、基本コラムを決定します。

(2) 砲撃しているプレイヤーは 1d6 を振り、基本コラム上で結果を交差照合して結果を適用します。

(3) 砲撃に続き、もしも要塞ユニットが破壊され、それが包囲された要塞化駐屯地の一部であると、隣接する 1 戦闘ユニットがヘクス内に前進できます。—12.3.4 を参照。

1 3. 1. 3 砲撃結果表 [The Bombardment Results Table]: この表は、要塞ユニットへの砲撃の影響を判定するために使用されます。結果は、目標の要塞ユニットのみに影響します。超過した損失結果は、無視されます。

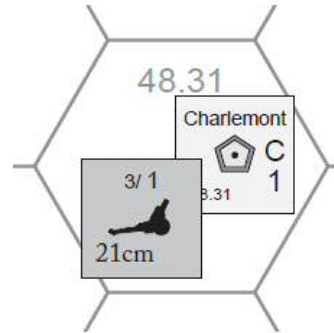
・要塞ユニットがステップを損失するに連れて、ユニットの下にステップ損失マーカーを置いてマークします。(ステップ損失マーカーは、表面に 1 の数字と裏面に 2 又は 3 の数字を持つマーカーです。) 表面又は裏面の要塞ユニットがその全ステップを撃破されたら、ゲームから取り去られます。ステップ損失は、要塞ユニットの戦力に影響しません。

起り得る結果 [Possible Results]:

結果	影響
W	影響なし
1	1 要塞ステップ損失
+	振り直し。1、2、3 の結果 = 1 ステップ損失
*	もしも 5 + 6 sKM が射撃ユニットであると、1 要塞ステップ損失。

例: ドイツ軍プレイヤーは、3/1 21cm 攻囲砲兵ユニットがフランス軍の要塞ユニット Charlemont を砲撃することを宣言します。攻囲砲兵 HQ ユニットが存在しないので、1つの攻囲砲兵ユニットのみが砲撃でき、砲撃している

ユニットは砲撃を受けている要塞ユニットを持つヘクス内にスタックしていなければなりません。ドイツ軍は、攻囲砲兵ユニットの口径を要塞ユニットの等級値と比較する(すなわち、21cm vs. FC C) ことにより開始します。これは、砲撃結果表上で使用するためのコラムを決定します。次に 1d6 を振ります。もしもドイツ軍が 1〜4 を振ると、1 ステップのみを持つ要塞ユニットは除去されます。もしも 5 又は 6 の目を振ると、要塞ユニットは生き残ることになります。



1 3. 2 攻囲砲兵ユニット [Siege Artillery Units]

攻囲砲兵ユニットは、2つのモードを持ちます: 機動と展開状態です。表面は、機動モードです。機動モードの攻囲砲兵ユニットは、支援ユニット (5.5) と見なされます。口径を表示している裏面は、「展開状態」又は砲撃準備面です。要塞砲撃 (13.1) 又は準備砲撃 (20.0) に参加するため、攻囲砲兵ユニットは展開状態モードでなければなりません。

・各攻囲砲兵ユニットは、攻撃フェイズ毎に一度のみ砲撃できます。「×2」(又は「×4」) とマークされたユニットは、1d6 を二度 (又は四度) 振ります。

・攻囲砲兵ユニットは、同じ戦闘フェイズに要塞砲撃と準備砲撃を実施できません。

・砲兵ユニットの特性—8.8 を参照。

1 3. 2. 1 展開状態モードへの変更 [Entering Deployed Model]:

機動モードから展開状態モードへ裏返すため、21cm とオーストリアーハンガリー軍の 30.5cm ユニットは、移動又は対応移動フェイズを完全な静止で消費しなければなりません。42cm とドイツ軍の 30.5cm ユニットは、移動フェイズ (対応移動フェイズは不可) を完全な静止で消費しなければなりません。

- ・攻囲砲兵は、展開モードに変更したプレイヤー・ターン中に砲撃できます。
- ・展開状態から機動モードへ裏返すためのMPコストはありません。

1 3. 2. 2 ドイツ軍の 30.5cm と 42cm ユニット [German 30.5cm and 42cm Units]：砲撃するために、攻囲段列ユニットが要求されます。これらのユニットは、非連携砲撃 (13.1.1) を実施できません。

1 3. 2 攻囲段列 HQ ユニット [Siege Train HQ Units]

- ・HQ ユニットの特性-8.8 を参照。

プレイ・ノート：攻囲段列HQディスプレイは、割り当てられた工兵と攻囲砲兵マーカーを保持するために使用できます。

1 3. 3. 1 砲撃連携 [Bombardment Coordination] -13.1.1 を参照。

1 3. 3. 2 準備砲撃の簡素化 [Preparatory Bombardment Facilitation]：ゲーム毎に一度、各攻囲段列 HQ ユニットは、準備砲撃任務を実施できます。-20.0 を参照。

1 3. 2. 4 攻囲砲兵マーカー [Siege Artillery Markers]：ドイツ軍プレイヤーは、1sKM、1kMK、2kMK、METZ の ID を持つ 4 つの攻囲砲兵マーカーを割り当てられます。これらのマーカーは、割り当てられた「予備状態」の HQ ユニットに同行します。いったんマップ上に展開されたら、これらのマーカーは移動できないことを除き、あらゆる面で攻囲砲兵ユニットと見なされます。もしも退却を強制されると、これらはプレイから除去されます。

・**展開の手順 [Deployment Process]**：攻囲砲兵マーカーを展開するため、友軍機能 RR ヘクス (18.1.1) を含んでいるヘクスにスタック又は隣接している間に、HQ ユニットが静止して完全な移動フェイズを消費しなければなりません。HQ ユニットを「展開マーカー」[“Deploying marker”] 面に裏返し、GT 記録欄上の 1 GT 後に攻囲砲兵マーカーを置きます。その GT のドイツ軍プレイヤー・ターンの準備フェイズ中に、マーカーが展開モードでマップ上に置かれ、HQ は表面に返されます。

・「展開マーカー」面の HQ は、移動できません。もしも退却を強制されたら、HQ は表面に返され、展開している攻囲砲兵マーカーは「予備状態」に戻されます。

・展開状態の攻囲砲兵マーカーは、移動フェイズ中、任意に非展開状態にして「予備状態 [“in Reserve”]」に戻すことができます。

例外：METZ マーカーが非展開状態のときは、ゲームから取り去られます。もしも以前に取り去られていなかったら、METZ マーカーは GT12 にゲームから撤退します。

1 3. 1. 4 工兵連隊マーカー [Pioneer Regiment Marker]：このマーカーは、砲撃表上で 1 つの攻囲砲兵ユニットに -1 DRM を与えます。恩恵を受けている砲兵ユニットは、マーカーが割り当てられた HQ ユニットとスタックしていなければなりません。DRM は、1 つのサイ振りのみに影響し、攻撃フェイズ毎に一度のみ使用できます。

ヒストリカル・ノート：このマーカーは、第 24 と第 25 工兵連隊で使用された爆薬投射機 [Minerwerfer] をあらわします。

1 3. 4 要塞砲撃限度 [Fortress Bombardment Limits]

ドイツ軍プレイヤーは、自軍 42cm 攻囲砲兵ユニットで 7 回のみ、自軍 30.5cm ユニットで 25 回のみ砲撃できます。ドイツ軍プレイヤー

は、ゲーム毎に 5 回のみ準備砲撃を実施できます。42cm と 30cm ユニットによる各砲撃と各準備砲撃を、ドイツ軍資源ディスプレイ上で適切な砲撃限度マーカーを減少させることで記録します。

ヒストリカル・ノート：ドイツ軍は、1914 年 8 月に 2200 発のみの 42cm 砲弾を持ち、要塞毎に 300 発を要しました。

1 4. 0 陣地 (IPs) [IMPROVED POSITIONS]

陣地は、野戦施設によって強化された準備防御位置をあらわします。IP は、普通は単一の特定ヘクスです。2 つのレベルの IPs があります。：1 と 2 です。レベル 1 の IPs は、ゲーム中に構築できます。レベル 2 の IPs は、マップ上に描かれています。

・IP マーカーと IP MP 消費マーカーは、常にスタックの最上部でなければなりません。

1 4. 1 戦闘への IP の影響 [IP Effects on Combat]

IP 内で防御しているスタックは、IP の各レベルについて 1 CRT シフト左を受取ります。(例えば、レベル 2 の IP は、防御側に 2 CRT シフト左を与える。)

1 4. 2 移動への IP の影響 [IP Effects on Movement]

・**重要**：CE 回復の IP の影響-7.5.1 を参照。

1 4. 3 IP の構築 [IP Construction]

歩兵組織のみが IP を構築できます。IPs は、たとえ EZOC 内でも、全地形内で構築できます。マップ上に置くときには、適切な国家色の IP マーカーを使用します。

プレイ・ノート：もしも 2 ヘクス・ユニットが占める 2 つの各ヘクスが IPs を持つと、2 つの異なる IP マーカーを取り去り、2 ヘクス・マーカーを IP 面に裏返すことができます。

1 4. 3. 1 手順 [Procedure]：移動フェイズ中、歩兵組織は 13 MPs の消費で IP を構築できます。(IP の構築を加速させるために、複数のユニットを組み合わせることはできない。)もしもユニットが 1 フェイズ内に構築を完成させるために十分な MPs を持たないと、次のフェイズに持ち越すことができるため、消費した MP 数を向けた移動ポイント消費マーカー (7.8) をユニットの最上部に置きます。ユニットが 9 番目の MP を消費し始めるときに、消費した MP を記録するために IP マーカーの裏面を使用します。

1 4. 3. 2 近接制限 [Proximity Restriction]：

ユニットは、もしも敵ユニットから 4 ヘクスを超えて離れていると、IP の構築を開始できません。

1 4. 3. 3 ユニットの制限 [Unit Restrictions]：士気阻喪状態のユニットは、IP を構築できません。

1 4. 3. 4 IP 構築限度 [IP Construction Limitation]：各中間フェイズに、各プレイヤーは次の 3 GTs 中に構築を成功できる IPs の数である「権利」が与えられます。(この数は、中間フェイズ・チャートに示される)。これらの「権利」は、中間フェイズから中間フェイズへと蓄積できません (未使用の「権利」は失われる)。

デザイン・ノート：この構築限度は、1914 年の軍事ドクトリンを反映しています。開戦時の司令官たちは運動戦になると予想したため、恒久的な防御陣地の構築に注意を払いませんでした。戦争が進むに連れ、もちろんこれは変化しました。

14.4 IP マーカーの撤去 [IP Marker Removal]

いったん置かれたら、あるフェイズの終了時に友軍戦闘ユニットがヘクスをカラにするまで IP マーカーはヘクス内に留まります。この場合、マーカーは直ちにプレイから取り去られます。

14.5 マップ上に記載された IPs [IPs Printed On-Map]

マップ上に記載された IPs (マップ記号を参照) はレベル2で、もしもそのヘクスがカラでも取り去られません (14.4)。マップ上に記載された IP は、敵ユニットが進入してそこを占める瞬間に破壊されます。

・外部守備隊を持つ要塞ユニットが単独でスタックすると、マップ上に記載された IPs の効果を獲得します。

15.0 補給 [SUPPLY]

デザイン・ノート：第一次世界大戦中は、鉄道への依存が非常に高かったため、しばしば作戦の方向性を鉄道システムのレイアウトが決定しました。この依存の影響は、これらの機能線に沿って実行した攻勢のみが成功できるというものでした。

これにより、1914年戦役の初期には、部隊は相当程度に補給を頼ることができました。マーチン・ファン・クレフェルトの「補給戦：フレンシュタインからパットンまで」(pg.123)では、「(ドイツ)第1軍は戦役の非常に早い時期に重輸送段列との接触が断たれたため、部隊に物資を供給することが絶望的に不十分であることが間もなく明らかになった。第III予備軍団の一部を構成する Bloem 大尉の中隊は、進撃全体の間に一握りの輸送中隊も確保しなかった典型例である。ドイツ軍にとって幸運にも、この国の交通は豊かで、季節的にも望ましいものだった。進撃も迅速であったため、退却しているベルギー軍はしばしば補給集積所の撤収や爆破に失敗した。例えば、上記で述べた第III予備軍団は、野菜とコーヒーを除き、系統輸送手段なしで何とかやり繰りすることができた。行軍の開始時に第III軍団と道路を分け合った第IX軍団は、リエージュでベルギー軍の巨大な小麦倉庫を発見する幸運に恵まれた。8月20日に第I軍がブリュッセルへ進入した際には、直ちに4個軍団が必要とする1日分の食糧を要求した。再びアミアンでは、第IV予備軍団が大量の食糧を発見した。ル・カトーの闘いの後、第III予備軍団は裕福なイギリス軍の捕獲品で生活していた。大モルトケ以降の30年間に誰もが悲惨な警告として述べたように、現代の大軍は野戦で存在することができなくなっていると考えられていた。その代わりに、田舎から来た男たちの胃袋を満たすことが多かれ少なかれ可能であるというシュリーフェンの確信は、正しいことが証明された。」

一般ルール [General Rule]

2つのタイプの補給があります。：糧秣と弾薬 (Ammo) です。糧秣補給は、自軍補給フェイズ中にユニットが「補給下」であるかどうかを判定するために使用されます。弾薬補給は、攻撃フェイズ中にユニットが完全戦力で闘うことを認めるために使用されます。弾薬補給の詳細—9.4を参照。

LOC の定義 [LOC Definition]：LOC は、EZOC を通過しない (友軍ユニットによって占められていない限り)、補給ユニットによって占められた RR ライン・ヘクスと、ユニットから友軍マップ端まで導かれる連続した全機能 RR ライン・ヘクス (1.1)、又は軍基地マーカー (23.1、24.3) です。

LOC の制限 [LOC Limitation]：1つの軍補給ユニットの LOC のみが、同時に個別単線 RR 線ヘクスを通過できます。いかなる数の軍補給ユニットの LOCs も、複線 RR ライン・ヘクスを介してたどることができます。

15.1 補給源 [Supply Sources]

補給源のタイプは、以下のとおりです。：軍集積所ユニット、軍団段列ユニット、友軍機能 RR ライン、いくつかの要塞ユニット。連合軍は、パリ [Paris] と港湾ヘクスの2つの追加補給源を持ちます。

15.1.1 集積所ユニット [Depot Units]：補給源であるためには、集積所ユニットが LOC を持たなければなりません。集積所ユニットは、その集積所の軍に全て付属している限り、いかなる数のユニットも補給できます (5.2)。

・第二集積所—15.7を参照。

15.1.2 軍団段列 [Corp Train]：補給源であるためには、軍団段列ユニットは LOC を持つか、又は軍集積所ユニットの補給範囲内にいなければなりません。

15.1.3 RR ライン [RR Lines]：戦闘ユニットと砲兵ユニットは、友軍機能 RR ヘクスから直接補給線をたどることを選択できます。RR ラインの補給範囲は、5ヘクスです。

例外：ベルギー軍の軍に付属していないフランス軍とイギリス軍のユニットは (5.2.5)、もしもベルギー国内の RR ラインがフランス国内の友軍機能 RR ラインに連結していると、その RR ラインからのみたどることができます。

・RR ラインは、弾薬を供給できません (9.4)。

15.1.4 要塞2補給 [Fortress2 Supply]：要塞2タイプ・ユニットは、補給源です。要塞2タイプ・ユニットからなる要塞化駐屯地内でスタックした戦闘と砲兵ユニットは、補給下です。

加えて、要塞2ユニットは、要塞2ユニットの要塞化駐屯地に付属したいかなる守備隊 (8.6) にも補給を提供できます。要塞2ユニットの補給範囲は、5ヘクスです。

注釈：いくつかの要塞2ユニットは、補給シンボルを欠いています。一方で、いくつかの要塞ユニットの裏面の補給シンボルは誤りです。

15.1.5 港湾 [Portals] (連合軍のみ)：港湾ヘクス内でスタックした連合軍ユニットは、補給下です。

15.1.6 パリ [Paris] (連合軍のみ)—22.2を参照。

15.2 付属による補給源の制限 [Supply Source Restrictions due to Attachment]

15.2.1 軍集積所 [Army Depots]：集積所ユニットは、その集積所の軍に全て付属している限り、いかなる数のユニットも補給できます。

15.2.2 軍団段列 [Corp Train]：軍団段列ユニットは、その軍団に付属した全組織 (すなわち、軍団の付属ボックス内にその付属マーカーを持つユニット)、いずれかの支援ユニット、いずれかの騎兵ユニットを補給できます。

ヒストリカル・ノート：「ドイツ陸軍」軍団と対照的に、騎兵軍団は総合的な統率や軍団部隊を所持せず、2個又は3個のみの師団を持った。結果的に、その司令官は統率将軍として任命されず、上級騎兵司令官 (Höherer Kavallerie-Kommandeur) だった。彼は戦術と戦略のみに関わった。管理や補給に関して、騎兵師団は独立していた。」 [Cron translation pg.94]

15.3 補給をたどる [Tracing Supply]

糧秣又は弾薬を提供するため、補給源はその補給範囲を超過しな

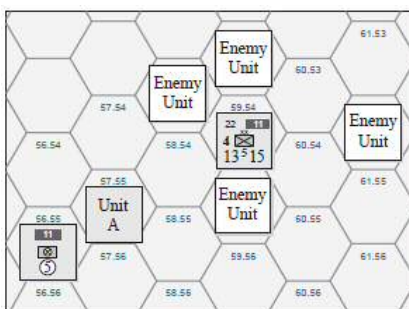
い連続したヘクスの道筋を通して、補給を求めているユニットへ補給線をたどれなければなりません。補給の道筋に沿った各ヘクスは、補給源の補給範囲に対して1かかります。

・補給線は、海上ヘクスサイドを越えてたどることができません。

15.3.1 敵ユニットの制限 [Enemy Unit Restrictions] : 補給線は、敵ユニットを通してたどれず、友軍が占めるか又は友軍 ZOC 内でない限り(補給を求めているユニットの ZOC は除く)、敵 ZOC 内のヘクスを通してたどることができません。敵要塞ユニットを含んでいるヘクス内へたどることはできますが、そこを通過してたどることはできません。

15.3.2 地形制限 [Terrain Restriction] : 補給線は、非架橋主要大河川 [Grand River] ヘクスサイド又は山岳尾根ヘクスサイドを越えてたどることができますが、そこから更にたどることはできません。

例：ユニットAなしで、ヘクス 59.54 内のフランス軍 22/11 師団は、自身の補給源(ヘクス 56.55 内の団列ユニット)まで補給線をたどれません。なぜならば、周囲の全ヘクスを敵が占めるか又は EZOC 内だからです。ただし、ユニットAにより、師団は補給下です。なぜならば、ユニットAの ZOC がヘクス 58.54 内の敵の ZOC を打ち消すからです。



