

# 1914 Serbien muß sterbien

*The Initial Campaigns on the Balkan Front in WWI*



## RULE BOOK

日本語解説書

### 目次

はじめに [Introduction]	2	15. 補給 [Supply]	23
1. 参考項目 [Contents]	2	16. 増援、代替、撤退、補充 [Reinforcements, Substitutions, Withdrawals & Replacements]	25
2. ユニットの読み方 [How to Read the Units]	3	18. 鉄道 (RR) ライン [Railroad (RR) Lines]	26
3. 一般的なゲーム概念 [General-Game Concepts]	5	19. 2ヘクス・ユニット [Two-Hex Units]	27
4. プレイのシークエンス [The Sequence of Play]	7	21. 特別ルール [Special Rules]	28
5. 付属と軍編成ディスプレイ [Attachment and Army Organizational Display]	8	23. セルビア軍の特別ルール [Serbian Special Rule]	28
6. 戦闘効果値 [Combat Effectiveness]	10	24. モンテネグロ軍の特別ルール [Montenegrin Special Rule]	29
7. 移動 [Movement]	11	25. オーストリアーハンガリー軍の特別ルール [Austro-Hungarian Special Rules]	29
8. 特定ユニット・タイプの特徴 [Specific Unit Type Characteristics]	15	26. オーストリアーハンガリー軍の戦略計画 [Austro-Hungarian Strategic Plans]	31
9. 戦闘 [Combat]	17	27. 勝利判定 [Determining Victory]	31
10. 戦闘後効果値チェック [Post-Combat Effectiveness Checks]	21	索引 [Index]	33
11. 退却&前進 [Retreat & Advance]	21	プレイのシークエンス概要 [Sequence of Play Summary]	33
14. 陣地 [Improved Positions]	28	中間フェイズ・チャート [Interphase Chart]	34

## はじめに [INTRODUCTION]

**1914 Serbien muß sterbien**は、第一次世界大戦の初期バルカン戦線戦役をモデルにしているゲームです。ゲームは、1914 Offensive à outrance (GMT 2013) のVersion2とほぼ同一のルールを使用します。

**Serbien muß sterbien**は、開戦時のオーストリアーハンガリー帝国内で主戦論者が繰り返し叫んだスローガンです。ドイツ語の「Serbien muß sterben」は、「セルビア滅ぼすべし」と訳されます。ただし、Serbienとsterbenは同韻語ではないため、iが加えられます。ほら、韻を踏むでしょう。

**重要:** ゲームをセット・アップする最良の方法は、プレイ・ブックの**セット・アップ指示**に従うことです。28.0を参照してください。

**規模:** 1ヘクス＝8.8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 Component]

**1914 Serbien muß sterbien** の各ゲームは、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
- ・ 1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
- ・ 2枚のプレイヤー補助カード
- ・ 1シートの編成ディスプレイ
- ・ 1と1/2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から組織の現行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]:** 組織の現行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に用語は、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)
0	砲兵、堡壘*、集積所、海軍戦隊

\*砲兵表上では、1/2 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ーを持つ戦闘ユニットです。(ユニットと付属マーカーは、同じIDを持つ。)

**友軍マップ端 [Friendly Map Edges]:** セルビア軍プレイヤーの友軍マップ端はセルビア国境内に下がるそれで、オーストリアーハンガリー軍プレイヤーについては、オーストリアーハンガリー国境内部にあるそれと見なされます。オーストリアーハンガリーとセルビアの国境間は、東マップ端からベオグラードまでドナウ川に沿って、サヴァ川とドリナ川の合流点に沿って、ヘクス 15.20 までドリナ川に沿って走ります。そのヘクスから、国境はヘクス 15.26 まで走ります。

**非活性 [Inactive]:** いくつかの個別ユニットは、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、移動又は任務の実施ができません。ZOCを及ぼしません。もしも敵ユニットが非活性ユニットに移動して隣接すると、活性化されます。非活性の補給ユニットは、補給を提供できます。

**注釈:** このルールは、1914 Oàò の非活性ルールとは異なります。

**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5MPs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。

**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によって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)、Marsch 補充の合体 (7.7)、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ーであらわされます。

**ユニット規模 [Unit Size]** : ユニット規模表示は、ユニット・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」)

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

**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]、河川防衛 [River Protection]、守備隊 [garrison] 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]

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

**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]

**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]

**GT** : ゲーム・ターン [Game Turn]

**ID** : 名称 [Identification]

**IP** : 陣地 [Improved Position]

**LOC** : 連絡線 [Line of Communications]

**Ma** : A-H 軍 Marsch ユニット [A-H Marsch unit]

**MP** : 移動ポイント [Movement Point]

**PA** : 準備下攻撃 [Prepared Attack]

**PR** : 熟練度 [Proficiency Rating]

**REPL** : 補充 [Replacement]

**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	オーストリアーハンガリー軍
・カーキ	セルビア軍
・グリーン	モンテネグロ軍

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]
	 Marsch 歩兵 [Marsch Infantry]
	 守備隊歩兵 [Garrison Infantry]
	 河川防衛 [River Protection]
	 騎兵 [Cavalry]
堡壘ユニット :	 堡壘 [Fort]
砲兵ユニット :	 砲兵 [Artillery]
	
補給ユニット :	 軍集積所 [Army Depot]
	 軍団段列 [Corps Train]
海軍ユニット :	 海軍戦隊

### 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 *Serbien muß sterben* 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、もしもあれば、それに関係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 : 10Gb を持つユニットは、第10山岳 [Gebirgs] 旅団で独立組織です。

例2 : 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：SIXTH の番号を持つオーストリアーハンガリー軍歩兵師団は、第6軍に従属したことを表示します。(ユニットは、第6軍のエリア内に留まらなければならない。)

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を参照。

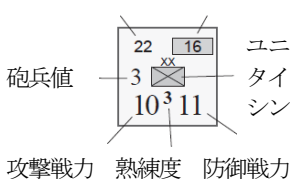
2.2.4 統合/予備表示正方形の組合せ [Combination/Reserve Combo Indicator Square]—16.4を参照。

## 2.3 戦闘ユニット [Combat Units]

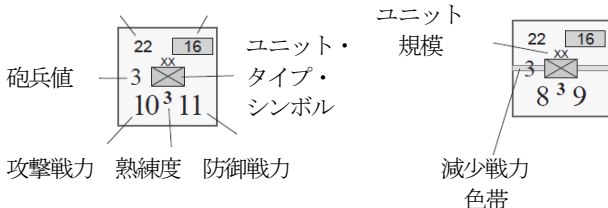
戦闘ユニット・カウンターの表面は、ユニットの完全戦力面を示し、裏面(もしも持つと)はその減少戦力面を示します。ユニットの減少戦力面は、細く明るい色帯で示されます。少数のユニットは、追加の戦力減少を表現するために、2番目のカウンターを持ちます。これらのカウンターは、戦力減少の数を示す帯を持ちます。

### 戦闘ユニットの見本(表面)

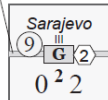
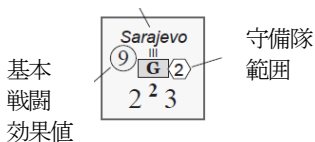
ユニットID 付属軍団



### (裏面)



支援ユニットID (斜体)



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。

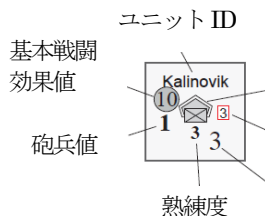
2.3.5 守備範囲 [Garrison Range]：いくつかの守備隊ユニット上に、数字を含んでいる白い六角形が記載されています。一守備隊ユニットのみ 8.6を参照。

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。

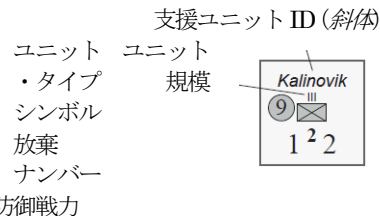
## 2.4 堡壘ユニット [Fort Units]

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。

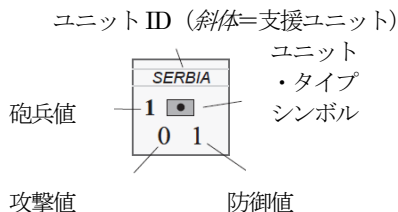
2.4.4 基本戦闘効果値 [Base Combat Effectiveness]—5.5.2を参照。

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 [Artillery and HQ Units]

砲兵ユニットの特性—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]：攻撃しているとき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。

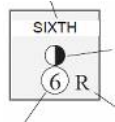


## 2. 6 補給ユニット [Supply Units]

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)

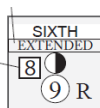
付属表示



ユニット  
・タイプ  
シンボル

拡張範囲

弾薬  
供給  
限度



補給範囲

RR 移動のみ

**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 1 GT 中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、供給限度はない)。

**2. 6. 3 RR 移動のみ [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. 8 付属マーカー [Attachment Markers]

各組織と各 A-H 軍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。

・その ID の後にマイナス (-) 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、ID31-は ID31 を使用します)。

### 付属マーカーの見本

組織

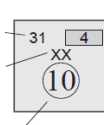
軍団

ユニット

ID

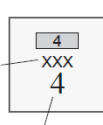
組織

規模



軍団  
付属

規模



基本戦闘

効果値

軍団付属限度

**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、耐久力のような、目に見えない尺度です。

**2. 8. 3 (欠番)**

**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。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 ユニットのまでが支援ユニットであることが可能で、しかもこれらの支援ユニットの 1 つのみが砲兵であることが可能です。

・堡壘ユニットは、支援ユニット限度に対してカウントしません。

・あるヘクス内で戦闘に参加することが認められた数を超える師団相当がスタックするときは、超過ユニット (たち) は拘置されます (9.2.5)。

**3. 1. 2a 山岳地形内の戦闘スタッキング [Combat Stacking in Mountain Terrain]** : 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には、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 ユニットのまでが支援ユニットであることが可能で、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)
山岳地形: そこから/内部へ/内部で/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 マーカーの存在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 欠番**

**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
次	歩兵組織 最高 PR	最高 PR
次	士気阻喪状態ユニット	士気阻喪状態ユニット
次	堡壘	堡壘
次	支援ユニット 最高 PR	支援ユニット 最高 PR
次	砲兵	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キングしていると、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はできません。あるヘクスに対して攻撃を發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ことはありません。

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きと強く感じました。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 マーカー [Markers] :** プレイヤーは、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、舟橋を除く）を自由に置くことができます。IP と IP MP 拡張マーカーは、常にスタックの最上部です。

準備下攻撃マーカーは、常にそれらを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 MP を消費していないユニットは、PA マーカーの上へ PA マーカーが見えるように置きます。この方法で、両プレイヤーはどのユニット（たち）が PA マーカーを持つか持たないかが分かります。

### 3. 2 部隊 [Force] — ルールの概要

1914 *Serbien muß sterbien* 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。戦闘後に、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す。

**3. 3. 1 地形と ZOC [Terrain and ZOC] :** ZOCs は、いかなるヘクスの内外へ、サヴァ川とドナウ川又は通過不能山岳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には、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には、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。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には、ユニット自身のZOCは、友軍ユニットのZOCと同様にEZOCの存在を打ち消します。

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

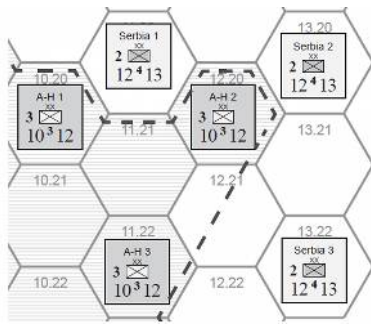
- ・移動時のEZOCsの影響について—7.1.6を参照。
- ・ZOCs と側面攻撃—9.5を参照。
- ・ZOCs と戦闘後退却—11.1を参照。

### 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。

**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。



例：点線はオーストリアーハンガリー軍の軍前線で、その背後のヘクス（網掛け）は、A-H 軍の支配下です。ヘクス 12.21 に注目してください。この例は、どの陣営がヘクスを支配するのか知るための十分な情報を提供しません。プレイ中、ヘクス 12.21 は最後に支配された陣営によって支配されることになります。

### 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、戦闘や高度に関するタイプは、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] :

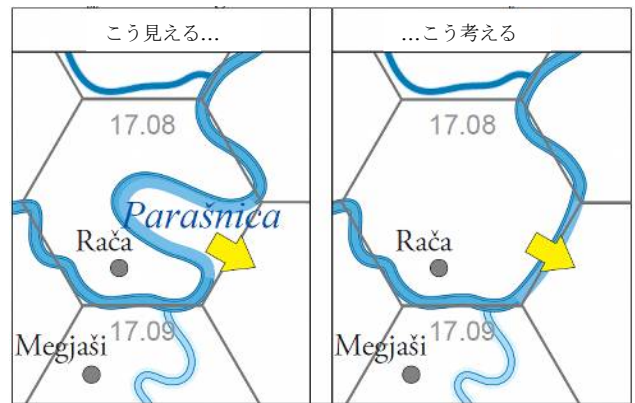
- **底地 [Bottomland] :** 2つのタイプの底地があり、通常とヘクスを流れ抜ける河川を持つものです。通常底地ヘクス内へ移動するためのコストは、10 月 (GT19 に開始して) に 2MPs から 3MPs へ上昇します。