15.4 補給フェイズ [The Supply Phase]

友軍補給フェイズ中、プレイヤーのユニットの補給状態がチェックされます。ユニットは、常に以下の2つのあり得る状態の1つです。：完全補給下又は非補給下。

手順 [Procedure]

ユニットが完全補給下か又は非補給下(と孤立状態の可能性)を判定し、「非補給下」ユニットに罰則を課すため、以下の手順に従います。：

(1) 各集積所ユニットが LOC を持つかチェックします。もしも LOC を持たない集積所が発見されたら、正当な LOC を生み出すために、集積所を置き変えます。集積所は取り上げられ、いずれかの友軍機能 RR ライン・ヘクス上に置かれ(ユニットは飛ぶ)、裏返されます。

(2) 各軍団段列ユニットが完全補給下か又は LOC を持つかをチェックします。非補給下並びに LOC を持たない軍団段列ユニット上に非補給下マーカーを置きます。

(3) 各部隊の補給状態を判定するためにチェックします。ある部隊は、完全補給下か又は非補給下のどちらかです。もしも部隊が非補給下であると、孤立状態(15.5)についてチェックします。非補給下/孤立状態の全部隊の上に(それぞれ)非補給下/孤立状態マーカーを置きます。

(4) 孤立状態でない限り、全非補給下ユニットの CEL を1だけ減少させます。もしも孤立状態であると、部隊の CEL を3だけ減少させます。

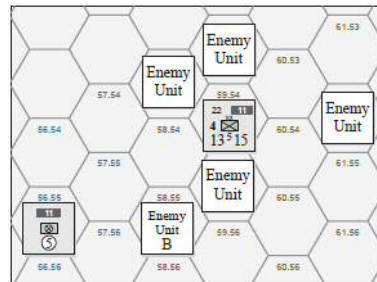
(5) 全ての非補給下/孤立状態マーカーを取り去ります。

15.5 孤立 [Isolation]

補給フェイズ中並びにその状態が重要性を持つ瞬間(例えば、士気阻喪ユニットが戦闘後退却を要求されるとき)、ユニットが孤立状態か否かをチェックします。

手順 [Procedure] : 敵ユニットを通過せず、友軍が占めておらず友軍 ZOC 内でもない(ユニット自体の ZOC を含む) EZOC 内のヘクスも通過せず、敵支配下の周囲6ヘクスを超えて通過しない、15ヘクス以下の道筋を友軍補給源までたどることができなければ、ユニットは「孤立状態」です。

例：ヘクス 59.54 内のフランス軍 22/11 師団は、周囲の全ヘクスを敵が占めるか又は EZOC 内であるため、孤立状態です。ただし、もしもヘクス 58.55 内のドイツ軍ユニットが存在しなければ、自身の ZOC がヘクス 58.54 内の EZOC を打ち消すため、師団は孤立状態ではありません。



15.5.1 孤立のその他の影響 [Other Effects of Isolation] :

- ・戦闘後退却による降伏—11.1.6 を参照
- ・駐屯地の包囲によるユニットの降伏—12.3 を参照。

15.6 補給ユニットの特性 [Supply Unit Characteristics]

糧秣と弾薬を補給すること以外に、補給ユニットは特殊な性格を持ちます。

- ・補給ユニットは、ZOC を及ぼしません。
- ・集積所は、スタッキング限度に対してカウントしません。

15.6.1 拡張モード [Extended Model] : 各補給ユニットは、2つの面を持ちます。：通常モード面(表)と拡張モード面(裏)です。補給ユニットは、糧秣を供給するために友軍補給フェイズ中と、弾薬を供給するためにいずれかの攻撃フェイズ中に、拡張モードへ裏返すことができます。拡張面へ裏返されるときは、ユニットは増加した範囲を持ちますが、ユニットが供給できる弾薬の量は限定されます(9.4.2)。いったん裏返されたら、補給ユニットは次の友軍補給フェイズになるまで裏返されたまま留まります。

- ・拡張モード面に裏返された補給ユニット：
任意にその補給範囲を拡張します。
強制的な退却又は置き換え(15.6.2、15.4(1))を要求されます。

15.6.2 補給ユニットと EZOCs [Supply Unit and EZOCs]

補給ユニットは、友軍戦闘ユニット又は外部守備隊を持つ要塞ユニットと共にスタックしない限り、決して EZOC 内に存在できません。

15.6.2 a 軍団段列の退却 [Corps Train Retreat] : 友軍戦闘ユニット又は外部守備隊を持つ要塞ユニットと共にスタックしていない団段列ユニットが EZOC 内に存在する瞬間、軍団段列ユニットは3ヘクス退却して拡張モード面に裏返されます。退却している軍団段列ユニットは、退却中に EZOC を通過できません(友軍ユニットは、EZOC を無効にする)。もしも3ヘクス退却できなければ、その軍の集積所に置かれます(ユニットは飛ぶ)。

友軍と敵の移動中、戦闘後、軍団段列の退却は、敵ユニットが隣接した瞬間、移動や退却が完了する前（騎兵対応（8.2）の前後一対応しているプレイヤーの選択）に起きます。

15.6.2b 集積所の強制退却 [Depot Displacement]：友軍戦闘ユニット又は外部守備隊を持つ要塞ユニットと共にスタックしていない集積所ユニットが EZOC 内に存在する瞬間、集積所ユニットを強制退却させなければなりません。ユニットは取り上げられ、いずれかの友軍機能 RR ライン・ヘクス上に置かれ（ユニットは飛ぶ）、裏返されます。

15.6.3 集積所の移動—RR のみ移動 [Depot Movement—RR Only Movement]：移動フェイズ中、集積所ユニットは友軍機能 RR ラインに沿って（のみ）移動でき（これを表示するため、カウンター上に R が記載される）、各 RR ライン・ヘクスは 1MP がかります。他のユニットと同様、集積所ユニットは自軍移動フェイズに 9MPs と対応移動フェイズ中に 5MPs を持ちます。集積所は、全 3 タイプの RR ライン、複線、単線、狭軌に沿って移動できます。

・集積所は、RPs の消費なしで移動します。

15.6.4 集積所の再配備 [Depot Relocation]：プレイヤーは、軍全体を新たな位置に再配備することを望むかもしれません。この場合のときには、付属フェイズ中に、軍の集積所ユニットを取り上げ、GT 記録欄上の 2GT 後に置きます。青い軍目的地マーカーを、マップ上の友軍機能 RR ライン・ヘクスに置きます。その GT の友軍プレイヤー・ターンの準備フェイズ中、復帰している集積所ユニットを、軍目的地マーカーを持つヘクス上に置きます。

・陣営毎に最大 1 つの軍集積所が、いずれかの GT に再配置を行うことができます。

デザイン・ノート：1914 *Offensive à outrance* では、軍団段列と軍集積所ユニットは、軍、軍団、師団レベルの HQ、管理、列車、補給ユニットの組合せをあらわします。軍毎、軍団毎に 1 つのみのカウンターであらわされますが、これらの様々なユニットは実際には同時に複数ヘクス内に存在します。これを理解する上で最も重要なことは、機動オペレーション中は 1 日毎に夥しい数の下車と輸送の位置が変化しているということです。段列と補給手段の大部分は、後方地域で軍団と師団の補給ユニット間を往来して要求された補給品を供給する車両と鉄道線です。通常状況では、これらの輸送ルートは容易に変更され、実際にしばしば補給下車地点の変更に応じて変更されました。それ故、軍の補給線変更が比較的容易であるのは、デザイナーの見解です。

15.7 第2集積所 [Secondary Depots]

各プレイヤーに、1 つの第 2 集積所カウンターが提供されます。これは、以下のルールと共に、通常の集積所のごとく機能します。

活性化 [Activation]：プレイヤーの補給フェイズ中、その軍付属を宣言し、マップ上で正当な LOC を持ちその軍に付属した組織の 9 ヘクス以内のいずれかのヘクス内に置きます。これは、直ちに機能状態となります。

非活性化 [Deactivation]：第 2 集積所がもはや必要ないとき、プレイヤーは第 2 集積所を非活性化できます。友軍補給フェイズ開始時に、集積所を取り去ります。プレイヤーは、もしもそれを選択すると、第 2 集積所によって以前に占められていたヘクス内にその軍の第 1 集積所を置くことができます。取り去られた第 2 集積所ユニットは、プレイから取り去られた同じ GT に、マップ上の新たな位置へ戻して置くことができます。

15.7.1 第2集積所の拡張面 [Secondary Depot's Extended Sodel]：もしも第 2 又は第 1 集積所ユニットのどちらかが拡張面モールド面に裏返されたら、両集積所が裏返されます。弾薬消費は、第 1 集積所上で管理されます。

デザイン・ノート：第 2 集積所は、単に補給を下車させるための新たな位置を選択する能力をあらわします。

15.8 弾薬欠乏 [Ammunition Shortage]

動きがないか又は重要度が低い戦区から重要地区への砲兵弾薬の再割当てをシミュレートするため、1914 *Offensive à outrance* では、「弾薬欠乏」[“Ammo Shortage”] マーカーを使用します。

15.8.1 弾薬欠乏 [Ammo Shortage]：4 番目の中間フェイズから開始して、以降の各中間フェイズに、両プレイヤーは新たな弾薬欠乏マーカーを受取ることになります。各マーカーは、裏面に到着する中間フェイズが記載されています。9 番目の中間フェイズまでに、各陣営は 6 つの弾薬欠乏マーカーを持つことになります。

15.8.2 弾薬欠乏マーカーの配置 [Ammo Shortage Marker Placement]：友軍補給フェイズ中、プレイヤーは自軍の軍集積所上に自軍の全弾薬欠乏マーカーを、集積所毎に最大 1 つ置きます。マーカーの配置とその影響は 1 GT の間継続し、その後マーカーが取り去られて配置手順が繰り返されます。あるマーカーは、再配置を行っている集積所の上に置くことができます。

・連合軍の制限 [Allied Restriction]：マーカーは、アルザス [Alsace] 軍又はベルギー軍の上に置くことができません。

・ドイツ軍の制限 [German Restriction]：マーカーは、A-G Belgium の上に置くことができません。

15.8.3 影響 [Effects]：弾薬欠乏マーカーは、1 つの影響を伝えます。：最大戦闘補給供給限度（2.6.2）です。供給限度は、マーカー上に記載されます。

ヒストリカル・ノート：全ての交戦国は、不十分な砲兵弾薬の備蓄で戦争を開始しました。日々の使用量は、戦前の予測を大幅に上回ったため、9 月までに弾薬欠乏が生じ始めました。結果的に、戦役が進捗するに連れ、全ての交戦国は平均的な日々の砲兵弾薬割り当てを減少させなければならませんでした。この結果として、前線に沿って活性状態と静かな状態がもたらされました。

16.0 増援、代替、撤退、補充 [REINFORCEMENTS, SUBSTITUTIONS, WITHDRAWALS & REPLACEMENTS]

各プレイヤーの増援、代替、撤退、補充は、シナリオ・ルール内に列記されます。

16.1 増援登場手順 [Reinforcement Entry Procedure]

増援は、友軍準備フェイズ中に、特定ヘクス内又は鉄道モードで適切な文字で標記されたマップ端登場ヘクスサイドのどちらかでプレイに登場します。もしも増援が軍団又は組織であると、その付属マーカーを軍編成ディスプレイ上に置きます。

プレイ・ノート：付属フェイズが準備フェイズに続くため、もしも増援ユニットの付属マーカーの初期配置が誤りであることが発見されたら、変更することができます。

16.1.1 マップ端の登場 [Map Edge Entry]：マップ端登場ヘクスサイドに登場する全ての増援は、鉄道モードで RR 輸送を介して登場します。増援を移動させるために消費が必要とされる RPs

はありません。」

16.2 ユニットの代替 [Unit Substitution]

いくつかの増援ユニットは、すでのマップ上にあるユニットと交替されます。

16.2.1 手順1 [Procedure 1] : 交替するためにマップからユニットを取り去り、代替ユニットと置き換え、戦力減少を保持します。もしも外れるユニットが組織であると、新たな組織は外れる組織の CE 状態を受けます。

例：師団 A は、旅団 B の代替です。もしも旅団 B の CE 状態が -2 であると、師団 A の CE 状態は -2 になります。

プレイ・ノート：新たな組織の付属マーカーは、外れる組織の付属マーカーの裏面であるかも知れません。

16.2.2 手順2 [Procedure 2] : もしもある組織が撃破されている支援ユニットの代替であると、組織がプレイに登場する前に、撃破された支援ユニットが被った SRs に一致する数を組織の SRs から取り去ります。

16.3 統合代替 [Combination Substitutions]

いくつかの場合、マップ上のユニットは新たなユニットを創出するために統合できます。影響下ユニットは、右上手端に色付ドット又は正方形でマークされます。ドット又は正方形の色は、国籍内で各場合に唯一です。統合代替は、全ての特定ユニットが一緒にスタックするか又は隣接ヘクス内にある（この場合、2ヘクス・ユニットを創出する）まで起り得ません。もしも要求されるユニットの1つが除去されていたら、ユニットの代替手順 (16.2.1) を使用し、戦力減少を受けます。

16.3.1 手順 [Procedure] : いずれかの友軍移動フェイズの終了時、もしも要求されたユニットが存在すると、交替されたユニットをマップから取り去り、代替ユニット（たち）と置き換えて、戦力減少を受けます。新たな組織（たち）は、外されている組織の平均 CE 状態 (6.1.1) を受けます。端数は切捨てます。

16.3.2 逆統合 [Reverse Combination] ルール 25.5 を参照。

16.4 騎兵軍団の代替 [Cavalry Corps Substitutions]

両プレイヤーは、増援として騎兵軍団ユニットを受取ります。これらの組織ユニットは、2つ又は3つの独立騎兵師団の代替です。これらの代替は任意ではなく、可及的速やかかつ合理的に実施しなければなりません。

プレイ・ノート：多数の騎兵ユニットは、その歴史的名称を反映させるために軍団 (XXX) として表示されます。ゲームでは、これらのユニットは、ゲームで使用される軍団によって編成された役割を持たない組織です。

16.4.1 手順 [Procedure] : いずれかの友軍移動フェイズの終了時、もしも要求された騎兵師団が同じ又は隣接ヘクス内でスタックすると、交替されたユニットをマップから取り去り、代替軍団ユニットと置き換えて、戦力減少を受けます。新たな軍団組織は、外される組織の平均 CE 状態 (6.1.1) を受けます。端数は切捨てます。

例：騎兵師団 A、B、C は、騎兵軍団 Z の代替です。もしも師団 A と B の CE 状態が -1 で C が -2 だったら、軍団 Z の CE 状態は -2 になります [$(-1) + (-1) + (-2) = (-4)$ 、 $(-4) \div 3 = (-1.33)$ 、端数切捨て = -2]

16.5 撤退 [Withdrawals]

撤退するユニットは、特定 GT の準備フェイズ中に単純にマップから取り去られます。

・撤退の全事例は、プレイ・ブックに列記されます。

16.6 補充 [Replacements] (REPLs)

プレイヤー諸氏は、中間フェイズ・チャート上に列記されたごとく、国籍によって補充を受取ります。REPLs は、中間フェイズの補充セグメント中にのみ割り当てられます。

重要：全 REPLs（現行中間フェイズ中に受取ったものと、前の中間フェイズから貯めたもの）は、可能であれば割り当てなければなりません。

16.6.1 REPLs の記録 [Recording REPLs] : 未使用の REPLs は、貯めることができ、国家 REPL マーカーを使用して記録されます。超過の戦力減少結果（戦闘中に割り当てることができなかった結果 -9.10.4 を参照）は、貯めた REPLs の数を減少させます。もしも貯めた数が負になると、次の REPLs の割当はその分だけ減少させられます。

16.6.2 補充の手順 [Replacement Procedure] : 1 REPL は、1つの歩兵ユニットから1戦力減少を取り去ります。REPL が割り当てられるとき、所有しているプレイヤーは減少ユニットを表面に返すか、又は -2 戦力減少マーカーを取り去るか、又は -4 戦力減少マーカーを -2 面に返します。

・個別ユニットは、中間フェイズ毎に1 REPL のみを割り当てることができます。

・除去ユニットは、ゲームに復帰できません。

16.6.3 軍付属制限 [Army Attachment Restriction] : 特定の軍に付属したユニットに割り当てることができる REPLs の数は、限定されます。これらの限度は、中間フェイズ・チャート上に列記されます。

17.0 軍レベルの増援&分遣 [ARMY-LEVEL REINFORCEMENTS & DETACHMENTS]

17.1 軍レベルの増援 [Army-Level Reinforcements]

プレイヤーが増援として軍を受取るとき、いずれかの友軍機能 RR ライン上に軍の集積所ユニットを置き（例外 -17.1.1 を参照）、軍の編成ディスプレイの使用を開始します。

・プレイヤーは、軍の到着を1 GT だけ遅延させることを選択できます。

17.1.1 ドイツ軍の軍集積所配置制限 [German Army Depot Placement Restrictions] :

- ・A-G Belgium ルール 25.4 を参照。
- ・Straßburg : STRAB 集積所ユニットは、ストラスブルク [Straßburg] から5ヘクス以内に置かれなければなりません (65.52)。
- ・Metz : METZ 集積所ユニットは、メッツ [Metz] から5ヘクス以内に置かれなければなりません。

ヒストリカル・ノート：ドイツ軍のストラスブルク軍は、軍集団 Gaede と Falkenhausen をあわします。第 XIV 軍団の代理司令官ゲーデ將軍は、第一次ミュールハウゼン [Mülhausen] の戦いの後で上アルザス戦区の統率下に置かれました。前野戦補充軍団指揮官のファルケンハウゼンは、第6軍の出発後にロレーヌにとどまった部隊の指揮を与えられました。

ドイツ軍のメッツ軍は、ヴェルダン東部にあった第5軍の一部で編成された軍集団をあらわし、第V軍団司令官シュトランツ將軍の下に置かれました。

17.2 フランス軍の分遣隊 [French Army Detachment]

フランス軍分遣隊 d'Armee (Det d'Armee) は、活性化と非活性化ができることを除き、全ての面で軍として機能します。

17.2.1 活性化手順 [Activation Procedure]：友軍付属フェイズ中に、いずれかの友軍機能 RR ライン上に集積所ユニットを置きます。直ちに、軍の編成ディスプレイの使用を開始します。

17.2.2 非活性化手順 [Deactivation Procedure]：付属した組織を持たない軍分遣隊は、友軍付属フェイズ中にマップから取り去ることができます。分遣隊は、非活性化に続く GT に活性化のために使用可能です。

17.2.3 分遣隊の代替 [Detachment Substitution]：GT10、分遣隊 d'Armee 集積所は、プレイから取り去られて第9軍の集積所に置き換えられます。もしも分遣隊 d'Armee が非活性化されていたら、第9軍集積所をいずれかの友軍機能 RR ライン上に置きます。