注釈：サヴァ川屈曲部ヘクスは、河川を持つ底地ヘクスではありません。

- **山岳地形 [Mountain Terrain] :** 小丘 [Foothills]、ドリナ川渓谷 [Drina River Canyon]、低山岳 [Low Mountain]、台地 [Plateau]、高山岳 [High Mountain] ヘクスは、山岳地形と総称されます。山岳地形は、戦闘スタッキング (3.1.2a)、戦闘での砲兵値 (10.1.1a)、陣地構築 (陣地は、山岳地形内に構築できない—14.3 を参照) に影響します。

**3. 5. 4 サヴァ川屈曲部 [Sava Riverbends] :** 河川屈曲部は、戦闘（と撃退）にのみ影響し、しかも部隊が矢印の指している方向を攻撃している場合のみです。隣接ヘクスから矢印と反対方向の河川屈曲部ヘクスを攻撃している部隊は特典を受け取らず、通常のサヴァ河川ヘクスサイドとして扱われます。

例：ヘクス 18.08 内を攻撃するヘクス 17.08 (Parašnica) 内のユニットは、河川のために 1 コラム・シフトのみを被ります。一方、ヘクス 18.08 からヘクス 17.08 へ攻撃するユニットは、**4 戦力減少**と**2 コラム・シフト左**の両方を被ることになります。



**3. 5. 5 国境線 [National Borders] :** オーストリアーハンガリーとセルビアとの国境は、マップ東端からベオグラード [Beograd] までドナウ川に沿って走り、次にサヴァ川に沿ってドリナ川合流部まで、ドリナ川に沿って南へヘクス 15.20 までです。そのヘクスから、国境はヘクス 15.26 まで走ります。

#### 3. 5. 6 特別な地形特徴 [Special Terrain Features] :

- サヴァ川とドナウ川上の橋梁—7.1.5 を参照。
- 小川は無視されます。
- ヘクス格子外の鉄道線—15.6.3a を参照。
- 山頂と峠道は、ゲームに影響しません。

#### 3. 6 マップの高度 [Map Elevations]

マップ上に見られる 6 段階の高度があります。：低地／底地 [Lowland/Bottomland] (最低)、上地 [Upland] (低中間)、荒地／ドリナ川渓谷 [Rough/Drina River Canyon] (中間)、小丘 [Foothills] (上中間)、低山岳 [Low Mountains] (高)、高山岳 [High Mountains] (最高)。台地 [Plateau] ヘクスは、周囲の地形と同じ高度です。高度は、移動と戦闘解決に影響します (9.6.1 & 10.1)。

**3. 6. 1 山岳等高線 [Mountain Contours] :** 低高度から低山岳又は高山岳を越える（すなわち上る）ときは、各等高線について +1 MP がかかります。道路は、この MP コストを打ち消しません。

### 4. 0 プレイのシーケンス [THE SEQUENCE OF PLAY]

1914 *Serbien muß sterben* 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つはセルビア軍で1つはオーストリアーハンガリー軍です。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、セルビア軍プレイヤー・ターンに続いてオーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターンです。セルビア軍プレイヤー・ターン中、セルビア軍プレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれ、オーストリアーハンガリー軍プレイヤーは非手番プレイヤーと呼ばれます。オーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターン中は、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. 意図的な空白
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)。
- ・特殊なイベントに注意します (例えば、A-H 軍の劣悪回復、サヴァ川の水位)。

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

- ・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。
- ・A-H 軍プレイヤーは、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、セルビア軍とオーストリアーハンガリー軍ユニットの両方を含む)。

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)。

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。

##### 4. 2. 4 意図的な空白 [Intentionally blank]

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)。
- ・IPs の構築 (14.3)。

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) 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ません。

4. 2. 7 攻撃フェイズ [Attack Phase] : 手番プレイヤーは、自

軍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] : 資格を持つ全ての騎兵ユニットは、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。
- ・河川ステップ [River Step] : 舟橋建設中マーカーを設置又は裏返し (21.2)、渡河点マーカーを撤去又は裏返します (7.1.4b)。
- ・コミタージ・ステップ [Komitadji Step] (セルビア軍プレイヤー・ターンのみ) : コミタージ・マーカーを置きます (23.1)。
- ・勝利ポイント [Victory Points] : このプレイヤー・ターンの得失した VPs について、VP マーカーを調整します (27.0)。

#### 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 (REPLs) の割当てをユニットに合体させます (16.6)。超過 REPLs 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、構築する資格を持つレベル 1 IPs の数を記録します (14.3.4)。

オーストリアーハンガリー軍の最大前進 (27.2) について VPs を与えます。

## 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。全てのユニットは、常時 1 つの軍に付属 (従属) しています。ユニットの付属は、それが移動や戦闘できる場所を制限し、補給の源を定義します。

・特定の軍 ID を持つユニットを除く全てのユニットは、ゲームを通してその軍付属を変更できます。

プレイ・ノート : 1914 *Serbien muß sterben* では、セルビア軍の武装部隊は 1 個「軍」から成りました。ゲーム・ルールの目的において、4 個のセルビア軍は軍団と見なされ、軍団に適用する全てのルールが適用されます。それ故、セルビア軍プレイヤーは、自軍に適用されない軍付属ルールを無視できます。

### 5. 1 軍の付属エリア (AoA) [An Army's Area of Attachment] —A-H 軍のみ

1914 *Serbien muß sterben* 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ない。) 例外 : 5.1.4。

AoA は、マップ上に境界マーカースで表示され、軍マーカース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 10.17/10.18、11.18/11.19、12.17/12.18、13.18/13.19、14.17/14.18 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。

**5. 1. 1 a 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 境界マーカースを、フェイズ開始時の場所から敵の新たな前線まで直線で (曲線は不可) 伸ばさなければなりません。古い境界が終了する場所から、敵の新たな前線まで新たなマーカースを連結させて置きます。

**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、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スを置かなければなりません (5.2)。

**5. 1. 3 オーストリアーハンガリー軍の付属限度 [Austro-Hungarian Army Attachment Limitations] :** 付属フェイズ中、A-H 軍の軍団付属エリア内に置くことができる軍団段列ユニットの最大数は、編成ディスプレイ上に見られる軍団ボックス数を超過できません。その他のユニット・タイプについての限度はありません。

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できますが、指定された数の軍団のみを含むことができます。プレイヤー諸氏は、付属限度を破らないよう、注意深く自軍部隊を編制しなければなりません。

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

各 A-H 軍、並びに各セルビア軍「軍団」は、対応している編成ディスプレイを持ちます。これらのディスプレイは、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します。これは、編成ディスプレイ上に見られる付属ボックス (正方形と長方形) 内に付属マーカース (2.7) を置くことにより記録されます。

・セルビア軍の付属 [Serb Attachments] : 全セルビア軍ユニットは、常に軍団に付属します。これらは、独立になりません。セルビア軍「軍団」に付属できる師団相当規模組織の最大数は、各編成ディスプレイ上に書かれています。

**5. 2. 1 A-H 軍団付属ボックス [A-H Attachment Boxes] :** A-H 軍編成ディスプレイ上には、2つのタイプの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、正方形とその右側に一致する正方形の複数ボックスから成ります。軍団ボックスの数は、その軍に付属できる軍団の最大数です。

**5. 2. 2 A-H 軍軍団付属ボックス [A-H Corps Attachment Boxes] :** 各軍団ボックスは、正方形 (長方形の左側にある) 内に軍団段列マーカースを持つ軍団をあらわします。軍団ボックス左側の長方形内に付属マーカースを持つ各組織は、その軍団に付属されます。カウンター上に記載された軍団名称を持つ組織は (2.2.1)、その軍団に付属させなければなりません。

**5. 2. 3 A-H 軍の軍団付属限度 [A-H Corps Attachment Limits] :** 軍団の付属限度とは、その軍団に「付属」(「従属」)できる師団相当規模 (1.1) の最大数です。認められる合計付属限度に対して、各師団相当は 1 としてカウントし、各旅団相当は 1/2 としてカウントします。

**5. 2. 4 A-H 軍独立付属ボックス [A-H Independent Attachment Boxes] :** 独立ボックス内に付属マーカースを持つ組織は、「独立」組織と見なされます。軍団付属マーカースは、決して独立付属ボックス内に置くことができません。

・A-H 騎兵組織は、独立組織であることのみが可能です (すなわち、これらは決して軍団に直接「付属」できない)。

## 5. 3 付属の影響 [Attachment Effects]

注釈 : これらのルールは、1914 Offensive à outrance で使用されたそれとは異なります。

**5. 3. 1 A-H 軍の軍団付属の影響 [A-H Army Attachment Effects] :** 軍に付属する全ユニットは、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。

**5. 3. 2 軍団付属の影響 [Corps Attachment Effects] (セルビア軍と A-H 軍) :**

(1) 補給 [Supply] : ユニッツは、自身の軍団段列ユニットから補給を受け取れます。

(2) 戦闘 [Combat] : 異なる軍団に付属したユニットたちは、合同で攻撃することや同じヘクス内で防御することを禁じられます (9.2.2&10.1.1)。

**5. 3. 3 独立であることの A-H 軍の影響 [A-H Effects of being Independent] :**

(1) 補給 [Supply] : 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れません。

(2) 戦闘 [Combat] : 独立ユニット (又は独立ユニットのスタック) は、1 個軍団としてカウントします (9.2.2)。

**5. 4 軍ユニット [Army Units] :** もしもユニットの ID がある軍の ID であると、常にその特定の軍に付属させなければなりません。

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、その軍団に付属できます。

## 5. 5 支援ユニット

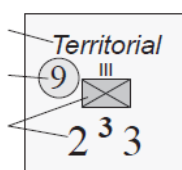
### [Asset Units]

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列へ補給をたどれます。戦闘では、自身の PR と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 1 SR 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、2 CELs の減少を被ります。これは 2 SRs 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 *Serbien muß sterben* 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、「結論」と比べることができます。結論は、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、組織の現行「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します。CEL は、組織の基本 CE から現行 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、組織の現行 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に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、結果を組織の現行 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行 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行 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—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: A-H 軍サライエヴォ [Sarajevo] 要塞化地域—25.3 を参照。
- ・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 を打ち消します)。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 A-H 軍組織は、ヘクス 06.20 (Vogošća) を越えて退却する必要はありません。

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に、ユニットは進入したヘクス、越えたヘクスサイドの地形 (7.1.3) に依存する MP コストを消費しなければなりません。MP コストは、EZOC の存在によって増加し得ます (7.1.6)。

**注釈:** このルールは、1914 Oàò と異なります。

**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蓄積できません。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。もしもユニットが負の MPs を持つ結果になるとどうなるかは、8.2.4a を参照してください。

### 7. 1. 2 移動のメカニク [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間、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、拾い上げられたユニットは、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 (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し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。
- ・2 ヘクス・ユニットの移動—19.1.4 を参照。
- ・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 を参照。

**7. 1. 3 地形と移動 [Terrain and Movement] :** 地形効果チャートは、ヘクスへ進入するためにと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。TEC の注釈項目には、その他の地形の影響が要約されています。

**7. 1. 3 a 山岳等高線 [Mountain Contours] :** 低い高度から低山岳又は高山岳のヘクス内へ山岳等高線を越えている (すなわち上る) とき、各等高線について +1 MP がかかります。道路は、この MP コストを打ち消しません。

**7. 1. 4 a ドナウ川 [Donau River] :** ドナウ川は、舟橋、フェリー、ペトロヴァラディン [Peterwardein] の橋梁を使用している A-H 軍ユニットを除き、通過不能です。セルビア軍ユニットは、決してドナウ川を渡れません。

**7. 1. 4 b サヴァ川 [Sava River] :** 橋梁、フェリー、舟橋を使用していない限り、渡河を意図して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、ユニットはサヴァ川 (通常、島、屈曲部) ヘクスサイドを越えられません。

・**サヴァ川の渡河 [Crossing the Sava]**：橋梁又は舟橋の特典なしでいづれかのサヴァ川ヘクスサイドを越える部隊は、一時的な戦力減少（攻撃と防御）と AV 減少を被ります。部隊内の最大ユニットの上に青い渡河マーカーを置きます。もしもユニットが師団規模ユニットであると、ユニットの上に－3Str、－2AV マーカーを置きます。もしも旅団規模ユニットであると、－2Str、－1AV マーカーを置きます。

・**渡河マーカーの撤去手順 [River Crossing Marker Removal Procedure]**：終了フェイズ中に、裏面の全渡河マーカーを取り去り、表面のマーカーを裏面に返します。

**7. 1. 5 河川橋梁 [River Bridges]**：橋梁は、サヴァ川又はドナウ川の橋梁シンボルが越える場所です。橋梁でサヴァ川又はドナウ川の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 コストのみを支払います。これらは、サヴァ川上の 10.05/11.05、11.08/12.07 とドナウ川上の 23.03/23.04 に見られます。

舟橋－21.2を参照。

**7. 1. 5a ドナウ川のフェリー [Donau Ferries]**：フェリーは、フェリーのシンボルがドナウ川ヘクスサイドを越える場所です。フェリー地点でドナウ川を越えている A-H 軍ユニットは、河川ヘクスサイドの MP コストを無視し、フェリーの MP コストのみを支払います。移動フェイズ毎に、1つの部隊のみが特定のフェリーを使用できます。

**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 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（低地地形について 2MPs、EZOC から EZOC について＋6MPs）。

例2：ユニット 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 B 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 がかかることになります（低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. 1. 7 道路 [Roadways]**：道路に沿って移動するユニットは、進入したヘクス内の地形コストを無視します。道路は、山岳等高線を越える MP コストを無効にしません。

**重要**：RR ラインは、道路ではありません。

デザイン・ノート：道路は移動に重大な影響を与えるため、山岳地形を通過する場合にのみ描かれています。

## 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、任務に 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。次に任務を完了するために 8MPs を消費し、1MP を残しています。次にユニットは、強行軍の実行で獲得した 1 を加えた 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 のみの強行軍ができます。

**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て強行軍表を調べます。失敗の総量を、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、強行軍を行っている部隊に影響します。

可能性がある結果 [Possible Results]：

結 果	影 響
－# E	CEL を # だけ減少させる*
S	戦力減少（S 毎に、部隊毎の 1 ユニットののみ）
↑	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）のみから成る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、マーカーが指すヘクス内へ進入するコストに一致し（道路は無視する）、最低 4MPs のコストです。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 1：あるユニットが、小河川を越えて低地地形ヘクス内を指している PA マーカーを置きます。ユニットは、それを行うために 4MPs を消費する必要があります。ヘクスに進入するためのコストは 3 ですが、PA マーカーを置くために最低 4MPs がかります。

例 2：あるユニットが、荒地地形ヘクスから 2 本の山岳等高線を持つ高山岳地形ヘクス内を指している PA マーカーを置きます。ユニットは、それを行うために 6MPs の消費を必要とします。高山岳地形のための +4 と、上がり高度山岳等高線についての各 +1 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 2 と 1 / 4 師団相当を越える結果にならない場合のみ 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：**ユニットは、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ー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 マーカー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 マーカーは、カラの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 マーカーを置くことができません。

- ・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 マーカー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 マーカーを載せた各部隊は、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、CELSs 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、Marsch 補充の合体、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 マーカーを取り去ると、対応している移動制限も取り去られます。

例 1：あるセルビア軍部隊は、2 つの A-H 軍部隊を含む隣接ヘクスを指した PA マーカーを載せています。2 つの A-H 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：あるセルビア軍部隊は、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 A-H 軍部隊を含む隣接ヘクスを指した PA マーカーを載せています。A-H 軍部隊の全 3 ユニットの、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：あるセルビア軍部隊は、2 つの A-H 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 マーカーを載せています。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一方、2 つの配属支援ユニットを持つ他の組織は退出できることになります。

**7. 3. 4 戦闘への準備下攻撃の影響 [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：撃退は蹂躪ではありません。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。攻撃フェイズ中に、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りますが、その戦力を加えることはできません。

- ・退却中は、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。複数部隊の退却中は、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 [Procedure]：**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 結果の残りは無視する）。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、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 1 CEL 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、1 CEL 減少を被る）、そのフェイズには更に移動できません。ただし、静止中に PA マーカーを置くため又は 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、1 CEL 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 サヴァ川ヘクスサイドを越える撃退の手順 [Repulse across a Sava River Hexside Procedure]**：撃退している部隊は、撃退を受けているヘクスに隣接して移動を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へ移動しなければならず、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 (DS) 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）、撃退の試みを宣言します。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。戦闘比は 3.5 対 1 で、4 対 1 に丸められ、この例の目的においては熟練度 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 の修正後に 10 で失敗の結果です。組織 Z は、その CEL が 1 だけ減少します。師団 X は、移動を継続できます。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 (低地ヘクス内に単独) 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 だけ減少します。－11.1.3 を参照）、次にユニット B を迂回する代わりに撃退することに決めます。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、除去されていました)。師団 A は、ここでその以前の退却義務を満たし（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 が回復されるときには、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。

- ・CE 回復は、Marsch 補充 (7.7) の合体と同時に実施できます。これは、ルール 7.8.1 の例外です。
- ・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 0～18**：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）、又はもしも介在する全ヘクスが高山岳ヘクス又は通過不能山岳ヘクス又は 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（すなわち、1 ヘクスが介在する）のとき。

- ・**オーストリアーハンガリー軍の劣悪回復 [Austro-Hungarian Poor Recovery]**：GTs 0～9 中、セルビア国内又は部分セルビア・ヘクス（例えば、ヘクス 17.10 は部分セルビア・ヘクス）内でスタックした全 A-H 組織について、上記の範囲に 1 ヘクス（+1）を追加します。

- ・**GTs 19～30**：GTs 1～18 と同様、又はもしも IP 内でスタックすると敵ユニットに隣接。

- ・**サライエヴォの例外 [Sarajevo Exception]**：サライエヴォ要塞化地域 (25.3) 内の A-H 軍ユニットは、敵に隣接しているときに CE 回復を開始できます。

**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には、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]**：士気阻喪状態の組織の 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**：サライエヴォ要塞化地域内の A-H 軍組織は、士気阻喪状態からの回復を開始するために、敵ユニットから 2 ヘクスのみ離れている必要があります。

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

## 7. 7 Marsch 補充の合体 [Incorporating Marsch Replacements]

A-H 軍プレイヤーは、Marsch 補充合体の任務を実施できます。Marsh ユニットの、ユニット・タイプ・シンボルの右側に小さな「M」

(白いドット内) を持つ歩兵支援ユニットです。

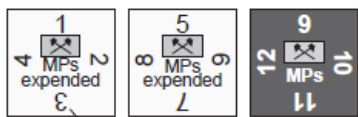
**手順 [Procedure]** : ユニットが Marsch 補充を合体するためには、静止中に 9MPs を消費しなければなりません。任務が完了するとき、Marsch ユニットの戦力を減少させ (これは、Marsch ユニットの除去できる)、合体している歩兵ユニットからその数の戦力減少を取り去ります。

- ・ Marsch 補充の合体は、CE 回復 (7.5) と同時に実施できます。これは、ルール 7.81 の例外です。
- ・ ユニットは、Marsch 補充を合体するために、強行軍を実行することにより獲得された MPs を使用できません。もしもユニットがあるフェイズに任務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 Marsch 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. 7. 1 限度 [Limits]** : 行うことができる戦力減少の数は、吸収しているユニットの最大戦力によってのみ限定されます (すなわち、Marsch ユニット全体を合体できます)。

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

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 を減らすためにいくらか消費できます。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。
- ・ Marsch 補充

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 IP の構築を開始するために 5MPs 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 8MPs の消費を要求されることになります。これらの 8MPs 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ません)。

**7. 8. 3 強制的な撤去 [Involuntary Removal]** : MPs 消費マーカー

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。:

- ・ CE 回復—CE の回復は、ときには隣接中に実施できますが、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。:

- ・ Marsch 補充 (16.6.3)
- ・ IP の構築。

**7. 9 騎兵と軍団段列の移動制限 [Cavalry and Corps Train Movement Restricted]** : 騎兵と軍団段列ユニットは、道路を介してのみ小丘、低山岳、高山岳の地形を入退出できます。

**7. 10 集積所の移動 [Depot Movement]**—15.6.3 を参照。

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

騎兵 (8.1~8.3)、堡壘 (8.5)、守備隊ユニット (8.6)、河川防衛ユニット (8.7)、砲兵ユニット (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]

- ・ A-H 軍騎兵組織付属制限—5.2.4 を参照。
- ・ 騎兵は、強行軍を実行でき、追加 7MPs まで得ることができます。
- ・ 騎兵は、道路を介して以外で小丘、低山岳、高山岳のヘクスを入退出できません—7.9 を参照。
- ・ 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、熱狂戦闘で闘うために選択できません—9.8 を参照。
- ・ 騎兵は、IPs を構築できません。
- ・ A-H 軍の騎兵ユニットは、決して戦力減少を回復できません (補充不可)。

### 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。:

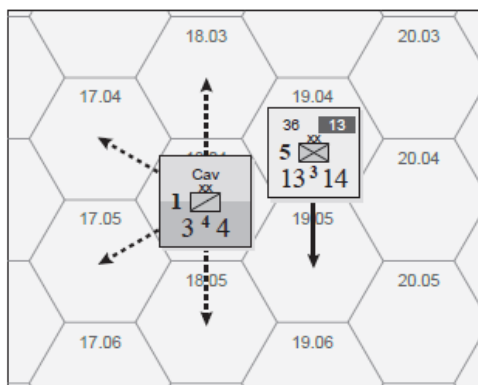
- ・ **誘発 1** : 敵ユニットが移動して、いかなる敵ユニットにも隣接していない騎兵ユニットに隣接した場合。又は
- ・ **誘発 2** : 敵ユニットが、騎兵ユニットに隣接する 1 ヘクスから、同じ騎兵ユニット又は他の友軍ユニットに隣接する別のヘクスへと移動した場合。誘発 2 は、たとえ PA マーカーが騎兵ユニットのヘクスを指していても活性化されます。

**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創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継続します。

例：セルビア軍騎兵ユニットがヘクス 18.04 内にあり、ヘクス 19.04 内の A-H 軍ユニットに隣接しています。もしも A-H 軍ユニットがヘクス 19.05 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、セルビア軍騎兵ユニットは、「対応」できます。セルビア軍騎兵ユニットは、ヘクス 18.04 に隣接する各ヘクス内に対応できますが、ヘクス 19.05（A-H 軍ユニットの現在の位置）とヘクス 19.04（A-H 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、セルビア軍騎兵ユニットは対応 MP 消費マーカーで表示され、2MP 側が示されます。



**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 ヘクス状態を解除する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、自身の軍の 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、ユニットが他のいかなる活動にも先立って消費したものと見なされます。これらの MPs 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、消費されます（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ません）。

騎兵ユニットが続く友軍移動フェイズに持つ MPs を超えて消費してしまった場合（強行軍を実行することによって獲得されるそれを含める）場合、ユニットは静止して留まらなければならない、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 9MPs 側を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 +4EC 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、14MPs 消費側を向けた騎兵対応 MPs 消費マーカーを載せている騎兵ユニットは、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 2MPs 側に向け、強行軍結果表で +7EC（最大強行軍のため +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、次に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、後退中に 2 ヘクス状態を解除することができます。

**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 欠番

## 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返されたら、戦力減少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、戦闘ユニットと同様に移動、攻撃、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。
- ・堡壘ユニットを含む防御ヘクスは、側面攻撃を受け得ません。

**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ると、堡壘ユニットは裏返されて通常に退却します。

**8. 5. 3 強制的な放棄の誘発 [Triggering Involuntary Abandonment]**：堡壘ユニットは、敵ユニットの ZOC 内にあるとき、強制的に持場を放棄するかも知れません。

EZOC が堡壘ユニットのヘクスに及ぼされ、堡壘ユニットと共にスタックした友軍ユニットがない最初の瞬間、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、堡壘は放棄される結果となってユニット・カウンターが裏返され、3 ヘクス退却します (11.1)。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。

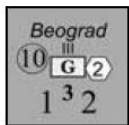
**例外**：\*の放棄ナンバーを持つ A-H 軍堡壘ユニットは、決してその持場から強制的に放棄されません。

例：セルビア軍のベオグラード [Beograd] 堡壘ユニット（ヘクス 30.09）が、友軍騎兵師団と共にスタックしています。A-H 軍歩兵師団がヘクス 29.10 へ移動します（ZOC をヘクス 30.09 内に及ぼしています）。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、A-H 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)、セルビア軍プレイヤーは「騎兵対応」でヘクスの外へ出ることに決め、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創出します。セルビア軍プレイヤーは 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. 6 守備隊ユニット [Garrison Units]