18.0 鉄道 (RR) ライン [RAILROAD (RR) LINES]

ゲームには、3タイプの RR ラインがあります。：複線、単線、狭軌です。全3タイプは、補給の供給と集積所を移動させるために使用できます。他のユニット・タイプは、複線 RR ラインに沿ってのみの移動に制限されますが、例外として、連合軍のみは、アバンクール [Abancourt] (ヘクス 16.24) ウー [Eu] (ヘクス 16.18) アブヴィル [Abbeville] (ヘクス 20.18) の単線 RR ライン (紫色で強調されている) は、移動できます。

18.1.1 RR ラインの状態 [RR Line States]：RR ラインは、2つの状態となり得ます。：「友軍機能状態」又は「非機能状態」です。

- ・**友軍機能状態** RR ライン・ヘクスとは、その国家の鉄道堡マーカ一の背後で、他の友軍機能状態 RR ライン・ヘクスの連続した道筋によって友軍マップ端まで連結する RR ライン・ヘクスです。
- ・**非機能状態** RR ライン・ヘクスとは、他の友軍機能状態 RR ライン・ヘクスの連続した道筋によって友軍マップ端まで連結していない RR ライン・ヘクスです。

18.1.2 鉄道堡マーカー [Railhead Markers]：これらのマーカーは、「友軍機能状態」RR ライン・ヘクスの範囲を示すために使用されます。

18.1.3 敵ユニットと RR ライン [Enemy Units and RR Lines]：友軍機能状態 RR ラインの状態は、以下のときに非機能状態に変換されます。：1) 敵ユニットが RR ライン・ヘクス内を通過又は停止、と／又は2) RR ライン・ヘクスが敵前線の背後にあるとき。

18.2 RR 建設 [RR Engineering]

RR 建設フェイズ中、友軍の軍前線 (3.4.1 & 3.4.2) 背後にある全 RR ラインで、しかも友軍マップ端まで連結すると、自動的に友軍機能状態です。

解明：フランス軍の GDT 軍団は軍ではなく、その前線背後の RR ラインは自動的に変換されません。

18.3 The Réseau du Nord

デザイン・ノート：これらのルールは、北部地区の RR ネットワークのラインをフランス軍 RR 工兵が「掃討する」影響をシミュレートします。9月上旬に鉄道に損害を与える初期の省略とは対照的に、連合軍の左翼には「いくつかの誇張」[“quelque exagération”]がありました。

ゲームの目的において、フランス国内のセヌ [Seine] 川とオーズ [Oise] 川の北、イルソン [Hirson] (ヘクス 40.30) からセヌーオーズ川合流点 (14.33)、海 (ヘクス 01.21) までは、Réseau du Nord (北部ネットワーク) を形成します。Réseau du Nord は、ソンム [Somme] 川によって東部と西部地域に分割されます (19.19-31.29、両ヘクスは西部地域内です)。

18.3.1 ラインの掃討 [Clearing the Lines]：GT10 の前、アミアン [Amiens] (ヘクス 22.23) の8ヘクス以内にドイツ軍ユニットが移動した瞬間に、東部地域内の RR ラインの掃討が誘発されます。GT10 の前、もしも東部地域が掃討されていたら、クレイユ [Creil] (ヘクス 20.32) の8ヘクス以内にドイツ軍ユニットが移動した瞬間に、西部地域の掃討が誘発されます。

・**東部地域の影響 [Eastern Area Effect]**：誘発された後の連合軍プレイヤー・ターンに、ソンム川の東で Réseau du Nord 内のフランス軍支配下で、しかもドイツ軍の機能状態にない全 RR ラインは、非機能状態になります。

例外：アブヴィル [Abbeville] (ヘクス 20.19) サントメール [St.Omer] (ヘクス 28.13) 間を走る複線 RR は、連合軍の友軍機能状態に留まります。

・**西部地域の影響 [Western Area Effect]**：誘発された連合軍プレイヤー・ターンに、Réseau du Nord 内に残っているフランス軍支配下で、しかもドイツ軍の機能状態にない全 RR ラインは、非機能状態になります。

18.3.2 連合軍の修理制限 [Allied Repair Restriction]：掃討された後、連合軍プレイヤーは GT14 になるまで Réseau du Nord の RR ラインを友軍機能状態に変更できません (たとえ、これらが友軍の軍前線背後にあっても)。

18.4 RR 構築物—橋梁&トンネル [RR Structures—Bridges & Tunnels]

デザイン・ノート：これらのルールの目的は、ドイツ軍のフランス国内進撃の試みと、海への競争によって引き起こされた爆破の問題を (単純な方法で) シミュレートすることです。戦役中には、他に多くの爆破や再構築が発生しました。描写されないこれらは、ゲームへの影響が無視してよいものと判断しました。

爆破できる又はいくつかの場合にはゲーム中に再建できる RR 橋梁とトンネルは、オレンジと赤いダイヤモンド (橋梁について)、オレンジの円 (トンネル) でマークされます。爆破は、それが誘発された後のプレイヤー・ターンに有効となります。

18.4.1 爆破 [Demolition]：オレンジの RR 橋梁とトンネルの爆破は、ドイツ軍ユニットが問題の構築物の8ヘクス以内に来る瞬間に誘発されます。

例外：ポン・ドゥ・ポントワーズ [The Pont de Pontoise]—18.4.1a を参照

・赤い RR 橋梁の爆破は、もしもその橋梁のヘクスサイド (すなわち、両岸のヘクス) がゲーム中のいずれかの時点でドイツ軍によっ

て支配されていたら、フランス軍ユニットがそのヘクスサイドに移動した瞬間に誘発されます。これらは、アミアン [Amiens] (23.24-23.25)、ショニー [Chauny] (29.31-30.31)、ラ・フェール [La Fere] (30.30-31.31) で見つけられます。

マップ・エラッタ：アミアン [Amiens] の赤い RR 橋梁 (23.24～23.25) の内部の数字は 21 です (25 ではない)。

18.4.1a The Pont de Pontoise (15.33-15.34) : P と標記されたポントワーズ [Pontise] の橋梁は、もしもドイツ軍ユニットがそのヘクスサイドに移動して隣接した場合にのみ爆破されます。もしも爆破されたら、ゲーム中に再建できません。

ヒストリカル・ノート：この橋梁は、パリ防衛司令官ガリエニの個人的な介入により破壊を免れました。フランス軍 RR 工兵が「前方過ぎる」橋梁を爆破した 9 月 1 日に危うく爆破されるところでした。

18.4.2 爆破の影響 [Demolition Effect] : 爆破された構築物を持つヘクスサイドは、RR 輸送又は LOC をたどるために使用できません。加えて、RR 構築は、このヘクスサイドを越えて前進できません。

18.4.3 RR 構築物の再建 [RR Structure Recnstructin] : 各 RR 橋梁とトンネルは、数字又は X を含みます。数字を含む構築物は、その数字に一致する GT に再建されます。X でマークされたそれは、再建できません。

例：ショニー [Chauny] (29.31) とラ・フェール [La Fere] (31.31) の RR 構築物は、数字付のオレンジ色ダイヤモンドと Xs 付の赤いその両方を持ちます。オレンジ色のそれは、ドイツ軍ユニットが 8 ヘクス以内にきた瞬間に爆破されます。これらは、それぞれ GT15 と 16 に再建されます。もしもドイツ軍がこれらの RR 橋梁の両岸を支配しており、連合軍ユニットが橋梁に隣接したら橋梁は永久に爆破されます。

18.5 特別なドイツ軍 RR 構築 [Special German RR Engineering]

黄色い円に黒数字は、特別な RR 構築の成果をあらわします。これらは、以下の 2 つの特性を除き、実際には他の RR 再建 (18.4.3) と同様です。:

- (1) ドイツ軍プレイヤーのみがこれらを使用できます。
- (2) いったん再建されたら、RR ラインは補給の供給と集積所の移動のためにのみ使用できます。これらのヘクスサイドを越えて鉄道輸送を使用できるユニットはありません。

ヒストリカル・ノート：単線鉄道は、モンメディ [Monmedy] (49.41) で破壊されたトンネルを迂回して構築されました。ドイツ軍は、イルソン [Hirson] (40.30) で起重機を使用しました。

18.6 RR ライン輸送限度—渋滞 [RR Line Transit Limits-Bottlenecks]

デザイン・ノート：両交戦国は、鉄道網内で渋滞が起きることによって部隊輸送の問題に直面しました。ドイツ軍においては、これはベルギー鉄道網の形状が原因でした。フランス軍においては、退却中に自身で爆破した多数の RR 構築物が原因でした。

夥しい数の列車が、絶え間なく渋滞ヘクスを通過して補給と補充を輸送しています。ただし、このようなヘクスを通過しての部隊輸送に供するため、多数の臨時列車が用立てられて通常の交通は中止されました。このような状況下での鉄道許容量の減少は、最も緊急性を有する補給のみ通過が認められることを意味します。このよう

な補給の混乱が長引くと、前線の部隊に困難を生じさせることになりました。渋滞許容量は、この例外的なタイプの RR 通行の限度をあらわします。

18.6.1 RR ライン渋滞容量マーカー [RR Line BottleneckCapacity markers] (RR Bk) : フランス軍のマーカーは、クレイユ [Creil] (ヘクス 20.32) の 8 ヘクス以内にドイツ軍ユニットが移動した瞬間に、ルーアン [Rouen] (ヘクス 08.25)、ポントワーズ [Pontise] (ヘクス 15.34)、ウー [Eu] (ヘクス 16.18) で活性化されます。アルロン [Arlon] (ヘクス 54.40) とリエージュ [Liege] (ヘクス 59.29) で開始するドイツ軍のマーカーは、ゲームを活性化で開始します。6 番目の中間フェイズ中に、ナミュール [Namur] (ヘクス 51.28) マーカーを置きます。

18.6.2 許容量記録手順 [Tracking Capacity Procedure] : RR Bk マーカーは、残っている渋滞の許容量を示すために回転させます。北側を表示するように向けられた数字は、現在の許容量です。プレイヤーの移動フェイズ中に、ユニットが渋滞ヘクス内に RR 輸送を使用して移動するとき、ユニットの RR コストだけ RR Bk マーカーを回転させます (7.7.1)。

・いったん、マーカーがゼロ許容量を示したら、次の中間フェイズに渋滞マーカーがリセットされるまで、渋滞ヘクス内に移動するために RR 輸送を使用できるユニットはありません。例外：集積所ユニットは渋滞によって影響を受けず、許容量に対してゼロとしてカウントします。

・各中間フェイズに、RR Bk マーカーをその完全許容量位置に再回転させます。

18.6.3 新予備軍団の RR 輸送 [RR Movement of the New Reserve Corps]

GT23、新予備軍団の輸送を認めるため、Liege、Namur、Arlon 渋滞マーカーの許容量は、3 と 1/2 だけ増加します (すなわち、通常の 2 倍を持つ)。

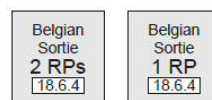
ヒストリカル・ノート：新予備軍団の輸送は、10 月 11 日に開始しました。目的地に到着した最初の輸送は、13 日でした。16 日目までに戦闘部隊の下車が完了し、後方段列は 18 日までに完了しました。

第 XXII 軍団と第 XXIII 軍団の輸送は、アーヒェン [Archen]—リエージュ [Liege]—ブリュッセル [Brussel] のルートに従いました。第 XXVI 軍団と第 XVII 軍団は、リブラモン [Libramont]—ナミュール [Namur]—シャルルロワ [Charleroi] ルートを使用しました。

ベルギーのネットワーク上に RR 許容量がないため、第 XXIV 予備軍団はメッツ [Metz] へのルートをとりました。

18.6.4 ベルギー軍出撃の誘発 [Belgian Sortie Trigger] :

GT10 に開始してそれ以後、ベルギー国内のベルギー軍ユニットで、アントワープ要塞化駐屯地内部又はデンダー [Dender] 川ライン (ヘクス 48.17、47.17、46.17 から 41.21 と 40.21、39.22) の北西にある



表面 裏面

ユニットが準備攻撃マーカーを置く最初るとき、ドイツ軍はベルギー軍の出撃 2 RP マーカーを受け取ります。このマーカーは、ドイツ軍プレイヤーに特別な 2 RPs を与えます。

手順：誘発されたとき、ドイツ軍プレイヤーは、次の中間フェイズの GT 記録欄上に特別な 2 RP マーカーを置きます。2 RPs は、以降いつでも使用できます。マーカー許容量の使用を記録するため、

最初の使用後にマーカーを裏返します。2番目に使用後、マーカーを取り去ります。

特性：これらの特別な RPs で乗車並びに輸送されたユニットは、ブリュッセル [Brussel] (ヘクス 49.21) とリエージュ [Liège] (ヘクス 58.28) の間を走っている複線 RR ライン上のどこかを目的地ヘクスに選択しなければなりません。もしもこれらのユニットがリエージュを通過して移動すると、渋滞許容量に対してカウントしません。

デザイン・ノート：このルールは、もしもベルギー軍が積極的な作戦を実施したら、ベルギー軍正面に部隊を送るため、ドイツ軍最高司令部が補給供給の混乱を厭わないことをあらわします。

18.7 その他の鉄道線の影響 [Other Effects of Railroads]

- ・鉄道輸送-7.7を参照。
- ・RR ラインと補給-15.1を参照。

19.0 2ヘクス・ユニット [TWO-HEX UNITS]

個々の部隊 (1.1) は、同時に2ヘクス内にスタックできます。これは、「2ヘクス状態」と言われ、このような部隊は「2ヘクス・ユニット」です。部隊が2ヘクス状態になると、2倍規模の長方形2ヘクス・ユニット・マーカーがユニットの下に置かれます。

・2ヘクス・ユニットの敵ユニット、地理的位置、友軍補給源への近接に関する全ての場合において、最寄りのヘクス又は最短の範囲が使用されます。

19.1 2ヘクス状態 [Two-Hex Status]

19.1.1 手順-任意拡張/統合 [Procedure - Voluntary Extending/Consolidating]：ユニットは、友軍移動フェイズ中に任意で2ヘクス状態の出入りができます。これを行うためには、新たなヘクスへ進入している (新たなヘクスへ進入するために MPs を消費している) 間1ヘクス内に静止して留まるか、又は1つのヘクスから直接隣り合っている2つのヘクス内に移動する (進入するどちらかのヘクスの最高 MPs を消費している) ことができます。2ヘクスから単一ヘクスへ統合するためには、ユニットは上記の過程を逆にします。

- ・ユニットは、戦闘後前進しているときに2ヘクス状態になれます。
- ・1つの支援ユニットは、2ヘクスのどちらか1つへ進入することにより、2ヘクス・ユニット部隊の一部になることができます。このユニットは、組織ユニットと同様に統合から退出します。
- ・騎兵ユニットは、対応 (8.2) 又は後退 (8.3) の間に2ヘクス状態の出入りができます。
- ・LOC 騎兵、砲兵、攻囲砲兵、攻囲段列 HQ ユニットの、2ヘクス状態になれません。

19.1.2 スタッキング [Stacking]：2ヘクス部隊は、2ヘクス状態ではない他の部隊とスタックできます。ただし、それが占めるどちらかのヘクス内の他の2ヘクス・ユニットとはスタックできません。

19.1.3 規模 [Size]：全ての場合に、2ヘクス・ユニットはそれが占める各ヘクス内の半分の規模 (1.1) と見なされます。

19.1.4 移動 [Movement]：2ヘクスから2ヘクス内へ移動しているときには、最高の MP コストが使用されます。このようなユニットは、進入する新たなヘクスの MP コストを消費しながら旋回できます。ユニットの半分がヘクス内に留まり、他方が移動して静止ヘクスを軸に旋回します。

このようなユニットは横に移動でき、もしも2ヘクス・ユニットの半分が他の半分と異なる地形を通過して移動すると、常により高い MP コストを使用します。

- ・もしも準備攻撃マーカーが2ヘクス・ユニットの1ヘクスに向けられると、ユニットの他の部分は移動して統合又は旋回のどちらかができます。もしも準備攻撃マーカーが両ヘクスを指すと、どちらの部分のユニットも移動できません。
- ・2ヘクス・ユニットは、PA マーカーを置くことができません。
- ・2ヘクス・ユニットは、山岳尾根ヘクスサイドを跨ぐことができます。

19.1.5 任務 [Tasks]：2ヘクス・ユニットは、一度に1任務のみを実行できます。

例：2ヘクスは、2つの IPs を構築するため、13MPs を消費しなければなりません。最初に1ヘクス内に構築し、次いで2番目のヘクスです。

19.1.6 戦闘 [Combat]：2ヘクス・ユニットは、それが占める2ヘクス間で等分された戦力と砲兵値を持ちます。

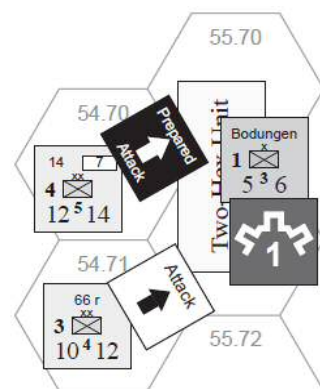
- ・**攻撃：**2ヘクス・ユニットは、フェイズ毎に一度のみ攻撃を実施できます。
- ・**防御：**あたかも2つの個別ユニットのごとく防御します (すなわち、2ヘクス・ユニットの個別部分への攻撃は、個別に解決しなければなりません)。もしも攻撃フェイズ中に、2ヘクス・ユニットの両方の部分が戦闘に参加すると、2つの戦闘は同時に解決しなければなりません。この場合、個々の攻撃シーケンス (9.1.1) は、以下のごとく修正されます。：各攻撃は、他方に影響しない個別の攻撃として実施されます (退却結果があり得る場合を除く)。2ヘクス・ユニットは、2つの戦闘から修正後の最高 (最低) を使用して、一度のみ戦闘後 EC チェックを実施します。

19.1.7 退却結果 [Retreat Results]：CRT からの1ヘクス退却の結果は、退却を強制された半分だけにのみ影響し、2ヘクス・ユニットに統合又は旋回のどちらかを強います。

EC 退却の結果又は複数ヘクス CRT 退却の結果は、ユニット全体に影響し、退却結果を被ったヘクスは完全な距離を退却しなければなりません。一方で他のヘクスは、退却の最後のヘクス内で統合するために要求されるヘクス数を退却しなければなりません。

戦闘例：ドイツ軍 Bodungen 旅団は、2ヘクス状態でヘクス 55.70 と 55.71 内にあります。ヘクス 55.71 は、1 IP を含みます。ヘクス 55.70 を指した準備攻撃マーカーを持つヘクス 54.70 内には、フランス軍 14/7 師団がいます。ヘクス 54.71 に隣接しているのは 66r 師団です。フランス軍プレイヤーは、14/7 師団でヘクス 55.70 と 66r 師団でヘクス 55.71 を攻撃することを宣言します。防御側は2ヘクス状態なので、2つの戦闘は同時に実施されなければなりません。

各プレイヤーは、各戦闘について自軍合計戦力を判定します。フランス軍第 14/7 師団は 12 の攻撃戦力を持ち、第 66r 師団は 10 の



攻撃戦力を持ちます。防御しているドイツ軍 *Bodungen* 旅団は、その防御戦力を半分に分けなければなりません。それ故、各ヘクス3の戦力で防御することになります。2つの戦闘比は、12:3と10:3です。これらは、4:1と3:1に丸められます。

ここで、プレイヤー諸氏は、戦闘比シフトがあるかどうかチェックします。第14/7師団の場合には、PAマーカーのために右へ1シフトします。第66r師団については、IPのために左へ1シフトします。最終戦闘比は、第14/7師団については6:1、第66r師団については2:1です。

次に、熟練度が比較されます。*Bodungen* 旅団のPRは3です。第14/7師団のそれは5なので、2のDRMです。第66r師団のRPは4で、1のDRM結果です。

次に、攻撃側、防御側の順番で、その戦闘を熱狂で闘うかどうかを宣言します。両方の場合に、どちらのプレイヤーも熱狂を宣言せず、それ故低熱狂戦闘です。

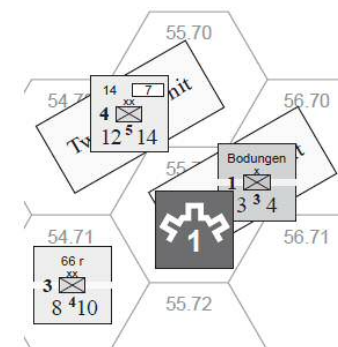
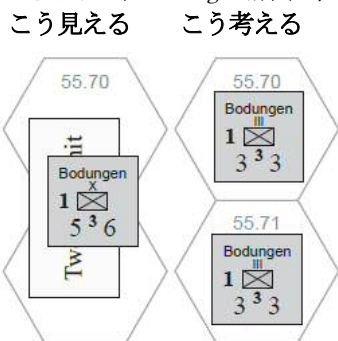
フランス軍プレイヤーは、ここで第14/7師団の攻撃について2d6を振ります。白いサイの結果の2は修正後に0となり、黒サイは4です。これらの結果は、6:1の戦闘比コラムで交差照合されます。CRT結果は、-1/+4①です。攻撃側のフランス軍は、-1EC DRMを獲得しました。防御側のドイツ軍は、+4EC DRMを被り、1ヘクス退却しなければなりません。退却を実施する前に戦闘後ECを振り、2番目の攻撃が解決されます。

フランス軍プレイヤーは、ここで第66r師団の攻撃について2d6を振ります。白いサイの目5は修正後に4となり、黒サイは4です。これらの結果は、2:1の戦闘比コラムで交差照合されます。CRT結果は、+2s/+2s

です。攻撃側のフランス軍は+2EC DRMと戦力減少を被ります。第66r師団は連隊規模の敵に面しているため、小規模表で1d6を振ります(9.10.1)。第66r師団のサイ振り結果は6で、1SRを被ってカウンターが裏返されます。防御側のドイツ軍は、+2EC DRMと戦力減少を被ります。敵が師団規模なので、*Bodungen* ユニットのカウンターを裏返します。

次に、砲兵表について述べます。第14/7師団のAVは4です。この合計は、1/4 師団相当が受取る砲撃と交差照合します。結果は、ドイツ軍への0 EC DRMです。第66r師団のAVは2で、1/4 師団相当が受取る砲撃と交差照合し、やはり0です。ドイツ軍のAV合計は1です(これは、半分に分割され、次に切り上げられる)。1 師団相当が受取る砲撃と交差照合し、-1 EC DRMです。

ここで、戦闘後ECsが解決されます。両フランス軍師団は、低い数でパスします。ドイツ軍の*Bodungen* 旅団は、最大DRMを一度のみ使用して、振らなければなりません。この場合は、+4です。ドイツ軍プレイヤーにとって幸運にも、低い数字でパスします。ドイツ軍プレイヤーは、ここで強制的退却を実施しなければなりません。ヘクス55.70から56.70へ退却し、それ故*Bodungen* はヘクス56.70と55.71内で、2ヘクス状態で戦闘を終了します。



退却と前進後の状況

第14/7師団は、カラのヘクスへの進入を望みますが、現在いるヘクスを離れたくないので、2ヘクス状態になって戦闘後前進することに決めます。これで戦闘が完了します。

20.0 準備砲撃 [Preparatory Bombardment]

ゲーム毎に一度、一定の状況下で、ドイツ軍の各攻囲段列HQユニットは、準備砲撃手順を実施(すなわち、実施と終了の発動)できます。

デザイン・ノート: 準備砲撃は、アントワープとナンシー近郊のクローネ [COURONNE] 高地での歩兵突撃を準備するために使用された重砲の集中をあらわします。

20.1 準備砲撃手順 [Prep Bombard Routine]: 準備砲撃手順は、いくつかのステップから始まり、最後の数GTsまで継続できます。最初に、それを発動しなければならず、次いで砲撃が実施され(又は実施しない)、ドイツ軍プレイヤーは手順が終了するときを決定します。終了するとき、攻囲段列HQユニットはゲームから取り去られます。

手順の発動 [Initiate Routine]: 準備砲撃手順は、補給フェイズ中、友軍機能RRライン・ヘクス上を含んでいるヘクス上でスタック、又はこれに隣接する攻囲段列HQユニットによって発動できます(18.1.1)。HQユニットを、その「展開マーカー」[Deploying marker]面に裏返します。そして、緑色の準備マーカーをGT記録欄上の1GT後に置きます。次の友軍準備フェイズ中、マーカーはHQユニットの上に置かれます(目標ヘクスは、まだ特定される必要がない)。いったん発動されたら、HQユニットは再び移動できません(すなわち、現在いるヘクスを離れられない)。

準備砲撃の実施 [Conduct Prep Bombardments]: ドイツ軍プレイヤーの各攻撃フェイズに続く間、もしも要件が満たされていたら(20.2)、HQはいずれかの隣接ヘクスに対して準備砲撃(20.4)の実施を選択できます。もしも30.5cm又は42cm攻囲砲兵ユニット/マーカーが参加すると、適切な砲撃限度マーカーを減少させます。

手順の終了 [End Routine]: ドイツ軍プレイヤー・ターンの終了フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは準備砲撃手順を終了するか否かを宣言します。(もしも準備砲撃弾薬限度を満たしていたら、自動的に終了する-20.6を参照)。もしも終了したら、攻囲段列HQユニットとそれに付属する攻囲砲兵マーカーをゲームから取り去ります。

20.2 要件 [Requirements]: 準備砲撃を実施するため、HQユニットは以下とスタックしなければなりません。1) 砲撃されるヘクスを指している準備攻撃マーカーを持つ、最低1つの師団規模歩兵ユニット。並びに2) 最低4つの展開モードの21cm攻囲砲兵ユニット。(展開面に)「x2」とマークされた21cmユニットは、準備砲撃の目的において2ユニットとしてカウントし、METZ 21cmマーカーは4ユニットとしてカウントすることに注意してください。

METZマーカーは、GT12にゲームから撤退することに注意してください。

20.3 地形制限 [Terrain Restrictions]: 準備砲撃は、山岳地形内のヘクスを目標にできず、氾濫ヘクスサイド又は大河川 [Major River] 又は主要河川 [Great River] ヘクスサイドを越えて実施できません。

20.4 個別の準備砲撃解決 [Individual Prep Bombard Resolution]: 準備砲撃は、攻撃フェイズ中に、砲撃されるヘクスへの攻撃を解決する直前に発生します。以下のシークエンスに従いま

す。

1. プレイヤーは目標ヘクス、攻囲段列 HQ、参加している攻囲砲兵ユニットを指定します。
2. 参加している 21cm ユニットと、30.5cm 又は 42cm ユニットが参加していたらその数を判定することで準備砲撃を解決し、1d6 を振ります。DRMs を適用し、結果と交差照合します。
3. 直後に、関連した攻撃を解決し、準備砲撃結果表から得られた CRT シフトと戦闘後 EC DRMs を適用します。

20.5 準備砲撃結果表 [The Prep Bombardment Results Table] : この表は、準備砲撃が攻撃側に有利な CRT コラム・シフトを提供するか、防御ヘクス内の部隊に EC DRM を課すかどうかを判定するために使用されます。**重要** : もしもヘクス内に要塞ユニットがあると、全ての CRT シフトを無視します。

結果表の DRMs [Results Table DRMs] :

- ・上がり斜面 (3.6) : +2、もしも目標ヘクスが HQ ユニットよりも高高度にあると。
- ・急斜面ヘクスサイドを越える : +1

起り得る結果 [Possible Results] :

結果	効果
—	効果なし
#	右への CRT コラム・シフト数*
#s	被った SRs の数
#e	防御側の戦闘後 EC に加える DRM

*もしもヘクス内に要塞ユニットがあると、全 CRT コラム・シフトを無視する。

20.6 準備砲撃弾薬限度 [Prep Bombardment Ammo Limits]

ドイツ軍プレイヤー・ターンの終了フェイズ中、もしも準備砲撃手順が活性であれば、準備砲撃弾薬限度マーカーを1ずつ減少させます。これは、たとえ準備砲撃が実施されなくても行われます。準備砲撃手順は、ゲーム毎に5GTsのみ活性化できます。

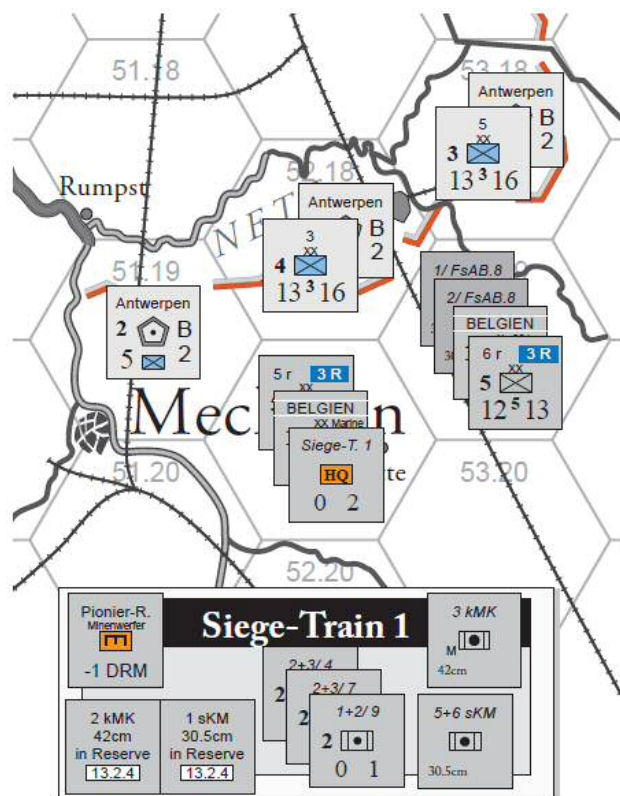
20.6.1 GTの制限 [GT Restriction] : 準備砲撃手順は、GT22の後に発動できません。

ヒストリカル・ノート : ナンシー近郊のクローネ [Couronne] 高地への莫大な量の砲撃は、ドイツ軍最高司令部内に過度の砲兵弾薬割当の根拠を導きました。10月中旬までに、砲兵弾薬の全般的な不足は、最高司令部が再び大量の砲兵弾薬を一か所で使用することを認めませんでした。

包括的な準備砲撃の例 [COMPREHENSIVE PREP BOMBARDMENT EXAMPLE] :

ベルギー軍の状況 : 完全戦力の Antwerpen 要塞1ユニットと第3歩兵師団が、ヘクス 52.18 にスタックしています。ヘクス 53.18 の隣接は、要塞1ユニットと第5師団です。ヘクス 51.19 内には、要塞1ユニットが単独でスタックしています。

ドイツ軍の状況 : 攻囲段列1ユニットは、3つの 21cm 攻囲砲兵ユニット (2+3/4、2+3/7、1+2/9)、5+6 sKM 30.5cm ユニット、3kMK42cm ユニット、攻囲砲兵マーカー1 sKM、2kMK、工兵マーカーと共にスタックし、ヘクス 52.19 内で補給フェイズを開始します。(このヘクスは、ヘクス 53.20 内の友軍機能 RR ラインに隣接する。) ヘクス内には、第5r/3R 師団と BELGIEN (海兵) 師団もスタックしています。ヘクス 53.19 の隣接は、第6r/3R 師団、BELGIEN (第26Lw) 旅団、2つのオーストリア・ハンガリー軍 30.5cm ユニットです。

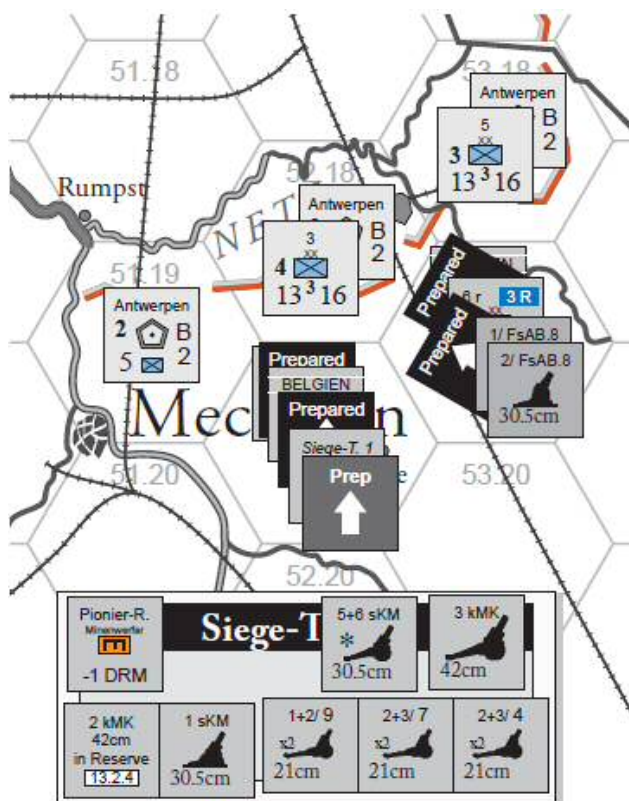


GT20 のドイツ軍補給フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは、準備砲撃手順の準備ができたと決めます。それ故、攻囲段列 HQ を展開面に裏返し、ゲーム・ターン記録欄上の GT21 に緑色の準備マーカーを置きます。移動フェイズ中、ドイツ軍は攻囲砲兵マーカー 2 sKM ではなく 1 sKM を展開することに決めます (42cm 弾薬の欠乏のため)。ゲーム・ターン記録欄上の GT21 に、1 sKM マーカーを置きます。

GT21、ドイツ軍プレイヤーの準備フェイズ中、緑色の準備マーカーと攻囲砲兵マーカーが攻囲段列 HQ の上に置かれます。

続く移動フェイズ中、ヘクス 52.19 と 53.19 内の4つのドイツ軍戦闘ユニットは、黒い準備強襲マーカーをヘクス 52.18 に向けて置くため、要求された MPs を消費しました。加えて、52.19 と 53.19 内の攻囲砲兵ユニットを展開面に裏返します。





ドイツ軍の攻撃フェイズ: 戦闘は、3つのステップで進みます。: 最初に、要塞砲撃 (13.1.2)、次いで準備砲撃、最後に攻撃です。ドイツ軍プレイヤーの計画は、準備砲撃に1 sKM30.5cm と3つの21cm 攻囲砲兵ユニットを使用することです (最大戦力)。残っている攻囲砲兵は、隣接するいずれかの要塞ユニットに対して使用できます。ドイツ軍は、ヘクス 52.18 内の要塞ユニットの両ステップを破壊する 97% のチャンスを持ちますが、残っている全ての攻囲砲兵ユニットを使用しないことを望みます。

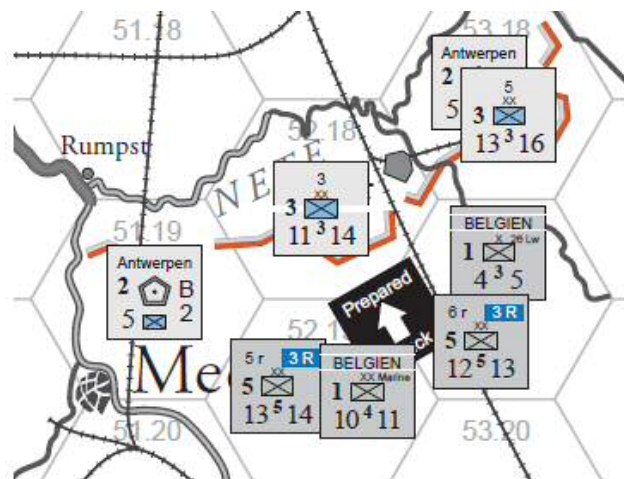
ドイツ軍は、自軍の3 kMK42cm ユニットの開始し、ヘクス 52.18 を目標として識別します。42cm 弾薬を減少させ、次いで1d6を振って4の結果です。判定のために砲撃結果表で交差照合し、1ステップを破壊しました。(もしも1又は2を振っていたら、要塞ユニットは完全に破壊されていました。) 次に、5 + 6 sKM 30cm を指定し、サイの目を修正するために工兵連隊の使用を宣言します。このとき、30.5cm 弾薬を減少させて1d6を振ります。結果は5で、工兵のために-1修正されて4となり、1ステップを破壊したかどうか判定するため BRT で交差照合します。ベルギー軍の要塞1ユニットは、ヘクスから取り去られます。ドイツ軍は、幸運にも2斉射のみを要求されました。ここで、ヘクス 53.18 の要塞1ユニットを射撃するため、自由にA-H 30.5cm 攻囲砲兵ユニットを使用します。(この例の目的において、両斉射がはずれで、要塞ユニットは無傷のまま。)

全ての要塞砲撃が完了した後、ドイツ軍は自軍の攻撃を実施します。ヘクス 52.18 への攻撃に先立ち、彼は準備砲撃を実施します。

ドイツ軍は、52.18 を目標ヘクスとして指定し、3つの21cm ユニットの (各 x 2) と1

KsKM 30cm ユニットの参加し、30.5cm 弾薬を1だけ減少させます。次に、ドイツ軍は1d6を振ります。結果は5です (地形のためDRMsがないので5に留まる)。結果は、右への3CRTシフトで、1SRを被り (第3師団は、減少面に裏返される)、+4戦闘後EC DRM です (30.5cm の参加のため3e+1e)。