守備隊歩兵ユニットは、守備隊ユニットと同じ名称を持つ都市、町、位置に割り当てられます。

**8. 6. 2 六角形シンボル [Hexagon Symbol]**：守備隊ユニットは、白い六角形シンボル内部に数字を持ちます。この数字は、その割り当てられた位置から移動して離れることができる最大距離をヘクスで示します。ただし、もしもユニットの位置から最寄りの敵ユニットが六角形内の数字よりも遠くに離れていると、ユニットは割り当てられた位置から2倍遠くに移動できます。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へ移動して戻ら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の割当都市、町、位置が敵支配下であると、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. 6. 5 セルビア軍守備隊ユニット [Serbian Garrison Units]**：もしもベオグラード [Beograd] (30.09) が A-H 軍支配下であると、全セルビア軍守備隊ユニットが守備隊制限から解放されます。



## 8. 7 河川防衛ユニット [River Protection Units]

河川防衛ユニットは、任意にサヴァ川又はドナウ川の河川ヘクスサイドから離れて移動を終了できません（すなわち、これらは、サヴァ川又はドナウ川のどちらかに隣接して、移動を終了しなければなりません）。



## 8. 8 砲兵ユニット [Artillery Units]

砲兵タイプのユニットは、重砲、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。

### 8. 8. 1 砲兵の特性 [Artillery 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。あるスタック内で、最大1砲兵ユニットが戦闘に参加できます。もしも防御側が山岳地形内にあると、戦闘に参加できません。
- ・2ヘクス状態になれません。

## 9. 0 戦闘 [COMBAT]

戦闘は、攻撃フェイズ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、次の順番で以下の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. 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。

**3. 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・ユニットを除きます—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確認します。

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。もしもユニットが拘置されると、ここで宣言します(9.2.5)。

c. 両プレイヤーは、自軍ユニットが弾薬と、もしもセルビア軍であれば砲弾(23.2)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と、供給を記録します(9.4.2)。もしも砲弾が提供されたら、供給を記録します。

#### 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。各部隊の現行戦闘戦力を加え、弾薬補給と地形形について調整します。

e. 参加しているユニットの統合された攻撃戦力対防御戦力の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. 退却を実施し、ここで CEL と／又は戦力減少を適用させます。SRsは、「小規模」のために修正され得ます。

## 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 を引き出すために、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攻撃されるユニットはありません。

### 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、異なる戦闘で個別のヘクスを攻撃できます。
- ・異なる攻撃で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] :

- ・異なる軍団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。(各独立ユニットー又は独立ユニットのスタッカーは、個別軍団としてカウントします。)

**注釈:** このルールは、1914 *Offensive à outrance* と異なります。

- ・異なる軍に付属したユニットは、あるヘクスを統合して攻撃又は防御できません。

### 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。ただし、準備攻撃マーカ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。
- ・戦闘不能と士気阻喪状態の戦闘ユニットは、攻撃を発動できません。
- ・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、ドナウ川又は通過不能山岳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) は拘置されなければならない、(B) は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には、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の超過ユニット (3.1.2)。
- ・もしも異なる軍団に付属したユニットが一緒にスタックすると、1つの軍団の部隊のみが戦闘に参加できます。
- ・現行の攻撃フェイズ中、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つを越える軍団に付属しない限り。この場合は、攻撃側がどの軍団のユニットが攻撃するのかを決定します)。
- ・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。
- ・防御ヘクス内の堡壘ユニット。

**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 (11.1.3) 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。

**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になります。ユニット A と B は、次に戦闘後 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、戦闘不能になります。それ故、2ヘクス退却することを要求され、7だけ失敗したことにより1ヘクスと戦闘不能になることによる1ヘクスです。ユニット C は、ユニット A と共に留まることとなります (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ボーナスのみを受取ることができます。

**例:** 低山岳ヘクス内で単独防御している2DS の歩兵ユニットは、5の最終戦闘戦力を持つことになります (すなわち、2DS+地形についての+3)。

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、又は河川ヘクスを持つ底地から攻撃していると修正されます。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のユニットは、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部隊を補給します。
- ・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: ある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なければなりません。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なければならず、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はその軍団段列ユニットまで補給路をたどれなければなりません。

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、以下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、含まれる補給ユニットを表示します。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経由されています。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)。

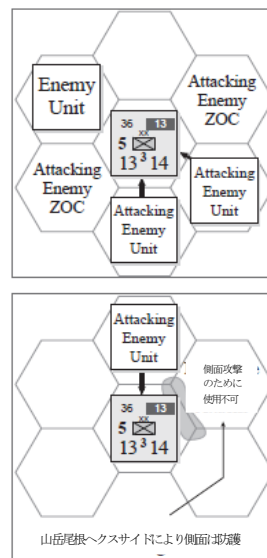
#### 9.5 側面攻撃 [Flank Attacks]

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 (支援ユニットではない) によって及ぼされた

ZOC です。戦闘に含まれ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少なくとも 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ドナウ川又はサヴァ川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、側面攻撃を創出するために使用できず、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 側面攻撃と堡塁 [Flank Attacks and Fort] : 堡塁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、この比を切上げ切捨てします。次に、この初期戦闘比は、最終戦闘比を出すために、適用可能な戦闘比コラム・シフトによって修正されます。

**戦闘比の切上げ切捨て [Rounding Combat Ratios]** : 戦闘比は、常に2つの戦闘比の中間地点から丸めます。もしもちょうど中間地点であると、切り上げます。

例: 14 対 8 は 1.75 対 1 に丸めます。2 対 1 と 3 対 2 (1.5 対 1) の中間地点は 1.75 なので、2 対 1 に切り上げます。

プレイ・ノート: 戦力比判定チャートは、[www.ConsimWorld.com](http://www.ConsimWorld.com) の the 1914 Sms discussion Page から使用可能です。

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が、攻撃されているヘクスの方向を指している PA マーカーを置かれて持っていたら。
- ・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 IP (14.1) : 左へ1シフト。
- ・大河川、河川を持つ底地、サヴァ島、サヴァ川屈曲部 : 左へ1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 (又はヘクス) を越えると (又はそこから)。
- ・サヴァ川 : 左へ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（又はヘクス）を越えると（又はそこから）。左へ最低1シフト。もしもいずれかの攻撃ユニットがサヴァ川ヘクスサイドを越えて攻撃していると。

- 高度を上る [Up Elevation] (3.6) : 左へ1シフト。もしも攻撃している全ユニットが上の高度を攻撃していると（すなわち、もしも防御側のヘクスが攻撃側の全ヘクスよりも上の高度であると、防御側は高度 CRT シフトを獲得する。）

**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] / 底地 [Bottomland] (最低)、上地 [Upland] (低ー中間)、荒地 / ドリナ川溪谷 [Rough/Drina River Canyon] (中)、小丘 [Foothills] (上ー中間)、低山岳 [Low Mountain] (高)、高山岳 [High Mountains] (最高)。

台地 [Plateau] の高度は、周囲の山岳タイプのそれです。

**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、適用される戦闘比の数です。

- もしも初期戦闘比が8対1を越えるか又は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。結果のDRMは、正又は負となり得ます。これは、第1（白）戦闘サイの結果に適用されます。

例: セルビア軍のPR4歩兵師団とPR3歩兵旅団が、A-H軍3PR歩兵師団と共にスタックした2PR歩兵支援ユニットを攻撃します。最高のセルビア軍PRは4です。最高のA-H軍PRは3です。CRT DRMの結果は-1です。

### 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を持っ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、参加している全自軍ユニットが以下のタイプであると、熱狂戦闘を選択できません。

- 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を持つヘクス内にスタックすると、**防御側熱狂を宣言**できます。
- 騎兵又は支援ユニット。

**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つの選択結果を組合せ、戦闘で以下の結果の1つを得ます。

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 Intendity Effects on CRT] :

- 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の退却結果のみで退却します。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。
- 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2ヘクス退却と1SRを被る。
①	攻撃側熱狂戦闘の場合のみ、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により、1914年はしばしば大消耗戦になりました。それ故、1914 Sms CRTは、「敵撃滅」表というよりも、「すり減らして敵を押しす」表です。

### 9. 10 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、CRT結果又は戦闘熱狂 (9.8) から、戦闘のために戦力損失を被ります。影響下陣営毎に1ユニットのみ（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)。

**9. 1 0. 1 小規模修正 [Sml 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。このような場合に 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 A-H 軍旅団が、DS4 を持つセルビア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、高熱狂の結果です。A-H 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。A-H 旅団は、5 又は 6 のサイの目で SR を被り、セルビア軍連隊は 3、4、5、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には、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. SR s 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。

**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に乗置きます。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 Reductin]** : 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団に付属していれば資格を持ちます。もしも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には、2 つの部隊が自身の AV を加えることができます。さもなければ、1 つの部隊のみがその AV 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] :

- 山岳地形ヘクス内で防御している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 AV 合計と友軍師団相当の攻撃又は防御している数を足して、交差照合します。

- 防御している堡壘は、1/2 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、結果を部隊の現行 CEL と比較します。もしも修正後のサイの目が部隊の現行 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行 CEL よりも大きければ、部隊は EC に失敗します。

「部隊」は、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。

### 10.3 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 ヘクス退却します。
- ・ 10 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 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。

**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、その戦闘効果値のために 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行 CEL を持ち、1 つの組織が 10 の基本戦闘効果値と 7 の現行 CEL を持ちます（すなわち、その付属マーカーは、-3 CE 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。11 CEL 組織で開始して、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（この場合は、組織の付属マーカーの下に -1 CEL マーカーを置く）。

次に、プレイヤーは、自軍の 7 CEL 組織に移ります。それは 6 だけ失敗し、2 CEL 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。

### 11.0 退却&戦闘後前進 [RETREAT & ADVANCE AFTER COMBAT]

#### 11.1 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あらわされます。ドナウ川ヘクスサイドを越える退却は禁じられます（ヘクスサイド 23.03/23.04 を除く）。通過不能山岳ヘクス内への退却は禁止されます。

**11.1.1 退却の優先順位 [Retreat Priorities]**：退却が要求されるときには、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. ユニッツが供給を受ける資格を持つ補給ユニットの方向へ。

**11.1.1a 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。

#### 11.1.2 特殊な場合のルール [Special Case Rules]：

- ・ **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）。
- ・ **2 ヘクス・ユニット [Two-Hex Units]**—19.1.7 を参照。

**11.1.3 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。

**11.1.4 通過不能山岳&サヴァ川ヘクスサイド [Impassable Mountain & Sva River Hexsides]**：もしも部隊が通過不能山岳又は非架橋サヴァ川ヘクスサイドを越えて退却すると、1 戦力減少と 1 CEL 減少を被ります。

**11.1.5 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 1 CEL 減少と戦力減少を被ります。

**プレイ・ノート**：敵ユニット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。

**11.1.6 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）。

#### 11.2 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、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。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。

### 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] :** A-H 軍プレイヤー・ターンの攻撃フェイズです。セルビア軍 Marava 師団はヘクス 43.40（上地ヘクス）内、隣接する 42.39 内は Timok 師団です。ヘクス 42.40（低地ヘクス）内は A-H 軍 9/8 と 21/8 師団（第8軍団）です。隣接するヘクス 43.41（上地ヘクス）内は、ヘクス 43.40 を指した準備下攻撃マーカーを持つ A-H 軍 13 旅団（第8軍団に付属）です。A-H 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8軍団の師団は準備下攻撃マーカーを持ちませんが、攻撃に含まれることになります。やはり重要なことは、セルビア軍 Timok 師団はこのフェイズに攻撃されず、それ故近隣の Morava 師団を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。セルビア軍プレイヤーは、「砲弾」を供給すると述べ、セルビア軍の砲兵砲弾を1だけ減少させます。

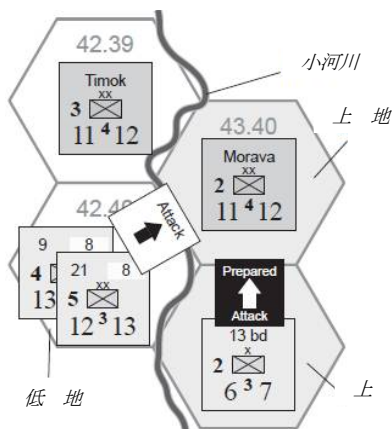
各プレイヤーは、自軍の合計戦力を決定します。A-H 軍プレイヤーは、全3個ユニットの攻撃戦力を一緒に足し、小河川のために第8軍団の各師団を-2だけ修正します。3ユニットの合計戦力は27（11+10+6）です。セルビア軍師団は、12の防御戦力を持ちます。27:12の戦力比は、2:1に丸められます。

ここで、プレイヤー諸氏は、戦闘比シフトがあるかどうかチェックします。この場合、攻撃側の1つが防御側と同じ高度にいることにより、高度のシフトはありません。（A-H 第13旅団が参加していなければ、攻撃側が低い高度にいることにより左へ1シフトしていた。）全ての攻撃側が置かれたマーカーを持たないため、準備下攻撃のシフトはありません。最終戦闘比は、2:1です。