ここで、ドイツ軍は戦闘を解決します。自軍の攻撃スタックと防御スタックを指定します。攻撃側の全てが準備攻撃マーカーを持つため、これは準備攻撃の資格を持ちます。両プレイヤーは、弾薬を提供できるかどうかチェックします。この例では、これらは可能で補給を提供しているユニットは、その通常範囲内にあるため (拡張範囲ではなく)、供給を記録する必要がありません。各プレイヤーは、自軍の合計戦力を決定します。ベルギー軍ユニットの防御戦力は14です。ドイツ軍は、全4組織の攻撃戦力を一緒に加えます。4つの組織の合計戦力は39 (13+10+12+4) です。39対14の戦力比は、3対1に丸められます。ここでプレイヤー諸氏は、戦闘比シフトを適用します。この場合、防御側がレベル2のIP内に防御側が



いるため、左への2シフトがあります。準備攻撃について右への1シフトと、準備砲撃結果について右への3シフトがあります。それ故、使用される最終戦闘比コラムは右への2シフトが使用され、最終戦闘比は6対1です。

次に、熟練度が比較されます。ベルギー軍の熟練度は3でドイツ軍が5なので、白いサイが-2だけ修正されます。

次に攻撃側に続いて防御側は、この戦闘を闘う熱狂度を宣言します。攻撃しているドイツ軍が熱狂を宣言し、ベルギー軍プレイヤーも同様です。それ故、高熱狂戦闘になります。

ドイツ軍プレイヤーは、ここで2d6を振ります。白いサイの結果は5で、黒いサイは3です。これらの結果は、6対1の戦闘比コラムで交差照合されます。CRT結果は、-1/ +5 ①です。攻撃側のドイツ軍は-1 EC DRM の恩恵を受け、防御側のベルギー軍は+5 EC DRM と強制的な1ヘクス退却の結果を被ります。師団はヘクス 51.18 へ退却させられ、熱狂戦闘での①結果のためにSRを被り、2番目のSRを被るかどうかチェックするため1d6を振ります (11.1.2)。2を振ったため、ありません。ベルギー軍は、減少戦力

の第3師団カウンターを完全戦力の副次カウンターに置き換えます。
次に、砲兵表を参照します。ベルギー軍のAV合計は10（第3師団の3と、近隣ヘクス内のユニットの7）です。この合計は、3と2分の1個師団相当が射撃を受けると交差照合されます。結果は、ドイツ軍へのEC DRM なしです。ドイツ軍のAV合計は、12です（各ヘクスから6）。この合計は、1個師団相当が射撃を受けると交差照合します。結果は、ベルギー軍への+1 EC DRM です。

ここで、両プレイヤーのユニットは、戦闘後ECsを行わなければなりません。ドイツ軍プレイヤーは、二度サイを振らなければならず、各ヘクスについて一度です。唯一の修正は、CRTからの-1です（全てパスすると仮定する）。

ベルギー軍第3師団は、10の現行CELを持ちます。考慮されるDRMsは、CRT結果（+5）、砲兵修正（+1）、準備砲撃（+4）の+10の合計DRMです。2つのサイコロを振り、7の結果です。修正後のEC結果は17です。第3師団は、7だけ失敗します。効果値チェック失敗表でこの結果をチェックすると、3CE状態減少、1SR、1ヘクス退却の結果です。ベルギー軍は、第3師団の付属マーカーを-3CEマーカーでマークし、副次カウンターを減少面に裏返し、師団をヘクス50.17へ退却させます。

最後に、ドイツ軍プレイヤーは、戦闘後前進します。第3軍団の2個師団で、ヘクス52.18内への前進を選択します。これで戦闘は終了します。

最後ですが疎かにできないのは、終了フェイズ中、ドイツ軍は準備砲撃限度マーカーを減少させ、準備砲撃手順を終了するか否かを宣言します。

21.0 連合軍の特別ルール [ALLIED SPECIAL RULES]

これらのルールは、全連合国籍に影響します。

21.1 連合軍の劣悪戦闘ドクトリン [Inferior Allied Combat Doctrine]

GTs 1～5中、連合軍は全ての戦闘中に、修正された CRT サイ振りに従います（9.9.1）。

- ・攻撃しているとき、もしも黒いサイの目が1であると、両方のサイを振り直し、新たな結果を適用します（たとえ黒いサイの目が1であっても）。
- ・防御しているとき、もしも黒いサイの目が6であると、両方のサイを振り直し、新たな結果を適用します（たとえ黒いサイの目が6であっても）。

例外：もしも戦闘に要塞化駐屯地の一部である連合軍要塞ユニットを含むと、ルール 21.1 は適用しません。

ヒストリカル・ノート：フランス陸軍は、ロアゾー・ド・グランドメゾンと à outrance 攻勢の理想の闘いにはまり込んでいました。フランス軍は自らの「士気の優越」の信念と卓越した前進のための決意は、その劣悪な戦術教義と対照バランスをとることができませんでした。

イギリス軍とベルギー軍については、訓練が不十分でした。ベルギー軍の場合、1年間兵役の徴集兵は、訓練のための十分な時間が認められませんでした。イギリス陸軍については、植民地戦争で鍛えられていたものの、極めて多くの予備役兵を含み、短期間で編成されたため、大陸の戦場における準備は不十分でした。実際、イギリス陸軍は戦術操典なしで WWI に参加しました。

21.2 イギリス海軍の支援 [British Naval Support]

沿岸ヘクス（すなわち、海上に沿ったヘクス辺の最後のヘクス、ヘクス 01.21 から開始してヘクス 42.10 まで）で防御している連合

軍ユニットは、海上支援を与えられることができます。左へ CRT を2コラム・シフトさせます。シフトは、攻撃フェイズ毎に一度のみ使用できます。

21.3 エイゼル川の氾濫 [The Ijzer River Inundation]

エイゼル川の氾濫は、マップ上に描かれていますが、連合軍プレイヤーがそれを生み出すことに成功するまで存在しません。ゲーム毎に一度、連合軍歩兵師団1個相当がニューポールト [Nieuwpoort]（ヘクス 35.11）を占めるいずれかの GT の準備フェイズ中、エイゼル川の氾濫を宣言できます。連合軍プレイヤーは、1d6 を振ります。もしもサイの目が1～5であると氾濫は成功し、6であると失敗です。もしも生み出すことに成功したら、氾濫はゲームの残りの期間についてイン・プレイで留まります。

21.4 その他の連合軍ルール概要 [Other Allied Rules Summary]

・連合軍国籍付属制限-5.1.4 と 5.2.5 を参照。

22.0 フランス軍の特別ルール [FRENCH SPECIAL RULES]

22.1 GT1の移動制限 [GT1 Movement Restriction]

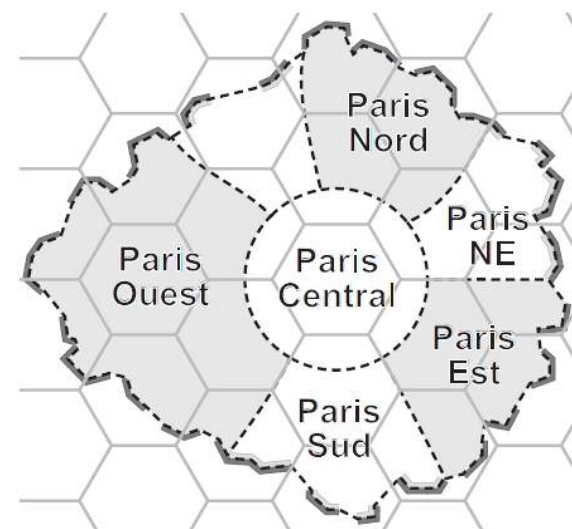
フランス軍ユニットは、GT1のフランス軍移動フェイズ中に強行軍を実行できません。

22.2 パリ [Paris]

パリ守備隊は、その AoA が他の軍の AoA と重複できる特殊な性格を持ちます。

22.2.1 パリ守備隊エリア [Paris Garrison Area]：マップ上に印刷された IPs によって囲まれたパリ周辺のエリアです。

22.2.2 パリ守備隊戦区 [Paris Garrison Districts]：パリ守備隊エリアは、6つの戦区を持ちます。：中央 [Central]、北 [Nord]、北東 [NE]、東 [Est]、南 [Sud]、西 [Ouest] です。各戦区は、その戦区内に留まらなければならない、一致する守備隊歩兵を持ちます。その ID に戦区名称を持たないパリ守備隊歩兵ユニットは、守備隊エリア全体を通して自由に移動できます。



22.2.3 パリ集積所 [Paris Depot]：マップ上のパリ [Paris]（ヘクス 16.36）内部に印刷された集積所のシンボルは、常に活性補給源で、パリ守備隊エリア内のいかなるフランス軍ユニットへも補給を供給できます。

22.2.4 パリ編成ディスプレイ [Paris Organizational Display]：

パリ [PARIS] ディスプレイは、パリ守備隊に割り当てられた全ての組織についての付属マーカーを保持します。加えて、前線背後から速く離れた組織、又は包囲された駐屯地内にある組織は、その付属マーカーをパリ・ディスプレイ上に置くことができます。(例:ル・アーブル [Le Havre] の第 87 地域師団)。

2.2.3 Groupe de Divisions Territoriales (GDT)

GDT は、特殊な性格を持つ軍団です。これらの特別ルールは、GT18 に満了します。

2.2.3.1 付属制限 [Attachment Restrictions]: GT18 の前、GDT は軍に付属できず (自身の小型編成ディスプレイを提供される)、その付属ユニットは軍の付属エリア内部に存在できません。

2.2.3.2 任務 [Mission]: GT 1~5 中、GDT に付属したユニットは、La Manche (イギリス海峡) に隣接するいずれかのヘクスから、ある軍に付属したフランス軍又は BEF ユニットの ZOC まで、連続した ZOCs のラインを維持しなければなりません。

2.2.3.3 分遣隊ユニット [Detachment Units] (det): GDT 師団は、分遣された状態で戦役を開始し、特別な減少戦力マーカーを持ちます。これらの分遣隊ユニットは、もしも親と分遣隊は同じヘクス内にスタックすると、いずれかの友軍移動フェイズ終了時に取り込むことができます。単に、マップから分遣隊を取り去り、親ユニットから一致する戦力減少マーカーを取り去ります。

2.2.3.4 GT18: GT18 に、第 81t/GDT、第 82t/GDT 等を第 81、第 82、第 84、第 88 ユニットのそれぞれ置き換え、全 GDT 付属マーカーを裏返し (10CEL を表示するため)、GDT 軍団の付属マーカーと段列ユニットをプレイから取り去ります。

プレイ・ノート: GDT 軍団のユニットは、補給について *Réseau du Nord (18.3)* の RR ラインから独立しているため、フランス軍プレイヤーは注意しなければなりません。いくつかの地点で、GDT の補給源を遙か後方へ移動させることで、これらのラインはクリアになります。軍集積所又は軍団段列を持たず (GT11 に到着する)、GDT のユニットが戦闘のために弾薬を提供され得ないことにも注意してください。

ヒストリカル・ノート: GDT の師団 (*Groupe D'Amande* にも言える) は、最老年者の集団で、機動力や戦闘力を持たず、その任務はドイツ軍騎兵による襲撃を停止させることに尽きました。

2.2.4 フランス軍の予備師団と予備旅団 [French Reserve Divisions and Brigades]

ゲーム中、全フランス軍予備師団と予備旅団についての付属マーカーは裏面に返されるため、その基本 CE は増加します。全ての予備は、その ID に「r」を持ちます。

2.2.4.1 手順 [Procedure]: 3 番目の中間フェイズに開始して、フランス軍プレイヤーは各中間フェイズに成功するまで 1d6 を振ります。

中間フェイズ	3 番目	4 番目	5 番目	6 番目	7 番目	8 番目
成功	1	1,2	1-3	1-4	1-5	自動的

もしも失敗したら、再びサイを振ることを忘れぬよう、フランス軍予備サイ振りマーカーを次の中間フェイズ・ボックスに移します。

2.2.5 その他のフランス軍ルール概要 [Other French Rules Summary]

・ALSACE 集積所ユニットは、ブザンソン [Besancon] (ヘクス 48.70)、ベルフォール [Belfort] (ヘクス 50.68)、ミュールハウゼン [Mühlhausen] (ヘクス 55.70) から 6 ヘクスを超えて遠くに移動できません。

- ・アルペン猟兵ボーナス [Chasseurs Alpins Bonus]—9.7.2 を参照。
- ・パリの例外—7.5.2 士気阻喪状態組織の CE 回復を参照。

2.3.0 イギリス軍の特別ルール [BRITISH SPECIAL RULES]

2.3.1 イギリス陸軍基地 [British Army Base]

戦役中、BEF 陸軍基地はル・アーブル [Le Havre] からサン・ナゼール [St. Nazaire] へ再配置されました。ル・アーブルに位置した間、イギリス軍はその LOC をヘクス 01.21 へたどります。基地移送から開始して、ヘクス 02.36 又は 02.46 のどちらかのマップ端へ導かれる鉄道線を介して LOC をたどります。

2.3.1.1 移送の誘発&移送の手順 [Transfer Trigger & Transfer Procedure]: GT 9 の前、ドイツ軍ユニットがアミアン [Amiens] (ヘクス 22.23) の 8 ヘクス以内に進入した瞬間、強制的に発動されます。続く連合軍準備フェイズ中、ル・アーブル軍基地マーカーをサン・ナゼール面へ裏返し、ヘクス 02.36 又は 02.46 のどちらかに置きます。加えて、完了の GT を表示するため、「基地移送手順完了」[“BASE transfer process complete”] マーカーを GT 記録欄上の現行 GT から 2 GTs に置きます。

2.3.1.2 影響 [Effects]: 移送の期間中、軍の弾薬割当限度は GT 毎に 4 です。BEF 軍集積所上に BEF 基地移送マーカーを置きます。(弾薬割当の記録—9.4.2 を参照)。

2.3.1.3 任意移送 [Voluntary Transfer]: GT 7 から開始して、連合軍準備フェイズ中、イギリス軍プレイヤーは任意に移送手順を開始できます (強制ではない)。

例: GT 7 中、ドイツ軍ユニットがアミアンから 8 ヘクス以内に移動し、移送手順を誘発します。GT 8 の連合軍準備フェイズ中、軍基地マーカーをヘクス 02.36 又は 02.46 のどちらかへ移し、赤い「BEF 基地移送」[“BEF Base Transfer”] マーカーを軍集積所ユニット上に置き、「基地移送手順完了」[“BASE transfer process complete”] マーカーを GT10 に置きます。

ヒストリカル・ノート: 「(8月 28 日の) 軍事情勢は、ブローニュ [Boulogne] とル・アーブル [Le Havre] に組織されていた基地がもはや安全ではなく、敵の進撃はすでにアミアン [Amiens] のイギリス軍前進基地を立ち退かせていた。8月 24 日には、補給部門の将校によって不慮の事態が予見されており、モンズ [Mons] の戦いから後、以前の港湾からの人員や軍需品の移動は全て停止し、軍が本格的に参加しているときに変更する困難な企ては、最小限の予告で実施しなければならなかった。8月 27 日までに、ブローニュの物資は一掃され、荷降ろし地点としては閉鎖された。29 日にはロワール川のサン・ナゼールが選択された。このときル・アーブルには 60,000 トンの物資があり、15,000 名と 1,500 頭の馬全てがサン・ナゼールへの移送を待っている状態だった。9月 5 日までに、物資や補給品がル・アーブルから取り去られ、人員は 2 日前に避難していた。この努力にもかかわらず、莫大な物資が陸揚げされたのは何日も後で、新たな基地が正常に機能し前線の要求を満たすためには、2 本の鉄道線ルート—1 本はソミュール [Saumur] 経由で他方はル・マン [Le Mans]—様々な鉄道堡への 1 ルートだったパリ南東のヴィルヌーヴ・サン・ジョルジュ [Villeneuve St Georges] までの長大な連絡線によった。」[Col. R.H. Beadon, *The Royal Army Service Corps, A History of Transport and Supply in the British Army (1931)* pgs.119-120.]

戦線の膠着後、ル・アーブルとルーアン [Rouen] は、10月13日に基地として再開した。サン・ナゼールは、11月17日に最終的に閉じられた。[Military Operations, vol.2 pg.260]

23.2 サムソン装甲車ユニット [Samson Armored Car Unit] は、LOC 騎兵連隊です。-8.7.3 を参照。サムソンは、ダンケルク [Dunkerque] (ヘクス 31.11) から9ヘクスを超えて遠くへ移動できません。サムソンは、もしもフランスの港湾ヘクスまで無制限な長さの補給線をたどれたら、常に補給下です。

23.3 英国王室海軍師団 [Royal Naval Division] (RND)
Marine、1Naval、2Naval の3歩兵ユニットは、「英国王室海軍師団」[“Royal Naval Division”] を構成します。

23.3.1 海上待機ボックス [Naval Holding Box] : (BEF 編成ディスプレイ上に位置する) この待機ボックスは、イングランドをあらわします。RND ユニットのみが、この待機ボックスの内部でスタックするか又は内外へ移動できます。ボックスは、海上輸送を介してのみ入退出できます。

23.3.2 その他の例外ルール [Other Exceptional Rules] : RND のユニットは、以下を行うことができます。:

- ・1ヘクス内にスタックしたとき、スタッキングの目的において1支援ユニットとしてカウントします(これは、ルール3.1.1の例外)。
- ・ベルギー軍組織に付属できます (5.2.5 も参照)。
- ・**特別 RND 鉄道ポイント [Special RND Rail Point]** : 6番目の中間フェイズに、連合軍プレイヤーは移動フェイズ中に1つ〜全3 RND ユニットの乗車をさせるためにのみ使用できる特別な1つの RP を受取ります。この RP は、決してなくなりませんが、一度のみ使用できます。いったん RP が使用されたら、マーカーを取り去ります。

23.3.3 アントワープの降伏 [Surrender of Antwerpen] : もしもアントワープが降伏すると (24.4)、英国王室海軍師団はゲームから撤退します。もしも降伏がユニットの到着前に起きると、決してゲームに登場しません。もしも到着の後であると、続く連合軍準備フェイズにユニットは撤退します。

23.4 イギリス軍の港湾補給 [British Port Supply]
GT22 から開始して、港湾ヘクス内にスタックした (最大) 1つのイギリス軍軍団段列ユニットは、LOC を持つと見なされます。

デザイン・ノート: このルールは、イギリス軍がアントワープ救援部隊に提供するため準備した物資をあらわします。

24.0 ベルギー軍の特別ルール [BELGIAN SPECIAL RULES]

24.1 ベルギー軍の組織 [Belgian Formations]
戦闘解決の目的において、ベルギー軍組織は独立組織と見なされます。独立組織の各スタック (1.2) は、戦闘について個別軍団と見なされます (9.2.2)。