次に、効果値が比較されます。最高の A-H 軍 PR は3で、セルビア軍の PR は4なので、白サイに+1 DRM 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。A-H 軍プレイヤーは熱狂を宣言し、セルビア軍プレイヤーも同様です。それ故、高熱狂戦闘となります。

A-H 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7）で、黒サイは3です。これらの結果は、2:1戦闘比コラムで交差照合されます。CRT 結果は、+2/+2①です。攻撃側の A-H 軍は、+2EC DRM を被ります。防御側のセルビア軍は、+2EC 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を被ります（熱狂のため）。セルビア軍は、自軍ユニットを裏返します。A-H 軍プレイヤーは、9/8 師団を裏返すことに決めます。



次に、砲兵表を調べます。A-H 軍の AV 合計は 11（4+5+2）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。結果はセルビア軍に+1 EC DRM です。セルビア軍の AV 合計は、5（Morava 師団からの2とその近隣の Timok 師団からの3）です。この計は、2と1/2個師団相当が射撃を受取ると交差照合されます。結果は、A-H 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 を行わなければなりません。セルビア軍 Morava 師団は、11の現行 CEL を持ちます。適用される DRM は、CRT 結果（+2）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。

A-H 軍プレイヤーは、2度振らなければならず、各ヘクスについて一度ずつです。A-H 軍 9/8 師団は、以前に CE 状態減少を被り、9の現行 CEL を持ちます。他の2ユニットは、10の CEL を持ちます。唯一の DRM は、CRT 結果（+2）です。次に、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、+2の修正後に=10です。21/8 師団はパスし、9/8 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1 CE 状態減少です。A-H 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、9/8 師団の現行 CEL は8）。第13旅団についてのサイの目は3で、+2の修正後に=5です。旅団は、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 & 13.0

意図的な空白です。

## 14.0 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、常に単一の特定ヘクスです。1914 Sms には、1つのみのレベルの IPs があります（すなわち、レベル1）。

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分カウンターでなければなりません。

### 14.1 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、1 CRT シフト左を受取ります。

### 14.2 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。

### 14.3 IP の構築 [IP Construction]

歩兵組織のみが IP を構築できます。IPs は、山岳地形を除く全ての地形内に構築できます（すなわち、IPs は山岳地形内に構築できない）。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つの各ヘクスがレベル1の 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。

**14.3.1 手順 [Procedure]:** 移動フェイズ中、歩兵組織は13MPs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たことはできない。）もしもユニットがフェイズ内に構築を完成させるための十分な 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に消費した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3GTs中に構築を成功できるIPsの数の「権利」(すなわち、資格) が与えられます。(この数は、中間フェイズ・チャートに示されます)。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しません(未使用の「権利」は失われます)。

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。

プレイ・ノート: カウンター内容物のIPs数は、限度ではありません。もしも不足したら、他のゲームから類似のマーカーを使用してください。

#### 1 4. 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。

### 1 5. 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するというものでした。

#### 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)です。

**LOCの制限 [LOC Limitation] :** 1つの軍補給ユニットのLOCのみが、同時にマップ上の狭軌RRライン・ヘクスの部分を通じてできます。いかなる数の軍補給ユニットのLOCsも、単線RRライン・ヘクスを介してたどることができます。

**狭軌RRラインに沿ってたどられるLOC [LOC traced along Narrow-Track RR Line] :** もしも補給ユニットのLOCのいずれかの部分が狭軌RRラインを通過すると、補給ユニットは拡張面に裏返されます。

#### 1 5. 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、いくつかのマップ端補給ヘクス。

1 5. 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)。ゲームの目的において、セルビア軍武装部隊は、1つの軍と見なされます。

1 5. 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。

1 5. 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ライン・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。RRラインは、弾薬を供給できません(9.4)。

1 5. 1. 4 A-H 軍のマップ端補給源 [A-H map-edge Supply Source] : ヘクス06.25内にスタックしたユニットは、完全補給下です。

1 5. 1. 5 モンテネグロ軍の補給 [Montenegrin Supply] : モンテネグロ軍ユニット(セルビア軍は不可)は、13ヘクスの範囲内にあるマップ端補給シンボルのいずれか1つから補給をたどれます。

#### 1 5. 2 付属による補給源の制限 [Supply Source Restrictions due to Attachment]

1 5. 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。

1 5. 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)、いかなる支援ユニット、いかなる騎兵ユニットも補給できます。

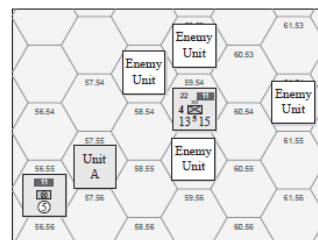
#### 1 5. 3 補給をたどる [Tracing Supply]

補給を求めているユニットへ糧秣又は弾薬を提供するために、補給源はその補給範囲を超えない連続したヘクスの道筋を通して補給線をたど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、通過不能山岳ヘクスサイドを越えてたどることができず、橋梁、フェリー、舟橋の地点を除くドナウ川ヘクスサイドを越えることもできません。

1 5. 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。

例: ユニットのAなしで、ヘクス59.54内のA-H軍師団22/11は、自軍補給源(ヘクス56.55内の軍団段列ユニット)まで補給線をたどることができません。なぜならば、周囲の全ヘクスが敵に占





められるか又は EZOC 内にあるからです。ただし、ユニット A の ZOC がヘクス 58.54 内への敵の ZOC を打ち消すため、ユニット A により補給下です。

### 1 5. 3. 2 地形制限 [Terrain Restriction] :

・低山岳と高山岳 [Low Mountains and High Mountain] : 補給線は、最大で1低山岳ヘクスを通過してたどれます。2番目の山岳ヘクス(低又は高)に進入した瞬間に、補給線はそこから更にたどることはできません。補給線は高山岳ヘクス内に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。例外: 道路に沿って補給線をたどっているときには山岳と高山岳の地形を無視します。(注釈: RR ラインは、道路ではない。)

・サヴァ川: 補給線は、非架橋サヴァ川ヘクスサイドを越えてたどれますが、もしもそうすると、そこから更にたどることはできません(舟橋-21.2を参照)

・モンテネグロ軍の例外 [Montenegrin Exception] : 補給をたどる目的において、Hercegovina 支援ユニットは、高山岳ヘクスをあたたかも低山岳ヘクスのごとく扱うことができます。

### 1 5. 4 補給フェイズ [The Supply Phase]

友軍補給フェイズ中に、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 を創出するために、集積所を置き変えます。集積所を取り上げ、いずれかの友軍機能 RR ライン・ヘクス上に置いて(ユニットは飛ぶ)裏返します。

(2) 各軍団段列ユニットが完全補給下か又は LOC を持つかチェックします。非補給下で 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、全非補給下部隊の 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。

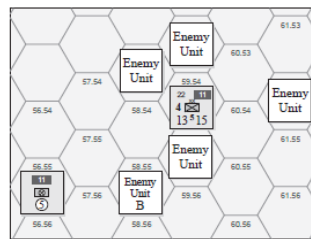
(5) 全ての非補給下/孤立状態マーカーを取り去ります。

### 1 5. 5 孤立 [Isolation]

補給フェイズ中と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)に、ユニットが孤立状態かどうかチェックします。

手順 [Procedure] : 15 ヘクス以下のヘクスの道筋を、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、友軍補給源までたどることができないユニットは「孤立状態」です。

例: ヘクス 59.54 内の A-H 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 内の敵ユニット B がそこになれば、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。



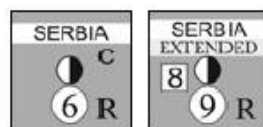
### 1 5. 5. 1 孤立のその他の影響 [Other Effects of Isolation] :

・戦闘後退却による降伏-11.1.6を参照

### 1 5. 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。



### 1 5. 6. 1 拡張モード [Extended Mode]

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には、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で留まります。

・補給ユニットは、以下の場合に拡張モード面に裏返されます:

任意に: その補給範囲を拡張するため。

強制的に: 退却又は置き換えを要求される(15.6.2, 15.4(1))。

自軍 LOC が狭軌 RR ラインの一部を含むとき(15.0)。

### 1 5. 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。

1 5. 6. 2 a 軍団段列の退却 [Corps Train Retreat] : 友軍戦闘ユニットと共にスタックしていない軍団段列ユニットが 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なければなりません。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 を打ち消す)。もしも3ヘクス退却できなければ、軍集積所の上に置かれます(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、敵ユニットが来て隣接した瞬間、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。

1 5. 6. 2 b 集積所の置き換え [Depot Displacement] : 友軍戦闘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 内に存在する瞬間に、集積所ユニットを置き換え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。

**1 5. 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 が記載されます）、各 RR ライン・ヘクスは 1MP かかります。他のユニットと同様、集積所ユニットは、自軍移動フェイズ中に 9MPs と対応移動フェイズ中に 5MPs を持ちます。集積所は、単線と狭軌の両 RR ラインに沿って移動できます。

・集積所は、RP の消費なしで移動します。

**1 5. 6. 3 a 集積所のマップ外移動 [Off-Map Depot Movement]**：A-H 軍の集積所ユニットは、競技エリアのマップ外へ隣接して描かれた RR ラインを介して移動できます。位置から位置へのヘクス数は、RR ライン上の六角形内に示されます。もしも集積所がマップ外で移動を終了すると、移動したヘクス数を紙片に記録します。

例：A-H 軍第 6 軍集積所 # 1 は、ヘクス 06.21 (Saraevo) からヘクス 10.12 (Tuzla) へ移動しようとしています。この移動には合計 26MPs を必要とし、すなわち Saraevo から Zavidovic へ 14MPs、Doboj まで 5MPs、ヘクス 08.12 まで 5MPs、ヘクス 10.12 まで 2MPs です。

**距離の概要 [Distance Summary]**：サラエヴォ [Sarajevo] からザヴィドヴィチ [Zavidovic] へ 14 ヘクス、ドボイ [Doboj] へ 5 ヘクス、ブロード [Brod] へ 10 ヘクス、マップ端ストリジヴォイナ [Strizivoina] へ 5 ヘクス、Zavidovic からマップ端へ 6 ヘクス、Doboj からマップ端へ 5 ヘクス。

**1 5. 7 セルビア軍砲兵の砲弾欠乏 [Serbian Artillery Shell Shortage]**—23.2 を参照。

## 1 6. 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。

### 1 6. 1 増援登場手順 [Reinforcement Entry Procedure]

増援は、友軍準備フェイズ中に、指定ヘクス内に登場します。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。

### 1 6. 2 ユニットの代替 [Unit Substitution]

いくつかの増援ユニットは、すでにマップ上にあるユニットと交替されます。

**1 6. 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。もしも除外されるユニットが組織であると、新たな組織は除外される組織の CE 状態を受けます。

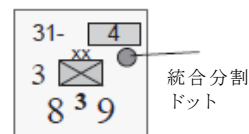
例：師団 A は、旅団 B の代替です。もしも旅団 B の CE 状態がー2 であると、師団 A の CE 状態はー2 になります。

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

**1 6. 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、組織が登場する前に、撃破された支援ユニット内のステップ数に一致する数のステップを組織から取り去ります。

### 1 6. 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、全ての特定のタックするか又は隣接ヘクス内にある（この場合は、2 ヘクス・ユニットを創出します）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。



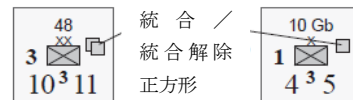
**1 6. 3. 1 手順 [Procedure]**：いずれかの友軍移動フェイズの終了時、もしも要求されたユニットが存在すると、交替されたユニットをマップから取り去り、代替ユニット（たち）と置き換えて、戦力減少を受けます。新たな組織は、除外される組織の平均 CE 状態 (6.1.1) を受けます。端数は切捨てます。

#### 1 6. 3. 2 事項 [Cases]：

オーストリアーハンガリー軍：31/4+Dani=31/4  
セルビア軍：Loznica+Drina II=Drina II

### 1 6. 4 統合／統合解除 [Combination/Reverse Combination]

いくつかの場合、2つの組織を 1 つの組織へ統合でき、又は 1 つの組織を 2 つの組織へ分割できます。このような組織は、右上端に色付正方形でマークされます。



**1 6. 4. 1 手順 [Procedure]**：統合の手順は、16.3 と同じです。統合解除は、友軍移動フェイズの開始時に発生します。

#### 1 6. 4. 2 事項 [Cases] —A-H 軍のみ：

1=7Gb+9Gb  
18=4Gb+6Gb  
48=10Gb+12Gb

### 1 6. 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。

### 1 6. 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合体されます。

**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、可能であれば合体させなければなりません。

**1 6. 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、歩兵ユニットから1戦力減少を取り去ります。REPL が合体されているときには、所有しているプレイヤーは減少ユニットを表面に戻すか、又は—2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のみを合体できます。