24.2 ベルギー軍の補充欠乏 [Lack of Belgian Replacements]
ベルギー軍ユニットは、決して戦力減少を回復できません。

24.2.1 2ユニット・カウンター [Two Unit Counters] : 各ベルギー軍組織は、2つのユニット・カウンターによってあらわされ、高い戦力を持つ第1カウンターと低い戦力を持つ第2カウンターです。ベルギー軍の戦力減少ユニットが戦力減少を被るときには、第1カウンターを第2カウンターに交換します。第2カウンターを完全戦力面で置きます。

- ・戦力減少を被る減少戦力状態のベルギー軍旅団は、連隊規模支援ユニットに移されます (一致している付属マーカーを取り去る)。
- ・もしも戦力減少状態の第2カウンターが SR を被ると、-2戦力減少マーカーを上置きします。更に SR を被ると、マーカーを-4面に裏返します。3番目の SR を被ると、ユニットは除去されます。

24.3 ベルギー軍の基地 [Belgian Army Base]

戦役中、ベルギー陸軍の補給基地は2回位置転換し、最初はアントワープ [Antwerpen] からオーストエンデ [Oostende] へ、そこが再び脅かされると残余はフランスへ逃れました。アントワープ (ヘクス 52.16) に位置する間、ベルギー軍は LOC をヘクス 52.16 又は 51.16 へたどります。基地移送手順が開始された瞬間、ベルギー軍は LOC をフランス国内のいずれかの港湾ヘクスへたどります。

24.3.1 オーストエンデへの移送手順 [Transferring to Oostende Procedure] : 移送は、いずれかの連合軍準備フェイズ中に任意に発動できますが、ドイツ軍ユニットがヘクス 51.17 と 52.16 へ移動した瞬間に続く連合軍準備フェイズ中、強制的に発動されます。発動されたときに、アントワープ軍基地マーカーを取り去り、ヘクス 37.10 へオーストエンデ軍基地マーカーを置きます。加えて、完了 GT を指定します。「基地移送手順完了」[“Base transfer process complete”] マーカーを GT 記録欄上の現行ターンから 2 GTs に置きます。(もしもオーストエンデがドイツ軍支配下であると、24.3.2a へ飛びます)

24.3.1 a 影響 [Effects] : 移送の期間中、軍は GT 毎に4の弾薬割当限度を持ちます。ベルギー軍集積所上にベルギー軍基地移送マーカーを置きます。(弾薬割当の記録-9.4.2 を参照)。

24.3.2 オーストエンデ逃避の手順 [Fleeing Oostende Procedure] : 逃避は、連合軍付属フェイズ中に任意で発動できますが、ドイツ軍ユニットがオーストエンデ (ヘクス 37.10) に隣接した瞬間に続く連合軍付属フェイズ中に発動されます。発動されるとき、オーストエンデ軍基地マーカーをフランス港湾面へ裏返し、いずれかのフランス港湾ヘクス内に置きます。

24.3.2 a 影響 [Effects] : ベルギー軍基地移送マーカーをベルギー軍集積所の上に永久に置きます。ゲームの残りについて、軍は GT 毎に4の弾薬割当限度を持ちます。

加えて、ゲームから LOC と 2つの Gd Civique 支援ユニットを取り去ります。

24.3.3 戦力減少の可能性 [Possible Strength Reduction] : 軍基地移動の手順が発動されるとき毎に、各ベルギー軍歩兵組織について1d6を振ります。もしも結果が1、2、3であると、影響はありません。結果が4、5、6であると、組織は1SRを被ります。

例: GT21 中、ドイツ軍ユニットが移動してヘクス 51.17 と 52.16 の両ヘクスに隣接し、強制的な移送手順が発動されます。GT22 の連合軍準備フェイズ中、軍基地マーカーをヘクス 37.10 へ移し、赤い「ベルギー軍基地移送」マーカーを軍集積所ユニットの上に置き、「基地移送手順完了」マーカーを GT24 に置きます。加えて、各ベルギー軍歩兵組織について1d6を振り、戦力減少をチェックします。

24.4 アントワープの降伏 [Surrender of Antwerpen]

もしもいずれかの GT 終了時に、ドイツ軍ユニットがヘクス 51.17 と 52.16 の両方を占めると、アントワープは降伏したものと見なされます。ドイツ軍の「ベルギー軍アントワープ降伏 3 GTs」[“BELGIEN Antwerpen Surrenders 3GTs”] マーカーを、ゲーム・ターン記録欄の3 GTs 後に置きます-25.4.1 を参照。降伏に続く最初の連合軍準備フェイズ中に、残っている全ての ID Antwerpen を持つ要塞と戦闘ユニット並びに Antwerpen 集積所ユニットを取り去り

ます (23.3.3 を参照)。

2 4. 5 特別なベルギー軍鉄道ポイント [Special Belgian Rail Point]

2 番目の中間フェイズに、連合軍プレイヤーはベルギー軍ユニットのみを乗車させるためにだけ使用できる、特別な 1 つの RP を受取ります。この RP は、決してなくなりませんが、一度のみ使用できます。いったん RP が使用されたら、マーカーを取り去ります。

2 4. 6 ベルギー軍の舟橋 [Belgian Pontoon Bridge]

ヘクスайд 51.16-52.16 をつなぐ舟橋は、移動フェイズ毎に 1 組織のみが渡れることを除き、全ての面で道路橋です。舟橋は、ドイツ軍ユニットがヘクス 51.16 又は 52.16 のどちらかを占めるときに破壊され、再使用できません。

2 4. 7 その他のベルギー軍ルール概要 [Other Belgian Rules Summary]

- ・ベルギー軍の LOC ユニットの、ベルギー国外へ退出できません。もしも行くと、除去されます。
- ・アントワープの例外 [Antwerpen Exception]—7.5.2 士気阻喪状態組織の CE 回復を参照。
- ・減少戦力面の第 2 カウンターであらわされたベルギー軍の歩兵組織は、熱狂戦闘で闘うことを選択できません—9.8 を参照。
- ・戦闘のために退却しているときの SRs の可能性—11.1.2 を参照。
- ・アントワープ集積所ユニットは、アントワープ [Antwerpen] (ヘクス 52.16) から 5 ヘクスを超えて遠くへ移動できません。
- ・弾薬欠乏マーカーは、ベルギー軍に割り当てることができません。—15.8.2 を参照。
- ・ベルギー軍出撃の誘発—18.6.4 を参照。

2 5. 0 ドイツ軍の特別ルール [GERMAN SPECIAL RULES]

2 5. 1 ドイツ軍の Höherer Kavallerie-Kommandeur (HKK)

GT10 の前、ドイツ軍騎兵師団の軍付属は、完全に柔軟性があるわけではありません。ドイツ軍プレイヤーは、以下の情報を忘れないよう 4 枚のダーク・ブルーの HKK マーカーが提供されます。

- ・HKK1—Gd c、5c、Jaeger1—は、第 3 軍又は第 4 軍のどちらかに付属させなければなりません。
- ・HKK2—2c、4c、9c、Jaeger2—は、第 1 軍又は第 2 軍又は Armee-Gruppe BELGIEN のどれかに付属させなければなりません。
- ・HKK3—Bc、7c、8c—は、第 6 軍に付属させなければなりません。
- ・HKK4—3c、6c (4CC) —は、第 4 軍又は第 5 軍のどちらかに付属させなければなりません。

2 5. 2 東部戦線への増援 [Reinforcements for the Eastern Front]

GT6 に、ドイツ軍プレイヤーは 2 つの第一線軍団、4 つの付属した師団規模の歩兵組織、1 つの騎兵師団を撤退させなければなりません。(数字 (のみ) の ID と GD、GD R を持つ全てのドイツ軍軍団は第一線軍団です。)

2 5. 2. 1 制限 [Restrictions]: バヴァリア [Bavarian] (すなわち、ユニット ID に「B」を持つユニット) 又は士気阻喪状態 (6.4) の組織は撤退できません。

2 5. 2. 2 選択制限 [Optional restriction]: 第 6 軍又は第 7 軍に付属した歩兵組織は、撤退できません。

ヒストリカル・ノート: 撤退したのは、近衛予備 [Guard Reserve] 軍団、第 XI 軍団、第 8 騎兵師団でした。

2 5. 3 ドイツ軍のトラック・マーカー [German Truck Markers]

ドイツ軍プレイヤーは、それぞれの軍集積所ユニット上に置かれる 3 つのトラック・マーカーを提供されます。その機能は、範囲内のユニットへ弾薬を供給することです。トラックによって供給された弾薬は、集積所の供給限度に対してカウントしません。

いったん弾薬を供給した後、この特殊能力の最初の使用を記録するため各マーカーを裏返します。2 回目に供給した後、マーカーを取り去ります。(第 3 軍のマーカーは 1 面のみを持ち、最初の使用後にマーカーを取り去る。)

- ・GT12 に、未使用のトラック・マーカーを取り去ります。

ヒストリカル・ノート: 戦役の開始時、第 1 軍と第 2 軍は、各 18 個自動車輸送中隊を、第 3 軍は 9 個中隊、第 4 軍と第 5 軍は各 5 個中隊を持っていました。これらの中隊は、主に弾薬輸送に使用されました。一ヵ月間以内に、車両の 60% が故障しました。

2 5. 4 Armee-Gruppe Belgien (ベルギー軍集団)

AG BELGIEN の集積所ユニットの配置と移動は、制限されます。到着の瞬間に、ブリュッセル [Brussel] (ヘクス 49.21) とリエージュ [Liege] (ヘクス 58.28) 間を走っている複線 RR ライン上のどこかに置かなければなりません。これは、アントワープ [Antwerpen] が降伏するまでこの RR ライン上に留まらなければなりません

(24.4)。この RR ラインは、容易に識別できるよう紫色の網が掛っています。

- ・弾薬欠乏マーカーは、A-G Bergien に割り当てることができません (15.8.2)。

2 5. 4. 1 アントワープの降伏 [Surrender of Antwerpen]: アントワープ降伏の 3 GTs 後 (24.4)、BELGIEN の ID を持つ全組織と支援ユニットをマップから取り去ります。加えて、ドイツ軍プレイヤーの選択で、AG Belgien へ付属していた 1 つの Landwehr (Lw) 旅団を取り去ります。OHL 砲兵ユニットをマップ上に置き、BELGIEN (Marine) を対応する海兵 [Marine] 師団に、Brussel 2 を対応する第 2 予備野戦補充 [Reserve-Ersatz] 旅団 (2r-Ez) へ置き変えます。

2 5. 4. 2 BELGIEN 集積所 [BELGIEN Depot]: GT25 に AG BELGIEN 編成ディスプレイの使用を終了し、マップから GELGIEN 集積所ユニットを取り去ります。

2 5. 5 アイヒホルン [Eichhorn] 師団—逆統合 [Eichhorn Division-Reverse Combination]

統合 (16.3) が逆になる場合が 1 つあります。ドイツ軍 1 B.Lw と 2 B.Lw 旅団は、その上右端が黄色い正方形でマークされています。アイヒホルン師団は、黄色い二重の正方形でマークされます。

2 5. 6 GT 2 のロンウィ撃退制限 [Longwy Repulse Restriction]

ドイツ軍ユニットは、GT 2 の対応移動フェイズ中、フランス軍の要塞 1 ユニットのロンウィ [Longwy] (ヘクス 53.42) に対する撃退の試みを実施できません。

2 5. 7 その他のドイツ軍ルール概要 [Other German Rules Summary]

- ・攻囲段列 HQs & 攻囲砲兵—13.0 を参照。
- ・準備砲撃—20.0 を参照。

- ・特別な RR 構築—18.5 を参照。
- ・新たな予備軍団の RR 輸送—18.6.3 を参照。
- ・ベルギー軍出撃のための追加 RPs—18.6.4 を参照。

25.8 ケンプファー [Kämpfer]

ヒストリカル・ノート：ドイツ軍の工兵将軍ケンプファーは、フランス軍のロンウィ要塞（ヘクス 53.42）奪取任務を帯びていました。この任務を完遂するため、彼は第 52 旅団（第 XIII 軍団第 26 師団）と第 23 予備旅団（第 VI 予備軍団第 12 予備師団）の 2 個旅団を当初割り当てました。これらは、21cm 臼砲連隊、2 個の 15cm 野戦榴弾砲大隊、第 20 工兵連隊（戦闘工兵）で増強されました。ただし、ロンウィ近郊の戦闘が激しくなったため、間もなく第 23 予備旅団と 15cm 野戦榴弾砲大隊がケンプファーの指揮を離れました。ケンプファー・グループは、8 月 21 日にロンウィの正面に到着し、午後には砲撃を開始しました。続く数日間にわたり砲撃を継続し、ケンプファーの部隊は準備のために接近し、8 月 27 日朝に突撃を開始しました。要塞守備隊は攻撃に備えておらず、26 日夕方に降伏しました。

25.7.1 統合代替 [Combination Substitution]：ケンプファー歩兵ユニットと 26/13 師団は、26/13 師団を構成するため統合できます。統合代替の手順は、ルール 16.3.1 で述べられます。

25.7.2 制限 [Restriction]：ケンプファーと 26/13 師団は、フランス軍の要塞ユニット 1 ユニットの Longwy（ヘクス 53.42）が除去された後になるまで統合できません。

デザイン・ノート：ケンプファーのユニット・カウンターと付属マーカーは、26/13 師団ユニットと同様、C3#28 でカウンター・シート内に提供されます。



26.0 戦略計画 [STRATEGIC PLANS]

いくつかのシナリオ開始時、多くの軍は「戦略計画」命令と呼ばれる特殊な指令に従う義務があります。これらの軍は、各シナリオの特別ルール項目に列記されます。その軍の軍マーカーを戦略計画面に裏返すことにより、これらの軍を表示します。

デザイン・ノート：戦略計画は、歴史的な方向性でゲームを開始するための単純なメカニズムとして意図されています。これらの開始計画ルールは、「愚者」のルールではありません。プレイヤー諸氏は、これらに従うことで、自軍ユニットに成功を約束するわけではありません。多くの場合、計画によって命令として実施される作戦は、ゲームに勝利する戦略です。

26.1 戦略計画目標 [Strategic Plan Objectives]

各戦略計画は、複数の地理的「作戦目標」を持ち、その中の 1 つ（又は 2 つ）は「主要目標」です。

・もしも主要目標が占領されたら（26.1.1）、計画が「達成された」と見なされます。軍がその計画を達成した後のプレイヤー・ターンに、その軍のユニットはもはやこのルールの移動制限に従う必要がなくなります。

26.1.1 主要目標の占領 [Capturing the Primary Objective]：主要目標は、現行プレイヤー・ターンの終了時に、友軍の師団又は旅団規模の歩兵ユニットが占めている場合にのみ、占領されたと見なされます。

- ・騎兵は、目標を占領できません。

26.2 戦略計画の移動制限 [Strategic Plan Movement Restrictions]

CI 又は士気阻喪状態のフランス軍とドイツ軍の組織を除く、全ての歩兵組織は、両方の移動フェイズ中に戦略計画の制限によって影響を受けます。CI、D1、D2 の CE 状態を持つフランス軍とドイツ軍の歩兵組織、全ての騎兵、補給、支援ユニットは、制限を受けません。

26.2.1 移動 [Movement]：もしも制限状態の歩兵組織が 1 つのヘクスから他のヘクスへ移動すると（すなわち、あるヘクス内に静止していない）、その軍の作戦目標の 1 つに最低 1 ヘクス接近して、その移動を終了しなければなりません。

プレイ・ノート：このルールは、フェイズ終了時までには少なくとも目標の 1 つへの距離を縮められない制限状態の歩兵ユニットが、横方向へスライドしていくことを禁じます。このようなユニットは、1 ヘクス接近してフェイズを終了する限り、フェイズ中に横方向へ（又は後方へさえ）移動できます。

26.3 戦略計画の放棄 [Abandoning the Strategic Plan]

ドイツ又はフランスの軍は、もしもその主要目標を占領することができないか又は気が進まなければ、その戦略計画を「放棄」できます。特別統合準備フェイズ（4.2.1a）中に、単純に計画の放棄を宣言することにより、計画を放棄することができます。その軍のユニットは、同じプレイヤー・ターンから開始して、もはやルール 26.0 に従う必要がありません。

- ・ベルギーの軍は、その計画を放棄できません。
- ・戦略計画は、GT1 又は GT2 に放棄できません。
- ・フランスの軍は、その戦略計画を放棄する資格を持つために、強制攻撃を行わなければなりません（26.4.2）。
- ・計画の放棄について VP の影響があります（27.1）。

26.4 フランス—第 XVII 号計画 [France—Plan XVII]

ヒストリカル・ノート：以下の節は、1914 年のフランスの戦略からです。：Joffre's Own, by Robert A. Doughty, Journal of Military History, Vol.67, No.2 (April 2003) and Joffre Reshapes French Strategy 1911-1913 by S. R. Williamson, in "The War Plans of the Great Powers 1880-1914" Editor Paul Kennedy (London 1979).

[Doughty]「歴史家たちは、1914 年 8 月のフランス軍の戦略とそれを体現したジョゼフ・ジョッフル将軍の役割を長い間誤解してきた。多くの専門家たち—特にイギリス人とアメリカ人は—第 XVII 号計画を、1914 年のフランス軍戦略の集大成として見ており、フランス軍はアルザスとロレーヌに闇雲に突撃しただけだと唱え続けてきた。フランス軍の戦略を注意深く研究した者でさえ、第 XVII 号計画は「遙かな場所へ攻勢する虚像の具現化」と見なしてきた。他の専門家たち—特にフランス人は—第 XVII 号計画について、作戦的選択肢を伴う集中計画と認識してきたが、いったん部隊が展開されてから、ジョッフルが行動の自由性や、戦略を決定する権力については、ほとんど関心が払われてこなかった…」

「第 XVII 号計画は、1914 年 8 月におけるフランス軍部隊の集中といくつかの作戦的選択肢の認識を提供するが、戦役開始後にジョッフルはフランスの戦略と作戦を個人的に具現化した。彼はフランスの開戦後に第 XVII 号計画を考案して決定したため、1914 年におけるフランスの戦略は、明らかに彼自身のものだった。しかも、その戦略は、アルザス—ロレーヌ内へ初期に攻勢を発動することにより、フランス—ロシア同盟の協定に応じることで、次にベルギー東部とルクセンブルクで脆いドイツ軍中央に対して決定的な打撃を加えることだった。」

[Williamson]「新たな計画は、フランス軍作戦の全ての局面を扱っていた。：集中配備、国境防護、移動輸送、情報指示。どこでも攻勢

主義の印象が明白だった。命令は簡潔明瞭に述べられた。：「状況がどうであれ、全部隊はドイツ軍を攻撃するために結束して前進することが最高司令官の意図である。」… ただし、第 XVII 号計画は、攻勢作戦のために寸分違わぬスケジュールが確立されたわけではなかった。実際、一般命令は、ジョッフルにかなりの程度攻勢を行う柔軟性を認めていた。メッツーティオンヴィル [Metz-Thionville] の北と南への二重の攻勢が準備された。加えて、ドイツ軍がベルギーの中立を破ると、ジョッフルはルクセンブルクとベルギーのアルデンヌを通して、北部攻勢の攻撃を北東へシフトさせるため十分な柔軟性を保持した。その位置にもかかわらず、これらの攻勢強襲は、決定的な戦いに持ち込むことが攻勢主義者たちから期待された。いったん戦いに勝ったら、勝利はすぐ後からついてくるのである。」

2 6 . 4 . 1 作戦目標 [Operational Objectives] : ジョッフルの戦略概念の終着点は、彼の一般指示で明らかにされましたが、No.1 は敵部隊の撃滅で (領土の占領ではなく)、これらの作戦目標はフランスの条約義務を満たすため第 1 軍と第 2 軍に、ドイツ軍中央を打ち破る任務は第 3 軍と第 4 軍に与えられました。

・第 1 軍 : Col de la Schlucht (55.65) – Markirich (57.63/58.63) – Cul du Donon (59.60) – Saargemund (62.52)。

主要目標 : Finstingen (60.55)。

・第 2 軍 : Saargemund (62.52) – Saarbrücken (62.50) – Mets (54.48)。

主要目標 : Falkenberg (57.51) 又は Puttelangen (60.52)。

・第 3 軍 : Diedenhofen (55.46) – Martelange (54.38)。主要目標 : Arlon (54.40)。

・第 4 軍 : Arlon (54.40) – Rochefort (53.32)。

主要目標 : Neufchâteau (52.37)。

・第 5 軍、PARIS、Det d' Armee、ALSACE は、戦略計画を持ちません。

2 6 . 4 . 2 強制攻撃 [Mandated Attacks] : フランスの軍がその戦略計画 (26.3) を放棄する資格を持つためには、その軍に付属したユニットはまず一定数の攻撃を実施しなければなりません。強制攻撃を実施している部隊は、歩兵組織を含み、熱狂戦闘 (9.8) を宣言しなければなりません。

要求される強制攻撃の数は、以下のとおりです。：第 1 軍 = 4、第 2 軍 = 4、第 3 軍 = 6、第 4 軍 = 6

プレイ・ノート : 軍の戦略計画が機能している間、プレイヤーは強制攻撃を実施するときを自由に選択します。その他の攻撃は、熱狂であることを要求されません。

2 6 . 5 ベルギー—国家要塞としてのアントワープ [Belgium—Antwerpen as National Redoubt]

ヒストリカル・ノート : アントワープ [Antwerpen] の都市は、1848 年以来国家要塞として見なされてきました。そこは、もしも戦争でベルギーを防衛する必要があると、王、政府、軍が撤退する避難所となりました。この理由により、そこは壁 (1860) と 2 つの要塞帯 (1860 と 1880-1914) によって囲われました。1914 年の戦争の際、ベルギーはいくつかの戦争計画を準備していましたが、軍首脳部内で合意が得られず、全くの無計画になっていました。アルベール王に支援されたものの、政府から信頼されなかった副参謀長 De Rykel 少将は、ドイツ軍の侵攻に対して直ちにムーズ川西部での防衛に賛同しました。ただし、新たな参謀長に任命された De Selliers de Moranville 中將は、リエージュ [Liege] とナミュール [Namur] の要塞に守備隊だけ残したままアントワープへの撤退を主張しました。

7 月 31 日にベルギー軍の動員が宣せられたとき、王は第 3 師団と第 15 旅団 (第 4 師団から) にリエージュの要塞を防御させ、第 4 師団はナミュールの要塞を防御させることに決めました。残って

いる 4 個師団は、フランス軍又はイギリス軍と合流するのを待つため、ゲート [Gete] 川背後のルーヴェン [Leuven]、ティーネン [Tienen]、ペルウェツ [Perwez]、ワーヴル [Wavre] 間に集中させました。

8 月 5/6 日夜のドイツ軍歩兵のリエージュへの強襲後、ベルギー軍野戦部隊 (第 3 師団、第 14、第 15 旅団) は、リエージュの司令官 Leman 中將からゲート川へ撤退して主力部隊と合流するよう命じられました。8 月 16 日、最後のリエージュ堡壘陥落に続き、ベルギー軍は両側面を包囲しようと脅かしているドイツ第 1 軍と第 2 軍に直面しました。フランス軍やイギリス軍との合流は、俄かに起りそうもないため、これは側面への脅威でした。8 月 18 日と 19 日には小競合いが発生し (Sint-Margriete-Houten-Aarsehor)、アルベール王は自軍を退却させなければならないと確信しました。彼はナミュールの防御に残した第 4 師団を除く全ベルギー野戦部隊に、アントワープ国家要塞へ向かっての撤退を命じました。これは、前進しているドイツ軍に道を開きました。ブリュッセルは 8 月 20 日に陥落し、同じ日にナミュールへの強襲が開始されました。ベルギー軍はドイツ軍の連絡線にとって脅威であり続け、8 月 25 日にアントワープから最初の出撃を行いました。

2 6 . 5 . 1 作戦目標 [Operational Objectives] : アルベール王は、自軍武装戦力の維持を望み、アントワープ要塞化駐屯地防護のために退却することでそれを行いました。

・ベルギー軍 : Antwerpen (52.16) – Gent (44.15)

2 6 . 5 . 2 計画の達成 [Plan Achievement] : ベルギー軍の戦略計画は、第 4 師団を除く全ベルギー軍歩兵組織がアントワープ要塞化駐屯地内部又はベルギー国内のスヘルデ [Schelde] 川の北にあるときに「達成」されます。計画は、GT 5 の最初の準備フェイズに失効します (もしも以前に満たされていないければ)。

2 6 . 5 . 3 第 4 師団の例外 [4th Division Exception] : ベルギー軍第 4 師団は、ルール 26.2.1 による制限を受けません。自由に移動できます。

ヒストリカル・ノート : アルベール王は、第 4 師団をナミュールの防衛に投入しました。ナミュールの陥落が目前に迫ったとき、彼はアントワープへの帰還を要求しました。師団の帰還は、ル・アーブルとオーストエンデを通過する徒歩、列車、艦船による逃避行となりました。

2 6 . 6 ドイツ—1914/1915 年の動員計画 [Germany—The Mobilization Schedule 1914/15]

ヒストリカル・ノート : 以下は、the Mob. Termin-Kalender 1914/15 found in Der Schlieffenplan, Analysen und Dokumente (Paderborn 2006) の部分抄訳です。

フランスに対するドイツ軍の配置は、以下の意図に基づく。：

1. ドイツ軍部隊の主力集団は、ベルギーとルクセンブルクを通過してフランス国内へと前進する。メッツ [Metz] を蝶番の軸として旋回することを意図する (フランス軍の配置に関する情報が、これが正しいことを保証する限り)。右翼の前進は、旋回機動のペースを定めることになる。内側の軍の移動は、ティオンヴィル [Diedenhofen] への連結を原則としメッツは維持される。

2. 主力集団左翼の防護は、メッツの南東に展開した部隊の責任となる (ティオンヴィル [Diedenhofen] とメッツ [Metz] の要塞に加えて)。

3. 第1軍と第2軍の前進のためには、リエージュを通過する行軍ルートが開かれなければならない。もしもベルギーがドイツ軍の通過を承諾しなければ、リエージュを占領するために以下のアプローチが取られる。:

- a. 第X軍団指揮下の部隊による奇襲を実施
- b. 第2軍指揮下の強力な部隊による奇襲を実施
- c. 攻囲型の攻撃

もしもM+12までの第2軍がリエージュに妨害されて行軍ルートを開くことが不可能であれば、リエージュの南を行軍し、予備と攻囲組織を用いて体系的な強襲を発動する。第1軍の前進は、オランダ領土の通過に続いて起る(ただし、OHLからの明確な命令がある場合のみ)。

4. ドイツ軍主力部隊の一斉前進は、第1軍と第2軍がリエージュのエリア内で準備でき次第開始する。

第2騎兵軍団は、ナミュールの北をアントワープ-ブルッセル-シャルルロワの線に向かって前進し、残っているベルギー軍の消息を確認すること、イギリス軍部隊の上陸やフランス軍部隊の北ベルギー到着を監視する。さらには、ナミュールの北を通過する間に、マーズ(ムーズ)川の西、ナミュールとジヴェ間のエリアを偵察し、フランス軍部隊左翼の消息を探る。

第1軍はブリュッセルへ行軍し、部隊の右翼をカバーする。その前進(第2軍と並行する)は、部隊による旋回機動の実行ペースを定めることになる。

第2軍の右翼はワーヴル[Wavre]へ前進し、その左翼はナミュールの北を通過する。

第1騎兵軍団は、第3軍の正面と第4軍の右翼へ前進し、ナミュール南のムーズ[マーズ]川とムーズ川に沿ったディナン[Dinant]に向かう。これは、ナミュール-メジエール間のムーズ川地域を偵察するためである。加えて、フランス軍の第Iと第II軍団がムーズ川に沿ったナミュールとジヴェ間を占領しているか、又はフランス軍部隊がすでに川の東に存在するかどうか確認することになる。

第3軍は、第2軍の初期の前進にもかかわらず、展開を完了させてOHLから命令を受取り次第、ムーズ川のナミュールとジヴェの間に向けて前進を開始する。第3軍の継続的な前進は、南からのナミュール包囲と、ジヴェ[Givet]のChalemont 堡壘占領を要求されるかも知れない。

第4軍は、その右翼で梯団を形成してフュメ[Fumay]へ向けて前進し、左翼はアットエール[Attent]を抜けてヌフシャトー[Neufchâteau]へ向かう。第4軍左翼と第5軍右翼の移動は、連携されることになる。前進の過程で、第4軍は第5軍に対する攻撃を支援するため、いつでも南に向きを変えられるよう準備しなければならない。後にムーズ川を渡る際にも、第4軍は第3軍と並んで戦闘に入れる位置にいないなければならない。

第4騎兵軍団は、ムーズ川のメジエール[Mezieres]-ムザン[Mouzon]-ストウネー[Stenay]-ヴェルダン[Verdun]-サン・ミエール[St. Mihiel]の線を偵察するため、Cargnauとダンヴィエ[Damvillers]へ向けて前進することになる。ムーズ川下流のヴェルダンが強固に保持されているか、又はフランス軍部隊がヴェルダン地区から前進しているかどうか確認する。

第5軍の任務は、第4軍と旋回地点であるメッツ間の連絡を維持することである。第5軍は、重深の梯団でBetterburug-旋回地点を維持する間、前進を準備しなければならない。いったん前進が開始されたら、第5軍はマメ[Mamer]とアルロン[Arlon]を抜けてフロランヴィル[Florinville]へ向けて梯団左翼を形成して進撃する。

ヴェルダン方向からの強力なフランス軍の反撃を退けるため、第5軍は南東又は南に面する前線に旋回する必要が生じるかも知れない。それ故、防御拠点を構築するため、メッツとティオンヴィル

[Diedenhofen]で使用可能な資材の準備が必要である。メッツ予備の割り当ては、状況によって決められることになる。

更に遠くへ前進しているときには、第5軍は恐らくロンウィ[Longwy]とモントメディ[Montmedy]を占領することになる。

メッツ南の帝国内に展開する部隊(すなわち、第3騎兵軍団、第6軍、第7軍)は、上級指令官の完全な指揮下にある(この場合は、第6軍)。これらの部隊は、モーゼル川とムルト川に向けて前進し、この地域に展開したフランス軍部隊を挟撃し、フランス軍部隊が左翼へ移送されることを妨げるため、マノンヴィレ[Manoviller]堡壘を占領する。この任務は、もしもフランス軍がメッツとヴォージュ山脈間で圧倒的な部隊で強襲を発動したら徒労に終わる。もしも土地を与えることを強いられれば、フランス軍がニエ川の位置から旋回することを防ぐように撤退を実施する。

第6軍と第7軍の場合、圧倒的なフランス軍部隊に遭遇することではなく、モーゼル川の左側面で闘うために第6軍と第3騎兵軍団の一部を割くことが可能である。モーゼル川とムルト川に前進する可能性は、総司令官の決断によらなければならない。

フランス軍の攻勢が上アルザスに及ぶ場合、先鋒がKaiser-Willhelm 要塞-Breush 陣地-ストラスブルクを越えて突出しない限り、作戦全体への不利な影響はない。このラインの防衛は、ストラスブルク知事[Gouverneur]の重要任務である。

展開期間中、上アルザスと南バーデン[Baden]の国境地域は、第7軍司令官の責任となる。上ライン地方をカバーする部隊は、第XV軍と第XIV軍軍団のStellvertretende Kommandierende Generalも同様に彼に従属する。

上アルザスと南バーデンの第7軍司令官の任務は、輸送のみにある。それ故、帝国領土内の総司令官は、第7軍の強力な部隊を直接第6軍と連携させるために指示を与えなければならない。

もしも優勢な敵部隊が上アルザスに前進したら、第7軍の部隊はストラスブルク(第XV軍団)とライン川の右側面(第VIV軍団)へ向けて撤退する。ライン川の橋梁とライン川左岸のRRラインは、完全に破壊される。

上アルザスを撤収後(そして、第7軍の強力な部隊が第6軍と直接連携したら)、南バーデンの防衛が必要となる。指定された後備兵がこの任務に十分耐えるかどうか判定し、そうでなければ増強しなければならない。

2 6. 6. 1 作戦目標 [Operational Objectives]:

・第1軍: Antwerpen (52.16) -Hal* (46.21)。

主要目標: Brussel (49.21)。

*これは元のルールから変更されたことに注意してください。差替えカウンターは、ゲーム1914 Serbienに用意されます。

・第2軍: Brussel (48.21) -Namue (50.27)。

主要目標: Wvre (50.23)。

・第3軍: Namur (50.27) -Givet (48.31)。

主要目標: Dinant (50.30)。

・第4軍: Fumay (46.32) -Neufchâteau (52.37)。

主要目標: Paliseul (49.35)。

・第5軍(特別-26.6.3を参照): Florinville (50.38) -Montmedy (49.41) -Diedenhofen (55.46)。

主要目標: なし。

・第6軍(特別-26.6.2を参照): Toul (48.53) -Epinal (50.61)。

主要目標: Manonviller (55.57)。

注釈: ヘクス55.57は、もしもドイツ軍ユニットがヘクスを占めると、占領したと見なされます。要塞は、破壊する必要がありません。

・第7軍は、戦略計画を持ちません。

2 6. 6. 2 ドイツ第6軍 [German Sixth Army]: ドイツ第6軍は、戦略計画idleで開始します。この計画は、GT3の前に活性化できません。GT3の各準備フェイズ中、1)もしもフランス第2軍がその戦略計画を放棄するか、又はその戦略計画を満たしていたら、この

計画が活性化されます。2) もしもそうでなければ、ドイツ軍プレイヤーは1d6を振らなければならず、結果が1、2、3であると計画は活性化します。GT4のフランス軍プレイヤー・ターンに、自動的に活性化します。

26.6.2a 影響 [Effects]：第6軍に付属したユニット（非活性化でないもの）は、以下を除き、通常に移動と攻撃ができます。：

- ・計画の活性化前、第6軍のユニットは、PA マーカーを置くことを禁じられます。
- ・計画の活性化前と活性化中、第6軍は攻撃を禁じられ、軍団あるいは組織が付属や分遣することを禁じられます。ただし、到着している増援は付属できます (16.1)。

ヒストリカル・ノート：フランス軍のモランジュ [Morhangin] (Morhange) への前進を確認した後、第6軍はマノンヴィレ [Manonviller] 占領の結果となるナンシー高地 [Grand Couronne by Nancy] の戦いに赴きました。

26.6.3 ドイツ第5軍 [German Fifth Army]：第5軍は、個別に戦略計画の達成や放棄ができません。第5軍の計画は、第4軍がその目標を占領するか又は計画を放棄したら終了します。

27.0 勝利判定 [DETERMINING VICTORY]

勝利ポイント (VPs) は、どちらのプレイヤーが勝利したかを判定するために使用されます。勝利の詳細については、各シナリオの勝利条件を参照してください。

勝利ポイント [Victory Points]

プレイ中、各プレイヤーは下記の VP スケジュールに従って得失した VPs を増減させることになります。現在蓄積された VPs の総数は、VP 記録欄上で管理されます。VP マーカーは、2つの面を持ちます。もしも連合軍プレイヤーがリードを維持すると連合軍面を上に向け、逆の場合はドイツ軍面を上に向けます。

27.1 戦略計画 [Strategic Plans]

戦略計画の達成は、VPs を得点しません。ただし、もしも計画が放棄されると、VPs は減少します (26.3)。減少する VPs の数は可変的で、軍に付属した最寄りの歩兵ユニットによるその軍の主要目標への近接によります。ドイツ第5軍の場合、減少するポイントはありません。

主要目標からの距離 VPs

- 5ヘクス以上 - 15
- 3又は4ヘクス - 10
- 2ヘクス - 6
- 1ヘクス (隣接) - 3

例：GT3に、フランス第2軍は自軍の計画を放棄することに決めました。第2軍に付属する最寄りの歩兵ユニットは、その主要目標から1ヘクス (隣接) です。フランス軍プレイヤーは、3 VPs を失います。

27.2 フランス軍のミュールハウゼン占領 [French Capture of Muhlhausen]

GT7の前に、もしもフランス軍がいくつかのプレイヤー・ターン終了時にミュールハウゼン [Mühlhausen] (ヘクス 55.70、56.69、56.70) の全てを支配すると、連合軍プレイヤーは10VPsを得点します。

27.3 ドイツ軍のロレーヌ前進 [German Advance into Lorraine]

GT7の前に、ゲーム毎に一度、ドイツ軍プレイヤーの選択するいずれかのプレイヤー・ターンの終了時に、もしもドイツ軍がリュネヴィル [Lunecille] (53.56) と／又はバカラ [Baccarat] (55.59) と／又はサン・ディエ [St.Die] (55.62) を支配すると、支配した都市毎に5VPsを得点できます。

27.4 ドイツ軍の最遠方前進 [German Furthest Advance]

2番目の中間フェイズから開始して、以降の各中間フェイズに、ドイツ軍プレイヤーはフランス国内への前進によって得点したVPsを計算します。最遠方のドイツ軍歩兵組織（騎兵や支援ユニットは不可）によって得点されたVPの数を見つけるため、ヘクスの横列番号からヘクスの縦列番号を差し引きします。最大のVPsを得点するヘクスを選択します。合計は、正又は負の数になり得ます。ヘクス縦列45xx (含まない) よりも西のヘクスのみが資格を持ちます。

例：ヘクス29.34で、ドイツ軍プレイヤーは5VPを得点します。ヘクス15.32は17VPです。ヘクス25.23は-2VPsに相当します。

27.5 連続する前線 [Contiguous Front Line]