・除去されたユニットは、ゲームに復帰できません。

例外：A-H 軍の Marsch ユニットの参照。

**16.6.3 A-H 軍の Marsch ユニットの [A-H Marsch Units]**：中間フェイズ中、もしも A-H 軍プレイヤーが未割当ての REPLs を残しており、しかも除去された Marsh ユニットの持つと、それをゲームに戻すために残っている REPLs を使用しなければなりません。1（又は2）REPLs は、除去された A-H 軍 Marsch ユニットのゲームに復帰させるために使用できます。復帰したユニットは、いずれかの軍の集積所の上に置かれます。

**16.6.4 モンテネグロ軍の REPLs [Montenegrin REPLs]**—24.1を参照。

## 17.0 意図的な空白

## 18.0 鉄道 (RR) ライン [RAILROAD (RR) LINES]

### 18.1 RR ライン [RR Lines]

ゲームには、2タイプのRRラインがあります。：単線と狭軌です。両タイプは、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、移動のためにRRラインを使用できません。

**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」と「非機能状態」です。いかなる瞬間にも、友軍の軍前線（3.4.1）背後で友軍マップ端まで連結している全RRラインは、自動的に友軍機能状態です。

・**友軍機能状態** RRライン・ヘクスとは、その国の軍の前線背後で、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。

### 18.2 鉄道のその他の効果 [Other Effects of Railroads]

- ・RRラインは、道路ではありません。
- ・狭軌RRラインでたどられた LOC—15.0を参照。
- ・RRラインと補給—15.1。
- ・集積所の移動—15.6.3。

デザイン・ノート：プレイヤー諸氏は、サヴァ川の *Beograd* にRR橋梁がないことに気づくでしょう。これは、橋梁が開戦時にセルビア軍によって酷く破壊されたためです。橋梁は、1916年1月14日になるまで再び機能しませんでした（*ÖULK Vol.III, p.337*）。*Beograd* は1915年10月10日に陥落したため、修理に14週間を要したこ

とになります。*RR 橋梁修理*には長大な時間が必要となるため、ゲーム中には修理できません。

## 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きは、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）間に一緒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します（進入するどちらかのヘクスの最高MPsを消費している）。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、戦闘後前進のときに2ヘクス状態になります。
- ・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離脱します。
- ・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。
- ・砲兵ユニットは、2ヘクス状態になりません。

**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つのヘクスから2つの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。

- ・もしも準備下攻撃マーカーが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。もしも準備下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、通過不能山岳ヘクスサイドを跨ぐことができません。

**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・ユニットは、2つのIPsを構築するために13MPs



を2回消費しなければなりません。最初は1つのヘクス内に構築し、次に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、個別に解決されなければならない)。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。

戦闘の例: セルビア軍 *Lim* 旅団は、2ヘクス状態でヘクス 22.11 と 22.12 内にあります。ヘクス 22.12 は、レベル1のIPを含みます。ヘクス 22.11 を指した準備攻撃マーカーを持つヘクス 21.12 内には、A-H 軍第1師団がいます。ヘクス 21.13 に隣接しているのは第2Gb 旅団です。A-H 軍プレイヤーは、第1師団でヘクス 22.11 と 2Gb 旅団でヘクス 22.12 で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。A-H 軍第1師団は10の攻撃戦力を持ち、第2Gb 旅団は4の攻撃戦力を持ちます。防御しているセルビア軍 *Lim* 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防御戦力で防御することになります。2つの戦闘比は、10:3 と 4:3 です。これらは、3:1 と 3:2 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1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2Gb 旅団については、IP のために左へ1シフトします。最終戦闘比は、第1師団については4:1、第2Gb 旅団につい

ては1:1です。

次に、熟練度が比較されます。*Lim* 旅団のPRは3です。両A-H 軍ユニットも3のPRを持ちます。それ故、PR についての DRM 修正はありません。

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。

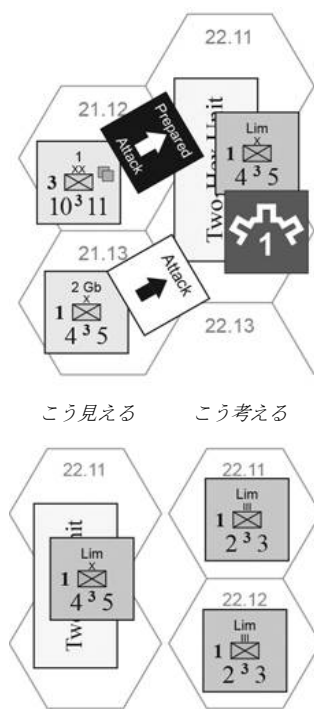
A-H 軍プレイヤーは、ここで第1師団の攻撃について2d6を振ります。白いサイの結果は2、黒サイは3です。これらの結果は、4:1の戦闘比コラムで交差照合されます。CRT 結果は、-/+4①です。攻撃側のA-H 軍は、影響なしです。防御側のセルビア軍は、+4EC DRM を被り、1ヘクス退却しなければなりません。退却を実施する前に戦闘後 EC を振り、2番目の攻撃が解決されます。

A-H 軍プレイヤーは、ここで第2Gb 旅団の攻撃について2d6を振ります。白いサイの結果は4で3に修正され、黒いサイは4です。これらの結果は、1:1の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A-H 軍は+3EC DRM を被り、防御側のセルビア軍も同様です。これは低熱狂戦闘なので、白い退却結果は無視されます。

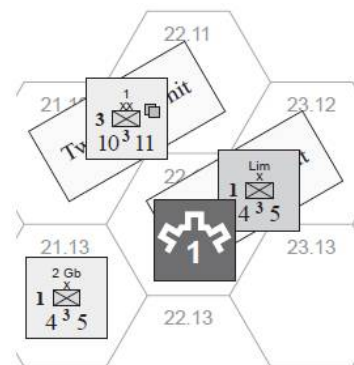
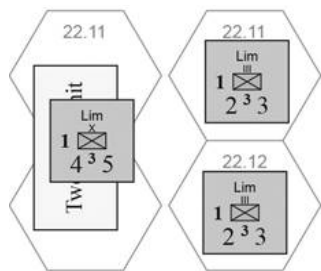
次に、砲兵表について述べます。第1師団のAVは3です。この合計は、1/4 師団相当が受取る砲撃と交差照合します。結果は、セルビア軍への0 EC DRM です。第2Gb 旅団のAVは1です。1/4 師団相当が受取る砲撃と交差照合し、結果は-1EC DRM です。セルビア軍のAV合計は1です (これは、半分に分割され、次に切り上げられる)。1師団相当が受取る砲撃と1/2 師団相当が受取る砲撃と交差照合し、両結果は-1EC DRM です。

ここで、戦闘後 ECs が解決されます。両A-H 軍師団は、低い数でパスします。セルビア軍の *Lim* 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。セルビア軍プレイヤーにとって幸運にも、低い数字でパスします。セルビア軍プレイヤーは、ここで強制退却を実行しなければなりません。彼はヘクス 22.11 からヘクス 23.12 へ退却し、それ故 *Lim* 旅団は、ヘクス 23.12 と 22.12 内で2ヘクス状態で戦闘を終了します。

第1師団は、カラになったヘクスへの進入を望みますが、自身のヘクスを離れたくありません。それ故、2ヘクス状態になることにより、戦闘後前進することに決めました。これで戦闘が完了します。



こう見える      こう考える



退却と前進後の状況



## 20.0 意図的な空白

### 21.0 特別ルール [SPECIAL RULES]

#### 21.1 分遣ユニット [Detachment Units]

いくつかの師団は、分遣隊と特別な戦力減少マーカーを持って戦役を開始します。分遣ユニットとは、det で開始する ID を持つものです。(例えば、det.29 は、第 29 師団からの分遣隊。) 分遣隊ユニットは、ゲーム中に創出できません。

**21.1 分遣隊ユニットの統合 [Integrating Detachment Units]** : 分遣隊ユニットは、いずれかの友軍移動フェイズの終了時に親と分遣隊が同じヘクス内にスタックしていたら統合することができます。単にマップから分遣隊ユニットを取り去り、分遣隊が被った戦力減少を親ユニットに移送することで、一致する戦力減少マーカーを取り去ります。

#### 21.2 舟橋 [Pontoon Bridges]

両プレイヤーは、舟橋を建設できます。設置された舟橋は、全ての面で河川橋梁 (7.1.5) と見なされます。ただし、移動フェイズ毎に、1つの部隊のみがその移動コスト特典を獲得できます。

・舟橋マーカーは、常にスタック最上部のユニットとして置かれます。

**21.2.1 手順 [Procedure]** : 終了フェイズ中、もしもプレイヤーがサヴァ川又はドナウ川ヘクスサイドに隣接する両ヘクスを支配すると、そのプレイヤーは舟橋マーカーを「建設中」[“construction”] 面で望むヘクスサイドを指して置くことにより、舟橋の建設を開始できます。次の終了フェイズ中、もしもプレイヤーが河川ヘクスサイドに隣接する両ヘクスをいまだに支配すると、建設が完了してマーカーは架橋面に裏返されます。

**21.2.2 撤去 [Removal]** : 舟橋マーカー (設置済又は建設中) は、舟橋が架かるヘクスサイドに隣接する2つのヘクスの1つを敵ユニットが占領した瞬間に取り去られます。取り去られた舟橋は、再使用できます。

**21.2.3 ドナウ川の制限 [Donau River Restrictions]** : 舟橋は、ドナウ島 [Donaurisland] ヘクスサイドにのみ設置でき、ヘクスサイド毎に2枚の舟橋マーカーが要求されます。

**21.2.4 A-H 海軍戦隊 [A-H Naval Squadrons]** : もしも海軍戦隊ユニットがセルビア軍舟橋のヘクスサイドに隣接するヘクスに入ったら、舟橋は直ちに取去られます。取り去られた舟橋は、再使用できます。

## 22.0 意図的な空白

### 23.0 セルビア軍の特別ルール [SERBIAN SPECIAL RULES]

#### 23.1 コミタージ・マーカー [Komitadji Markers]

自軍プレイヤー・ターンの終了フェイズ中、セルビア軍プレイヤーは使用可能な全コミタージ・マーカーを取り上げ、ヘクス毎に最大1枚で最低5ヘクス離してマップ上へ戻します (すなわち、それぞれの間に4ヘクスが介在する)。マーカーは、サヴァ/ドナウ川の南でいずれかのセルビア軍戦闘ユニットから3ヘクス以内に置くことができます。置くときには、マーカーのどちらの面を上にするかは問題ではありません。一下記の影響を参照してください。

・コミタージ・マーカーは、決して撃破されません。

**23.1.1 影響 [Effects]** : 置かれたマーカーは、決してそこから移動できません。マーカーの影響は、他のセルビア軍ユニットに依存します。もしもセルビア軍ユニットがマーカーと共にヘクス内にあると、マーカーはユニットの戦闘戦力を増加させます。もしもセルビア軍ユニットが存在しなければ、マーカーは嫌がらせを生じさせます。

**戦闘戦力 [Combat Strength]** : もしもセルビア軍ユニットと共にスタックすると、マーカーはユニットに+1戦闘戦力 (AS 又は DS) を与えます。もしもこの方法で使用されたら、マーカーの表面を使用します。

**嫌がらせ [Harassment]** : もしもセルビア軍ユニットと共にスタックしていなければ、A-H 軍プレイヤーは2つの方法で影響を受けます。そのヘクス内へ移動するためのコストが+1MPだけ増加し、もしもヘクスがA-H 軍戦闘ユニットを含まなければ、ヘクスを通過する補給路をたどるコストが1だけ増加します (ヘクスを2ヘクスとしてカウントする)。もしもこの方法で使用されたら、マーカーの裏面を使用します。

例: 終了フェイズ中、セルビア軍プレイヤーはA-H 軍プレイヤーの計画を混乱させるため、A-H 軍前線背後の低山岳ヘクス上にコミタージ・マーカーを置きます。次のA-H 軍補給フェイズ中、A-H 軍プレイヤーはそのヘクス内に補給線をたどれますが、ルール15.3.2のためにそこから更にたどることはできません。加えて、A-H 軍移動フェイズ中にA-H 軍プレイヤーは、そのヘクス内に移動しているときに追加の1MPを支払うことを強制されることになります。

**ヒストリカル・ノート** : コミタージ [Komitadji] 又はチェトニック [Četniks] は、敵の後背地へ浸透して情報収集、襲撃実施、補給線の妨害活動、A-H に対するスラブ民族蜂起の扇動を行った不正規部隊です。これらは通常、セルビア軍とモンテネグロ軍部隊が占領地又は敵領土に侵攻する前に行われました。