2番目の中間フェイズから開始して、以降の各中間フェイズに、各プレイヤーは堡壘、要塞ユニット（外部守備隊を持つ）、戦闘ユニット (LOC ユニットの除外) が占めない自軍前線の南部分の各ヘクスについて-1VPを被ります。

例外：山岳尾根ヘクスサイドによって防護されるヘクスは、占める必要がありません。

- ・連合軍プレイヤーは、スイス国境からヴェルダン [Verdun] (ヘクス47.45) まで連続するラインを維持しなければなりません。
- ・ドイツ軍プレイヤーは、スイス国境からヘクス列xx42まで連続するラインを維持しなければなりません。

27.6 ドイツ軍海兵師団 [German Marine Division]

8番目の中間フェイズから開始して、以降の各中間フェイズに、ドイツ軍プレイヤーはもしも海兵師団 (ID Marine) が沿岸ヘクス (すなわち、ヘクス01.21から開始してヘクス42.10までの、海に沿ったヘクス格子の最後のヘクス) 内にスタックしていなければ、-3VPを被ります。

プレイ・ノート：海兵師団はアントワープ [Antwerper] 降伏の3GT後にプレイに登場します (25.4.1)。

27.7 パリ [Paris]

もしもドイツ軍ユニットがパリ中央 (ヘクス16.36) に進入したら、ドイツ軍プレイヤーは25VPsを得点します。もしもドイツ軍プレイヤーが最終の中間フェイズ中にパリ中央を支配すると、ゲームに勝利します。

27.8 地理的目標 [Geographic Objectives]

最終中間フェイズ中、両陣営は地理的目標の支配についてのVP得点を合計します。プレイヤーは、以下のリストから支配する各都市、町、位置について3VPを得点します。もしも目標が複数ヘクスであると、全ヘクスを支配しなければならず、さもなければポイントは得点されません。

オーストエンデ [Oostende] (37.10)、イーブル [Ieper] (34.14)、リール [Lille] (35.18+34.18)、エール [Aire] (28.15)、ダンケルク [Dunkerque] (31.11)、カレー [Calais] (26.09)、ブローニュ [Boulogne] (22.11)、アブヴィル [Abbeville] (20.19)、アミアン [Amiens] (22.23)、アルバール

[Albert] (26.24)、アラス [Arras] (29.21+30.21)、カンブレー [Cambrai] (33.24)、サン・カンタン [St.Quentin] (32.28)、コンピエーニュ [Compiègne] (24.31)、クレイユ [Creil] (20.31)、モー [Meaux] (22.37)、シャトー・ティエリ [Château-Thierry] (27.38)、ソワソン [Soissons] (29.34)、ラン [Laon] (33.33)、イルソン [Hirson] (40.29)、メジエール [Mézières] (44.35)、グランプレ [Grandpré] (43.41)、ランス [Reims] (34.38+35.38+35.39)、エペルネー [Epernay] (33.41)、シャロン・シュル・マルヌ [Châlons-s.Marne] (36.43)、ヴィトリ・ル・フランソワ [Vitry-le François] (37.47)、バル・ル・デュック [Bar-le-Duc] (42.48)、サン・ミエール [St.Mihiel] (46.49)、コリュ・デュ・ドノン [Col du Donon] (59.60)、ハルトマンズヴァイラーコップ [Hartmannsweilerkopf] (55.68)。

27.8.1 特別な都市 [Special Cities] : プレイヤーは、以下のリストから、完全に支配する各都市について **15VPs** を得点します。: アントワープ [Antwerpen] (52.16)、ルーアン [Rouen] (08.25+09.25)、トロワ [Troyes] (28.50+29.50)、ナンシー [Nancy] (51.54)。

CREDITS

Designer: Michael Resch.

Research & Design Assistance: Rian van Meeteren.

Developer: Dick Vohlers.

Rules Editing Assistance: Malcolm Cameron, Michael Junkin, Gary Quick.

Art Director, Cover Art & Package Design: Rodger MacGowan.

Counter Art: Michael Resch.

Map: Michael Resch, S.G. Stewart.

Play-Testers: David Antonio, Ulf Bergqvist, Mark Fisher, Milt Janosky, Michael Junkin, Gregg Kilbourne, Kristian Liff, Jonas Multing, Ben Sanders, Joe White.

Post-Publication Play-Testers: Andrea Brusatti, Eric Crawford, Gonzague Depondt, Peter Dietrich, Hjalmar Gerber, Paul Hederer, Jeroen Koopman, Daniele Marcolini, Hanno Meier, Gary Quick, Jeff Sandelin, Jérôme Trift.

Battle for Liège Expansion: Rian van Meeteren, Ben Sanders.

Vassal Module: Peter Dietrich.

Honorable Mention: Louis Capdeboscq, Hans Korting, Jean Lasnier.

Production Coordination: Tony Curtis.

Producers: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan, Mark Simonitch.

GAME SUPPORT

Ongoing errata and game support materials are available on the GMT

Web site at: **www.GMTGames.com**

As well as on Michael Resch's Oregon Consim Games Web site at: **www.ConsimGames.com**

索引

アルペン猟兵 9.7.2
アントワープの降伏、ベルギー軍 24.4、イギリス軍 23.3.3、ドイツ軍 25.4.1
移動 7.0

- ・許容移動力 7.1.1
- ・強行軍 7.2
- ・集積所の移動 15.6.3
- ・MP 消費の記録 7.8、騎兵対応移動&後退について 8.2.4 & 8.3.2

海上支援 [連合軍] 21.2
海上輸送 7.9
騎兵タイプ・ユニット 1.2、特性 8.1

- ・騎兵軍団 2ユニット・カウンター 8.1.1、代替 16.4
- ・LOC 騎兵ユニット 8.7.3
- ・悪しき騎兵ドクトリン 8.4
- ・騎兵の対応移動 8.2
- ・騎兵後退 8.3

軍基地の移送 イギリス軍23.1、ベルギー軍24.3
軍前線 3.4.1
軍の付属エリア 5.1
撃退 7.4、主要河川と氾濫ヘクスサイドを越える 7.4.7
ケンプファー [ドイツ軍] 25.8
攻囲砲兵ユニットと攻囲段列 HQs 13.0
高度 3.5、変更 3.6.1、森ヘクスサイドの影響 3.5.2
工兵連隊マーカー [ドイツ軍] 13.3.4
港湾 [連合軍] 補給源 15.1.5、イギリス軍の港湾補給 23.4
サムソン [イギリス軍] 23.2
支援ユニット 5.5 戦闘後退却 11.1.2
支配 (ヘクスの) 3.4
熟練度 9.7
守備隊ユニット 2.3.5、特性 8.6、砲兵守備隊ユニット 8.8.2
準備攻撃 7.3
準備砲撃 20.0
陣地 (IPs) 14.0
新予備軍団 [ドイツ軍] 18.6.3
スタッキング 3.1、敵要塞ユニットと 12.1.3、2ヘクス・ユニット 19.1.2
前線 3.4.1、鉄道建設の影響 18.2
戦闘 9.0、手順 9.1.1、結果 9.9

- ・戦闘後前進 11.2
- ・弾薬補給 9.4
- ・側面攻撃 9.5
- ・熱狂 9.8、戦略計画要件 26.2.2
- ・準備攻撃 7.3、戦闘比コラム・シフト 9.6.1
- ・戦闘後退却 11.1、堡塁 8.5.2、守備隊ユニット 8.6.3、ベルギー軍の歩兵組織 11.1.2、2ヘクス・ユニット 19.1.7
- ・拘置ユニット 9.2.3

戦闘効果値 6.1

- ・チェック 6.2、強行軍 7.2.3、戦闘後 10.0
- ・戦闘不能ユニット 6.3
- ・士気阻喪状態ユニット 6.4、CE の回復 7.5.2
- ・回復 7.5

戦闘後前進 11.2
戦闘後退却 11.1
戦略計画 26.0、移動制限 26.2、強制攻撃 [フランス軍] 26.4.2
戦力減少 9.10、支援ユニットの CE 失敗 5.5.2、強行軍の EC 失敗 7.2.3a、戦闘後 EC の失敗 10.3、ベルギー軍の戦闘後退却 11.1.2、山岳尾根又は主要河川ヘクスサイドを越える退却 11.1.4
増援 16.1、軍レベルの増援 17.1
ZOC 3.3、海上又は山岳尾根のヘクスサイドを越えて伸びない 3.3.1

- ・戦闘への影響、側面攻撃 9.5、戦闘後退却 11.1.1 & 11.1.3
- ・移動の影響 7.1.6、悪しき騎兵ドクトリン 8.4
- ・RR 輸送／鉄道モードの影響 7.7.3(4)、7.7.4、7.7.5
- ・騎兵対応と後退への影響 8.2.3 & 8.3.1
- ・戦闘後退却の影響 11.1
- ・補給をたどる影響 15.3、15.5
- ・補給ユニットへの影響 15.6.2

大英海軍師団 (RND) [イギリス軍] 23.3
代替 16.2-16.4、アイヒホルン [ドイツ軍] 25.5、アントワープの降伏も参照
弾薬欠乏 15.8
地形 3.5、特殊な地形の特徴 3.5.5

- ・移動への影響 7.1.3
- ・戦闘戦力への影響 9.3、側面攻撃 9.5.3
- ・砲兵値への影響 10.1.1a
- ・オレンジ、レッド、イエロー円とダイヤモンド 18.4 & 18.5

中間フェイズ 4.3
撤退 16.5
鉄道 (RR) ライン 8.0

- ・渋滞 18.6
- ・RR 構築物 18.4、爆破 18.4.1、特別なドイツ軍 RR 構築 (黄色い円) 18.5
- ・紫色の RR ライン、連合軍 RR 輸送の例外 7.7.2、ベルギー軍集団 25.4
- ・鉄道ポイント (RPs) 7.7.1、特別ベルギー軍 RP 24.5、RND RP 23.3.2、ベルギー軍の出撃誘発 18.6.4
- ・Réseau du Nord 18.3
- ・RR ラインの状態 (機能／非機能状態) 18.11、鉄道堡マーカー 18.1.2

RR 輸送 7.7、輸送率 7.7.2、手順 7.7.3、鉄道モードのユニット 7.7.4
東部への増援 [ドイツ軍] 25.2
道路橋 3.5.4、移動と補給への損傷の影響 7.1.4
トラック・マーカー [ドイツ軍] 25.3
任務 7.8
2ヘクス・ユニット (状態) 19.1
林ヘクス 3.5.3
バリ (軍と守備隊戦区) 22.2、CE 回復の例外 7.5.2、RR 輸送目的地ヘクスの例外 7.7.3(2)
氾濫地形：移動 7.1.5、撃退 7.4.7、攻撃 9.2.3、エイゼル川 21.3 孤立 15.5、もしも士気阻喪状態で退却できなければ 11.1.6
付属、影響 5.3、補給源の制限 15.2
フランス軍の分遣隊 [フランス軍] 17.2
ベルギー軍集団 [Armee-Gruppe Belgien] [ドイツ軍] 25.4
ベルギー軍の舟橋 (アントワープ) 24.6
砲撃－要塞砲撃 13.0
堡塁ユニット 2.4、特性 8.5
砲兵タイプ・ユニット 1.2、2.5、特性8.8
攻囲砲兵ユニット 13.2
砲兵値、戦闘の AV 計算 10.1.1
補給 15.0、たどること 15.3、手順 15.4

- ・弾薬補給 9.4、弾薬欠乏 15.8
- ・非補給下の影響 15.4、孤立 15.5
- ・補給源 15.1、バリ集積所 22.2.3

補給タイプ・ユニット 2.6、特性 15.6

- ・集積所、再配備 15.6.4、第2集積所 15.7
- ・補給ユニットと EZOCs、軍団段列の退却&集積所の強制退去 15.6.2

補充 16.6、ベルギー軍補充の欠乏 24.2
要塞 2.7、特性 12.0

- ・砲撃 13.1、砲撃後前進 12.3.4
- ・戦闘 12.2
- ・外部守備隊 12.1
- ・弾薬&補給源としての要塞 9.4.3 & 15.1.4
- ・包囲された要塞化駐屯地 12.3
- ・要塞の降伏 12.5

連合軍の劣悪戦闘ドクトリン 21.1
Groupe de Divisions Territoriales (GDT) 22.3
Höherer Kavallerie-Kommandeur (HKK) 25.1
LOC ユニット 8.7
RR 輸送 7.7、輸送率 7.7.2、手順 7.7.3、鉄道モードのユニット 7.7.4

プレイのプレイヤー・ターン・シークエンス

準備フェイズ

- ・増援を配置し、撤退と代替を実施する。
- ・資格を持つ損傷道路橋梁を修理する (7.1.4b)
- ・軍基地移送の開始と完了 (23.1&24.3)。
- ・プレイヤー諸氏は、特別イベントの発生に注意する。

特別統合準備フェイズ:

- ・どちらのプレイヤーも、資格を持つ要塞ユニットを修理できる。
- ・プレイヤー諸氏は、戦略計画が達成されていないか注意する。
- ・どちらのプレイヤーも、自身の軍の戦略計画を放棄できる。
- ・この GT に活性化されることを予定された全ての軍、軍団、組織、支援ユニットを「活性化」させる。

付属フェイズ

- ・各軍の「付属地域」境界を指定する。軍編成ディスプレイ上で付属マーカーの位置を調整する。
- ・軍集積所の再配備を実施する (15.6.4)。

補給フェイズ

1. 拡張モード面の補給ユニットを表面に返し、全ての弾薬供給マーカーを取り去る。
2. 全友軍ユニットの補給状態を判定する。
(1) 各集積所ユニットが LOC を持つことをチェックする。もしも LOC を持たない集積所が発見されたら、正当な LOC を創出するために集積所を退去させる (15.6.2)。
- (2) 各軍団段列ユニットが完全補給下にあるか又は LOC を持つかチェックする。非補給下と LOC を持たない軍団段列の上に非補給下マーカーを置く。
- (3) 各部隊の補給状態を判定するためにチェックする。ある部隊は、完全補給下又は非補給下のどちらかである。もしも部隊が非補給下であると、孤立についてチェックする (15.5)。補給線をたどれない全部隊の上に、非補給下／孤立マーカーを置く。
- (4) 孤立状態でない限り、全非補給下部隊の CEL を 1 だけ減少させる。もしも孤立状態であると、部隊の CEL を 3 だけ減少させる。

中間フェイズ・チャート

中間フェイズ	鉄道ポイント (7.7.1)		補充ポイント (16.6)			陣地 (14.0)	弾薬欠乏マーカー (15.8)
	フランス軍	ドイツ軍	フランス軍	イギリス軍	ドイツ軍		
1 番目	3	0	0	0	0	2	—
2 番目	6 + ベルギー軍 RP (24.5)	0	8 (軍毎に最大 2)	0	4 (第 6 軍 & 第 7 軍のみ、軍毎に最大 2)	3	—
3 番目	7	3 と 1/2	10 (軍毎に最大 3)	0	8 (第 7、6、5、4 軍のみ、軍毎に最大 3)	5	—
4 番目	9	7	12 (軍毎に最大 3)	3	12 (第 7、6、5、4、3 軍のみ、軍毎に最大 3)	8	1
5 番目	9	7	14 (軍毎に最大 4)	2	14 (軍毎に最大 4)	12	2
6 番目	9	7	14 (軍毎に最大 4)	1	14 (軍毎に最大 4)	15	3
7 番目	9	1	14 (軍毎に最大 5)	1	14 (軍毎に最大 5)	無制限	4
8 番目	7	4	14 (軍毎に最大 5)	1	14 (軍毎に最大 5)	無制限	5
9 番目	7	4	14 (軍毎に最大 5)	1	14 (軍毎に最大 5)	無制限	6

- (5) 全ての非補給下／孤立マーカーを取り去る。

3. GT13 から開始して、弾薬欠乏を被る軍を指定する。弾薬欠乏マーカーを置く (15.8)。

4. GT23 の前に、ドイツ軍プレイヤーは、準備砲撃手順を開始できる (20.0)。

RR 建設フェイズ

- ・再建された RR 構築物に注意し、鉄道堡マーカーを調整する。

移動フェイズ

- ・手番プレイヤーは、移動を実施する。ユニットは 9MPs を持つ。

対応移動フェイズ

- ・非手番プレイヤーは、要求される AoA 調整 (5.1.1a) 後に移動を実施する。ユニットは 5MPs を持つ。

重要: 悲しき騎兵ドクトリン—8.4.

攻撃フェイズ

- ・手番プレイヤーは、自軍の全ての要塞砲撃と戦闘ユニットの攻撃を実施する。

要塞砲撃シークエンスの手順:

1. 攻囲砲兵ユニットと目標要塞ユニットを指定する。
2. 適切な砲撃限度マーカーを 1 ずつ減少させる (13.4)。
3. 砲撃を解決する。
(1) 砲兵の口径と要塞クラス評価値を比較する。
(2) 1 d 6 を振り (又はもしも 21cm であればさらに)、結果を適用する。
(3) もしも要塞ユニットが撃破されたら、隣接する 1 戦闘ユニットがヘクス内に前進できる (12.3.4)。

戦闘ユニット攻撃シークエンスの手順:

- a. 攻撃側は、防御と攻撃のヘクスを指定する。
- b. ヘクス内の全ユニットの ID、ユニット・タイプ、ユニット規模が明らかにされる。もしも拘置されるユニットがあれば宣言する (9.2.5)。
- c. 両プレイヤーは、自軍ユニットが弾薬を受け取るために補給範囲内にあるかをチェックする。もしも弾薬を供給しているいずれかの補給ユニットが拡張モード面であるか、又は軍が弾薬欠乏マーカーを載せていると (23.1.2、24.3.1)、供給を記録する (9.4.2)。

1 ➤ 戦闘の解決:

- d. 各プレイヤーは、自軍の合計戦闘戦力を計算する。
- e. CRT 戦闘比を決定する。
- f. 戦闘の熱狂度を判定する。
- g. 戦闘を解決して結果を判定する。
- h. 退却を実施し、CEL と／又は戦力減少を適用する。

2 ➤ 砲兵:

- i. 砲兵 DRMs を判定する。

3. ➤ 戦闘後効果値チェック:

- j. 戦闘後効果値チェックを実施し、結果を適用する。
- k. 戦闘後前進

反撃フェイズ

- ・非手番プレイヤーは、自軍の全ての要塞砲撃と戦闘ユニットの攻撃を実施する。

終了フェイズ

- ・騎兵後退ステップ: 資格を持つ全ての騎兵ユニットは、後退できる (8.3)。手番プレイヤーが最初で、次に非手番プレイヤーが行う。
- ・要塞降伏ステップ: 要塞の降伏についてチェックする (12.6)。
- ・準備砲撃ステップ: 準備砲撃手順を継続又は終了する (20.0)。
- ・勝利ポイント: このプレイヤー・ターンに得失した VPs について、VP マーカーを調整する。