#### 23.2 セルビア軍砲兵の砲弾欠乏 [Serbian Artillery Shell Shortage]

セルビア軍は、砲兵の砲弾と呼ばれる戦闘補給の特別なタイプを持ちます。「砲弾」の消費は、セルビア軍資源ディスプレイ上で砲弾マーカーを使用して管理されます。[セルビア軍は、125 砲弾の在庫でキャンペーン・シナリオを開始する。]

**23.2.1 戦闘の影響 [Combat Effects]** : 各戦闘中、セルビア軍プレイヤーが戦闘に弾薬を供給するときに (9.4)、砲弾も供給するかどうかが決定しなければなりません。もしも砲弾が供給されると、戦闘は通常に闘われます。もしも供給されなければ、弾薬を控えたセルビア軍部隊はゼロの AV を持つと見なされます。

・攻撃しているとき、1つの弾薬は1つの部隊を補給します。防御しているときには、1つの弾薬は1つの防御部隊並びに AV を使用する1つの隣接部隊 (10.1.1) を認めます。  
・砲弾は、弾薬を受け取らない部隊に供給できません。

**23.2.2 砲弾欠乏と連合国の支援 [Shell Shortage and Allied Assistance]** : もしも中間フェイズ中、セルビア軍の在庫砲弾がゼロであると、連合国の支援について1d6を振ります。もしも結果が6であると、連合国はセルビア軍砲兵に砲弾を送ったことになります。結果が1~5であると、連合国は支援を送ることに失敗します。失敗した各サイ振りは、次の中間フェイズに+1DRMを提供します。いったんサイ振りに成功したら、セルビア軍はGT 毎に4砲弾を受け取ります (資源ディスプレイ上で在庫数を記録する)。

プレイ・ノート:精通しているセルビア軍プレイヤーは、自軍の「砲弾」を浪費しないでしょ。無暗に使用することは愚かです。その使用が砲兵表でシフトをもたらすときにのみ、砲弾を供給すべきです。

### 2 3. 3 セルビア軍の守備隊ユニット [Serbian Garrison Units]

全ての守備隊要件は、もしもベオグラード [Beograd] が A-H 軍の支配下であると無効になります。

## 2 4. 0 モンテネグロ軍の特別ルール [MONTENEGRIN SPECIAL RULES]

### 2 4. 1 モンテネグロ軍の REPLs [Montenegrin REPLs]

2 番目の中間フェイズに開始して、それ以降の中間フェイズに、セルビア軍プレイヤーは受け取るモンテネグロ軍 REPLs の数を判定するために 1d6 を振ります。

サイの目	1	2	3	4-7
REPLs の数	3	2	1	0

DRM: 8 番目の中間フェイズの後に +1 を加える。

モンテネグロ軍の REPLs は、最初に Pljevlja ユニットの被った戦力減少を取り去るために使用しなければなりません。もしも REPLs が残ると、モンテネグロ軍支援ユニットを創出するために使用できます。創出したときには、モンテネグロ軍支援ユニットはヘクス 16.29、22.29、30.29 のいずれかのヘクス内に出現します。

### 2 4. 2 モンテネグロ軍のマップ外ボックス [Montenegrin Off-Map Boxes]

モンテネグロ軍ユニットは、「M」とマークされたヘクスサイド(すなわち、ヘクス 16.29、20.29、22.29、24.29、30.29) からマップに入退出(すなわち、移動や退却)できます。

2 4. 4. 1 マップの退出 [Exiting the Map]: 移動フェイズ中、ユニットは 2MPs を消費することによってマップを退出できます。マップを退出するユニットは、最寄りのマップ外ボックス内に置かれます。

2 4. 4. 1 マップへの進入 [Entering the Map]: マップに進入するためには、ユニットはヘクスに進入するために要求される MP の数を消費しなければなりません。ユニットは、マップの EZOC 内へ進入できます。これらは、A-H 軍ユニットによって占められたヘクス内へ進入できません。

2 4. 2. 2 マップ外移動 [Off-Map Movement]: マップ外にいる間、ユニットは 1 つのマップ外ボックスから他のそれへと、移動フェイズ毎に 1 ボックス移動できます。マップ外ボックスにいる間、組織は完全な 1 移動フェイズについて静止状態で留まることにより、CE の回復を実行できます(対応移動フェイズは不可)。

### 2 4. 3 その他のモンテネグロ軍ルール概要 [Other Montenegrin Rules Summary]

・モンテネグロ軍の補給-15.1.5 を参照

## 2 5. 0 オーストリアーハンガリー (A-H) 軍の特別ルール [AUSTRO-HUNGARIAN (A-H) SPECIAL RULES]

### 2 5. 1 海軍戦隊 [Naval Squadrons]

ヒストリカル・ノート: 緒戦時、A-H 軍ドナウ小艦隊は小型ながら砲塔を持つ重武装艦船と、主に偵察に使用された 6 隻の機関銃装備

高速哨戒艇から構成されていました。加えて、全て民間企業からの武装汽船 10 隻と多数のモーターボート、タグ、バージが、機雷の敷設と掃海、救急ボートとして使用されました。

### 特性 [Characteristics]:

- ・移動については、戦隊は常に単独で移動します。他のユニットと共に部隊の一部として移動できません。
- ・戦隊は、常に完全補給下で決して弾薬を必要としません。
- ・スタッキングについてカウントしません(しかも、強制的に敵ユニットとスタックできる)。
- ・戦闘 [Combat]: 海軍戦隊ユニットは、決して単独で戦闘に参加しません。戦闘フェイズ毎に一度、戦隊はその AV を自身のヘクス内、又はサヴァ川あるいはドナウ川のヘクスサイドにも隣接するいずれかの隣接ヘクス内の戦闘に加えることができます。戦隊は、退却結果によって影響を受けず、決して戦闘後 CE を受けません。

例: サヴァ川戦隊が、ヘクス 21.10 内にスタックしています。戦隊は、その AV をヘクス 21.09、21.10、22.09、22.10 内で防御している A-H 軍ユニットへ、又はヘクス 21.09、22.09、22.10 内を攻撃している A-H 軍ユニットへ加えることができます。

2 5. 1. 1 移動 [Movement]: 海軍戦隊は、サヴァ川とドナウ川の河川のヘクスサイドに隣接するヘクスに進入することにより、これらの河川に沿って移動します。進入する各ヘクスは、戦隊の許容移動力に対して 1MP がかかります。(EXOC へ入退出するためのコストはない)。戦隊は、敵が占めるヘクスを通過して移動できますが、任意にその移動を敵ユニットとスタックして終了できません。

例: サヴァ川戦隊は、ヘクス 20.06 内で開始します。戦隊は、ヘクス 21.10 (S'abac) へ移動しようとしています。それを行うために、ヘクス 21.07 に進入して川の北岸に沿って移動することにより移動を開始し、次に南岸に越えてヘクス 21.08、21.09、21.10 へ進入します。戦隊の移動コストは、合計 4MPs です。

移動の注釈: 戦隊は、ヘクス 16.07 からヘクス 17.07、又はヘクス 28.08 から 28.09 へと直接移動できません。同じことは、他のいかなる類似のヘクス地形にも当てはまります。

### 2 5. 1. 2 移動の障害と打撃 [Hindrances to Movement and Hits]:

・ベオグラード [Beograd]: 戦隊がヘクス 29.09、29.10、30.08、30.09 に進入又は退出するときに、1d6 を振らなければなりません。サイ振りは、戦隊の移動終了時に実施されます。これらのヘクスに進入又は退出した回数にかかわらず、一度のみサイが振られます。もしもサイの目が 6 であると、戦隊は 1 打撃を受けて「修理」しなければなりません。カウンターを裏返し、GT 記録欄上の現行 GT から 3GTs 後に置きます。もしも戦隊がすでに減少状態であると、ゲームから取り去ります。

例外: もしも戦隊がヘクス 28.08 又は 29.08 から又はそれらのヘクスへ、ヘクス 29.09 (Semlin) から入退出すると、1d6 を振りません。

・ロシア海軍の任務 [Russian Naval Mission]: GT19 に開始して、もしも戦隊が敵支配下 (3.4) のヘクス内、又は対岸が敵支配下のヘクス内へ移動すると、戦隊は 1d6 を振らなければなりません。サイ振りは、戦隊の移動終了時に実施されます。サイは、進入したヘクスの数にかかわらず、一度のみ振られます。もしもサイ振りの結果が 6 であると、戦隊は 1 打撃を受けて「修理」しなければなりません。カウンターを裏返し、GT 記録欄上の現行 GT から 3GTs 後に置きます。もしも戦隊がすでに減少状態であると、ゲームから取り去ります。

ヒストリカル・ノート：これは、ロシア海軍の機雷、魚雷、爆薬による任務をあらわします。戦役中、ロシア海軍の大いなる成功は、10月23日のGrabovci（ヘクス23.10）におけるドナウ川小艦隊旗艦Temesの撃沈で、Temesは触雷して横転した後に沈没しました。

・海軍基地での修理 [Refitting at Naval Base]：戦隊が修理後に復帰するとき、裏面を上にして海軍基地ヘクスの1つに置きます。ゲーム毎に一度、修理中に、1つの戦隊は海軍戦隊REPLを合体できます。

例：ある戦隊は、GT3に1打撃を受けます。GT6に復帰することになります。

・海軍基地 [Naval Bases]：サヴァ川戦隊の基地は、ブルチコ[Brčko]（ヘクス11.08）とブロード[Brod]（ヘクス08.04から5ヘクス）です。ドナウ川戦隊の基地は、ゼムン[Semlin]（ヘクス29.09）とノイザッツ[Neusatz]（ヘクス23.03）です。

25.1.3 サヴァ川の低水位 [Sava River Water Level Low]：GT7からGT18（含む）を通して、海軍戦隊はヘクス17.08+17.09のサヴァ川下流又はヘクス29.09+30.09後の上流を航行できません。GT7の開始時に、サヴァ川のこれらの2つのヘクスサイド間で発見された海軍戦隊は、置き直されます。サヴァ川戦隊はヘクス17.08へ、ドナウ川戦隊はヘクス29.09へ。もしもこれらのヘクスを敵が占領していたら、敵が占めない隣のヘクスへ向けてユニットの基地を動かし続けます。

25.1.4 フランス海軍砲兵マーカー [French Naval Artillery Marker]：A-H海軍戦隊がもはやSemlin海軍基地（ヘクス29.09）を使用できないか、又はヘクス29.09、29.10、30.08、31.09へ進入できないときに置きます。

到着 [Arrival]：GT32又はそれ以降のターンに、セルビア軍プレイヤーはベオグラード[Beograd]（ヘクス30.09）内にフランス海軍砲兵マーカーを置くことができます。よその場所に移動又は置くことはできません。

撤去 [Removal]：いったん置かれると、もしもA-H軍戦闘ユニットがベオグラード[Beograd]に進入したら、フランス海軍砲兵マーカーはゲームから取り去られます。

ヒストリカル・ノート：セルビアにおけるフランス海軍の任務は、公式にはD任務として知られ、100名の兵士、戦艦HenriIVからの3門の14cm砲と1500発の砲弾から構成されました。任務部隊は11月5日にベオグラード[Beograd]へ到着し、2つの砲台を設置しました（3番目の砲は予備とされた）。11月21日、大砲は最初の砲弾を発射し、自艦の射程外であることが分かったA-H軍のモニター艦は停泊地Semlin（ヘクス29.09）から退去を強いられました。

25.1.5 セルビア軍舟橋の撤去 [Removal of Serbian Pontoon Bridge]—21.2.4を参照。

25.2 スレムとバナトのユニット [Syrmien and Banat Units]：SYRMIEとBANATのIDを持つユニットは、それぞれの地方内に留まらなければなりません。ゲームの目的において、スレム[Syrmien]地方はドナウ川からノイザッツ[Neusatz]の西とヘクス列23xx（含む）からドナウ川の北で、サヴァ川の北の地域です。バナト[Banat]地方は、ドナウ川の北の地域です。

25.3 サライェヴォ要塞化地域 [Sarajevo Fortified Area]

サライエヴォ要塞化地域は、ヘクス06.20、06.21、07.21として定義されます。要塞化地域内のA-H軍ユニットは、敵に隣接すると

きにCE回復を（7.5.1）、敵から2ヘクスのときに士気阻喪状態から回復を開始できます（7.5.2）。

## 25.4 カリノヴィクの脅威 [Kalinovik Threatened]

セルビア軍又はモンテネグロ軍ユニットがカリノヴィク[Kalinovik]（ヘクス06.25）の隣接へ来る瞬間、堡壘放棄（8.5.2）についてチェックする前に、A-H支援ユニット3GbをKalinovik内に置きます。

## 25.5 他のオーストリアーハンガリー軍ルールの概要 [Other Austro-Hungarian Rules Summary]

・マップ外の集積所移動—15.6.3aを参照。

## 26.0 オーストリアーハンガリー軍の戦略計画 [AUSTRO-HUNGARIAN STRATEGIC PLANS]

いくつかのシナリオ開始時、多くのオーストリアーハンガリー軍は「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、以下の場合にのみ占領されたと見なされます。：（1）目標ヘクスを友軍の師団又は旅団規模の歩兵ユニットが占めている、並びに、（2）現行プレイヤー・ターンの完了時に友軍支配下。

・騎兵は、目標を占領できません。

### 26.1.2 作戦目標 [Operational Objectives]：

・第5軍：オブレンノヴァツ [Obrenovac]26.11—Planinica25.18  
主要目標：ヴァリエヴォ [Valjevo] 23.16。

・第6軍：Plavlje16.28—ウジツェ [Užice] 22.21—ヘクス22.29。  
主要目標：プリエポリエ [Prijeopolje] 19.28。

・第2軍は、戦略計画を持ちません。例外：歴史変更シナリオ—32.0を参照。

### 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A-H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A-H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]

A-H 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。

- ・戦略計画は、GT0 又は GT1 に放棄できません。
- ・A-H 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)。
- ・計画放棄による VP の影響があります (27.1)。

**26.3.1 強制攻撃 [Mandated Attacks]**：A-H 軍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強制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5軍＝5、第6軍＝4。

**プレイ・ノート**：軍の戦略計画が機能している間は、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。

## 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。もしもセルビア軍プレイヤーがリードを維持するとセルビア軍面を上に向け、逆の場合は A-H 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。

#### 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**：GT2に、A-H 第5軍は自軍の計画を放棄することに決めました。第5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4ヘクスです。A-H 軍プレイヤーは、10VPs を失います。

## 27.2 オーストリアーハンガリー軍の最遠前進 [Austro-Hungarian Furthest Advance]

各中間フェイズに、A-H 軍プレイヤーはセルビア国内への前進によって得点した VPs を計算します。最遠の A-H 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、ヘクス横列番号から20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、ゼロ又は正の数になり得ます。ヘクスの横列20xx（含まない）よりも東、サヴァノドナウ川ラインの南、ヘクス列xx23（含まない）の北のヘクスのみが資格を持ちます。

**例**：ヘクス21.10 (Šabac) で、A-H 軍プレイヤーは1VPを得点します。ヘクス25.14は5VPsに相当します。

## 27.3 オーストリアーハンガリー軍の地理的目標 [Austro-Hungarian Geographic Objectives]

もしも A-H 軍ユニットが以下の町に進入したら、A-H 軍プレイヤーは直ちに VPs を受け取ります。：ベオグラード [Beograd] (ヘクス30.09) 10VPs、ヴァリエヴォ [Valjevo] (ヘクス23.16) 5VPs、ノヴァ・パロス [Nova Varos] (ヘクス21.27) 5VPs、クラグイエヴァツ [Kragujavac] (ヘクス34.20) 10VPs。

## 27.4 シャバツ [Šabac]

プレイヤーがシャバツ [Šabac] (ヘクス21.10) を支配する各友軍プレイヤー・ターン終了時に、1VPを獲得します。

## 27.5 オーストリアーハンガリー軍のベオグラード砲撃 [Austro-Hungarian Bombardment of Beograd]

A-H 軍砲兵ユニット FsAR6 がベオグラード [Beograd] (ヘクス30.09) に隣接していない各セルビア軍プレイヤー・ターンの終了時、セルビア軍プレイヤーは1VPを受け取ります。

**プレイ・ノート**：FsAR.6 砲兵ユニットの裏面のシルエットは、このルールを忘れないためだけのものです。

## 27.6 セルビア軍のスレム内への前進 [Serbian Advance into Syrmien]

ゲーム毎に一度、セルビア軍プレイヤーが選択したいいずれかのプレイヤー・ターンに終了時、もしもセルビア軍が Budjanovci (ヘクス23.08) とノ又は Dec (ヘクス25.09) とノ又は Surčin (ヘクス28.09) を支配すると、支配した位置毎に5VPs を得点することができます。

## 27.7 セルビア軍の地理的目標 [Serbian Geographic Objectives]

もしもセルビア軍ユニットがヴィシエグラード [Višegrad] に進入するか、又は移動でサライエヴォ [Sarajevo] 又はカリノヴィク [Kalinovik] に隣接すると、セルビア軍プレイヤーは直ちに VPs を得点します。ヴィシエグラード [Višegrad] (ヘクス16.22) 5VPs、サライエヴォ [Sarajevo] (ヘクス07.21) への隣接15VPs、カリノヴィク [Kalinovik] (ヘクス06.25) への隣接10VPs です。



## 索引

- Advance After Combat 11.2
- Armee-Gruppe Syrmien-Banat [A·H] 25.3
- Army Area of Attachment 5.1
- Artillery Shell Shortage [Serbian] 23.2
- Army Front Line 3.4.1
- Artillery Type Units 1.2, 2.5, *Characteristics* 8.8
- Artillery Value, *Calculating AV for Combat* 10.11
- Asset Units 5.5, *Retreat after Combat* 11.1.2
- Attachment, *Effects* 5.3, *Supply Source Restrictions* 15.2
- Banat Region [A·H] 25.2
- Cavalry Type Units 1.2, *Characteristics* 8.1
  - Cavalry Reaction Movement 8.2
  - Cavalry Retirement 8.3
- Combat 9.0, *Procedure* 9.1.1, *Results* 9.9
  - Advance After Combat 11.2,
  - Ammo Supply 9.4
  - Flank Attacks 9.5
  - Intensity 9.8, *Strategic Plan requirement* 26.2.2
  - Prepared Attacks 7.3, *Odds column shift* 9.6.1
  - Retreat After Combat 11.1, *Fort* 8.5.2, *Garrison unit* 8.6.3,
- Two-Hex Units* 19.1.7
  - Withholding Units 9.2.5
- Combat Effectiveness 6.1
  - Checks 6.2, *Forced March* 7.2.3, *Post-Combat* 10.0
  - Combat Ineffective Units 6.3
  - Demoralized Units 6.4, *CE Recovery* 7.5.2
  - Recovery 7.5
- Combinations (and Reverse Combinations) 16.3
- Control (of a hex) 3.4
- Donau River *Movement Across* 7.1.4, *Tracing Supply* 15.3
- Detachment Units 21.1
- Elevations 3.5, *Mountain Contours* 3.5.1, *Effect on Combat* 9.6.1
- Fort Units 2.4, *Characteristics* 8.5
- French Naval Artillery 25.1.4
- Front Line 3.4.1, *Effect on RR Lines* 18.1
- Garrison Units 2.3.5, *Characteristics* 8.6
- High Mountain Terrain, *Recover Combat Effectiveness* 7.5.1, *Tracing Supply* 15.3.2
- Improved Positions (IPs) 14.0
- Inactive 1.1
- Inter-Phases 4.3
- Isolation 15.5, *If Demoralized and Unable to Retreat* 11.1.6
- Kalinovik 25.4
- Komitadji Markers 23.1
- Low Mountain Terrain, *Tracing Supply* 15.3.2
- Marsch Units [A·H] *see Replacements*
- Montenegro 24.0, *Montenegrin Supply* 15.1.5, *Hercegovina asset units* 15.3.2
- Mountain Contours 3.5.1
- Mountainous Terrain, *Stacking in Combat* 3.1.2a, *AV in Combat* 10.1.1a, *IPs cannot be constructed in Mountainous Terrain* 14.3.
- Movement 7.0
  - Allowances 7.1.1
  - Forced March 7.2
  - Depot Movement 15.6.3, *Off-Map RR Movement* 15.6.3a
  - Recording MP Expenditure 7.8, *for Cavalry Reaction Movement & Retirement* 8.2.4 & 8.3.2
- Naval Squadron [A·H] 25.1
- Off-Map Boxes [Montenegrin] 24.2
- Pontoon Bridges (Sava River) 21.2
- Prepared Attack 7.3
- Proficiency Ratings 9.7
- Railroads (RR) Lines 18.0, *LOC traced over Narrow-Track* 15.0
  - RR Line States (Operational/Non-Operational) 18.1.1
- Reinforcements 16.1
- Replacements 16.6, *Marsch Replacements [A·H]* 7.7
- Repulse 7.4, *Across the Sava River* 7.4.7
- Retreat after Combat 11.1
- River Crossing markers 7.1.4b
- Roadways, *Effect on Movement* 7.1.3a, *Effect on Tracing Supply* 15.3.2
- Rounding Combat Ratios 3.6
- Russian River Mines 25.1.2
- Sarajevo Fortified Area 25.3, *Combat Effectiveness Recovery* 7.5.2
- Sava River *Movement Across* 7.1.4, *Tracing Supply* 15.3, *Pontoon Bridges* 21.2, *Water Level Low* 25.1.3
- Sava Riverbends 3.5.4
- Stacking 3.1, *Two-Hex Units* 19.1.2
- Strategic Plans 26.0, *Movement Restrictions* 26.2, *Mandated Attacks [AH]* 26.4.2
- Strength Reductions 9.10, *Asset Unit CE failure* 5.5.2, *Forced March EC failure* 7.2.3a, *Post-Combat EC failure* 10.3, *Retreat over a Impassable Mountain or Sava River hexside* 11.1.4
- Substitutions 16.2-16.3
- Supply 15.0, *Tracing* 15.3, *Procedure* 15.4
  - Ammo Supply 9.4, *Serbian Artillery Shell Shortage* 23.2
  - Out of Supply Effects 15.4, *Isolation* 15.5
  - Supply Sources 15.1, *Montenegrin Supply* 15.1.5
- Supply Type Units 2.6, *Characteristics* 15.6
  - Supply Units and EZOCs, *Corps Train Retreat & Depot Displacement* 15.6.2
- Syrmien Region [A·H] 25.2
- Tasks 7.8
- Terrain 3.5
  - Effects on Movement 7.1.3
  - Effects on Combat Strength 9.3
  - Effects on Flank Attacks 9.5.3
  - Effects on Artillery Values 10.1.1a
  - Effects on Tracing Supply 15.3
- Two-Hex Units (Status) 19.1
- Water Level Low 25.1.3
- Withdrawals 16.5
- ZOC 3.3, *do not extend across Sava and Donau River or Impassable Mountain hexsides* 3.3.1
  - Effect on Combat, *Flank Attacks* 9.5, *Retreat after Combat* 11.1.1 & 11.1.3
  - Movement Effects 7.1.6
  - Effects on Cavalry Reaction and Retirement 8.2.3 & 8.3.1
  - Retreat after Combat Effects 11.1
  - Tracing Supply Effects 15.3, 15.5
  - Effect on Supply Units 15.6.2

# プレイのプレイヤー・ターン・シーケンス

## 準備フェイズ

- ・増援を配置し、撤退と代替を実施する。
- ・特別イベントの発生に注意する。

## 特別統合準備フェイズ:

- ・プレイヤー諸氏は、いずれかの戦略計画が達成されているか注意する。
- ・A-H軍プレイヤーは、自身の軍の戦略計画を放棄できる。
- ・両プレイヤーは、このGTに活性化されることを予定された全てのユニットを「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。

## 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置き直す (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、非補給下又は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。
- (5) 全ての非補給下/孤立マーカーを取り去る。

## 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 9 MPs を持つ。

## 対応移動フェイズ

非手番プレイヤーは、要求された AoA 調整 (5.1.1a) の後に移動を実施する。ユニットは 5 MPs を持つ。

## 攻撃フェイズ

手番プレイヤーは、自軍の全ての戦闘ユニットの攻撃を実施する。

- ・戦闘ユニット攻撃シーケンスの手順:
  - 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と、供給を記録する (9.4.2)。セルビア軍の砲弾供給を記録する (23.2)。

## 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。
- ・河川ステップ: 両プレイヤーは、舟橋建設中マーカー (21.2) を置くか又は裏返し、渡河マーカー (7.1.5a) を取り去るか又は裏返す。
- ・コミタージ・ステップ (セルビア軍プレイヤー・ターンのみ): コミタージ・マーカーを置く (23.1)。
- ・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 (27.0)。

## モンテネグロ軍 REPLs 表

サイの目	1	2	3	4~7
REPLs の数	3	2	1	0

DRM: 8 番目の中間フェイズの後に +1 を加える。

## 中間フェイズ・チャート

中間フェイズ	補充ポイント (16.6)		補充ポイント (16.6)	陣地 (14.0)	勝利ポイント:  A-H 軍の最大前進
	A-H 軍	セルビア軍			
開始時	0	0	0	0	
1 番目	5	5	0	0	
2 番目	4	4	モンテネグロ軍 REPLs 表 (24.1) を使用する	2	
3 番目	4	3		2	
4 番目	4	2		3	
5 番目	3	2		3	
6 番目	3	2		4	
7 番目	3	1		4	
8 番目	3	1		4	
9 番目	2	1		4	
10 番目	2	1		4	
11 番目	0	2		4	
12 番目	0	2		4	