



# RULES OF PLAY

## 日本語解説書

### 目次

1.0 はじめに .....	2	8.0 戦略再編成 .....	17
2.0 内容物 .....	3	9.0 得点フェイズ .....	18
3.0 勝利 .....	5	10.0 兵站フェイズ .....	19
4.0 プレイのシーケンス .....	6	11.0 国家特別ルール .....	19
5.0 東部戦線 .....	6	12.0 技術開発の詳細 .....	20
6.0 生産フェイズ .....	7	13.0 選択ルール .....	21
7.0 アクション・フェイズ .....	11		

## 1. 0 はじめに [INTRODUCTION]

*Fields of Despair: France 1914-1918*は、第一次世界大戦の西部戦線における2人プレイヤー用戦略シミュレーションです。プレイヤー諸氏は、地上、海上、空中で戦争を戦っている連合国と中欧諸国の指揮を執り、その間本国で厳しい経済的決断を行います。

以下のルールの基本は、プレイの全ての基礎を提供します。選択ルールは、プレイヤーの自由裁量で加えることができます。加えて、各シナリオは、ゲーム内の一定の時期にのみ適用される、いくつかの特異な「シナリオ特別ルール」を持ち得ます。基本ルールや選択ルールと矛盾するときは、常にシナリオ特別ルールが優先されます。

### 1. 1 セットアップ [Setup]

プレイヤー諸氏は、9ターンのキャンペーン又はいずれかの短期シナリオのプレイを選択できます。それぞれの詳細については、別冊のプレイブックに提供されます。導入シナリオは、最初のプレイに薦めます。全ての場合、主導権を持つプレイヤーは、シナリオの概観セットアップの最後に指定されます。

### 1. 2 塹壕戦 [Trench Warfare]



グランド・キャンペーンと1914年シナリオは、塹壕戦の状態を開始しないことを十分に注意してください。1914年の戦闘は機動戦で、ゲーム・プレイに反映されています。全面的な塹壕戦の状態は、ターン4に開始します。全てのヘクスは、ゲームの残りについて塹壕を持つものと見なされます。塹壕戦は、戦闘修正(7.3.4)と突破移動(7.4.2)を減少させます。塹壕は、地形特徴に優越します。戦闘では、塹壕のルールがその他のいかなる地形ルールにも優先します。

### 1. 3 規模 [Scale]

ゲームは、戦略的視野に立ちます。各ヘクスは、対辺間がほぼ28マイル(45km)です。ブロックの各戦力ポイント(SP)は、セットアップ時にほぼ1個師団です。プレイを通しての増援は、新たに創設された師団と直接的に相関せず、現行師団と／又は新たな組織のための増援の組合せです。



ゲーム・ボックス、ルール、プレイブックの表紙、プレイヤー・スクリーンに使用された絵画は、Richard Jackによる「The Taking of Vimy Ridge. Easter Monday 1917」(CWM 19710261-0160)というタイトルです。これは、カナダ戦争博物館の戦争芸術 Beaverbrook コレクションの許可を得ています。

## 1. 4 略号 [Acronyms]

以下の略号は、様々なゲーム内容物を通して使用されます。:

略号	語句
ADR	航空戦闘と偵察 [Aerial Dogfighting and Reconnaissance]
CP	中欧列強陣営 [Central Powers]
EP(s)	経済ポイント [Economic Point(s)]
HL	ヒンデンブルク線 [Hindenburg Line]
LP(s)	兵站ポイント [Logistic Point(s)]
OOS	非補給下 [Out of Supply]
SP(s)	戦力ポイント [Strength Point(s)]
USW	無制限潜水艦戦 [Unrestricted Submarine Warfare]
VP(s)	勝利ポイント [Victory Point(s)]

## 1. 5 重要な用語と概念 [Key Terms and Concepts]

**活性プレイヤー [Active Player]** : 自軍ターンを現在行っているプレイヤーで、戦闘中は攻撃側です。

**競合ヘクス [Contested Hex]** : 両陣営からのユニットを含んでいるヘクスです。競合ヘクスは、支配している陣営(支配マーカー)には**友軍競合状態**で非支配陣営には**敵競合状態**と見なされます。

**経済ポイント (EPs) [Economic Points]** : ゲームの経済源です。経済ポイントは、生産フェイズ中にプレイヤー諸氏によって集められ、戦争アセットの購入、技術の進歩、海上戦の戦略努力増加、東部戦線(6.5)に使用されます。

**部隊プール [Force Pool]** : プレイヤーの全てのブロックとプレイに使用可能なカウンターで、現在マップ上又はプレイヤー・ボード上にないものです。

**前線ヘクス [Frontline Hex]** : 前線ヘクスは、マップ北端からマップ南端までの連続した隣接ヘクスの道筋を形成します。この連続したラインは、ヘクスの支配変更に応じて曲線や直線になります。

前線ヘクスは、以下の1つを満たす各ヘクスです。:

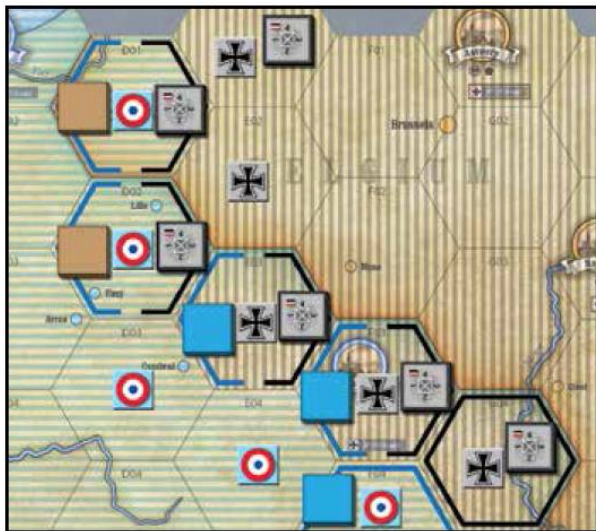
- 友軍支配マーカーを含み、補給線を持ち、現在敵競合状態でない、少なくとも1つの敵支配下ヘクスに隣接する。
- 補給線を持つ友軍競合下又は敵競合状態。

**ヘクスの支配 [Hex Control]** : ある陣営は、単独で占めることによってヘクスの支配を獲得します。支配は、支配マーカーの配置によって示されます。

セットアップ中、各プレイヤーは敵陣営と／又はベルギー(もしも中立であれば)の国境に沿ったヘクス内に支配マーカーを置きます。マーカーの開始位置は、シナリオによって異なります。ある陣営は、自軍マップ端(連合国: 西、CP: 東)から、ヘクスが敵の支配マーカー(2.6.3)を含まない限り自軍支配マーカーまでの各ヘクスを、支配していると見なされます。プレイ中、支配マーカーは、競合状態又は敵支配マーカーを持つヘクスに隣接するヘクス内のみ認められます。

移動と戦闘は、ヘクスの支配を変更し得ます。もしも支配が変更されたら、適切な支配マーカーに調節し、必要に応じて追加の支配マーカーを置きます。





例：上記のイラストで、ヘクスD01、D02、E03、F03は、両陣営についての前線ヘクスです。ヘクスF04は、連合国についてのみ前線ヘクスです。ヘクスG04はCPについてのみ前線ヘクスです。D01とD02は、連合国の支配旗にかかわらずCPの前線ヘクスです。なぜならば、それぞれにCPのブロックが存在するからです。もしもCPのブロックがD02に存在しなければ、前線ヘクスは支配マーカーを持つE02です。連合国は、青い網（青い水平線）が掛けられた各ヘクスを支配します。連合国の支配マーカーは、マップ西端から最遠のヘクス上にのみ置かれます。CPは、灰色の網（灰色の垂直線）が掛けられた各ヘクスを支配します。CPの支配マーカーは、マップ東端から最遠のヘクス上にのみ置かれます。

**主導権 [Initiative]**：一人のプレイヤーは、主導権を持って各ゲームを開始し、各アクション・フェイズ（7.0）中最初に行動し、戦略再編成（8.0）中は2番目です。プレイヤー諸氏は、生産フェイズ（6.0）中に主導権を変更するために競りができます。

**兵站ポイント (LPs) [Logistic Points]**：生産フェイズ中に購入するポイントで、特異なアクションのためにプレイ中に消費できます。（10.0）

**受動プレイヤー [Passive Player]**：現在自軍ターンを行っていないプレイヤーですが、活性プレイヤーのアクションに対応します。

**陣営 [Powers]**：ゲームにおける2つの敵対勢力です。これらは：連合国（フランス、大英帝国、ベルギー、後のターンに合衆国）とCP（ドイツ）です。

**スタッキング限度 [Stacking Limit]**：アクション・フェイズの終了時、ある陣営は単一ヘクス内に、SPsにかかわらず3つのブロックに限定されます。あるヘクスは、移動と／又は戦闘中に超過スタックできます（6.2.3）。

**戦力ポイント (SPs) [Strength Point]**：ブロック、要塞マーカー、砲兵カウンター上の数値です。現行SPsは、ブロックが立っているときの最上部の数字、又は要塞マーカーあるいは砲兵カウンターの表面の数字に相当します。SPsは、戦闘シークエンス（7.3.1、7.3.3）中に振られるサイコロの数を決定します。

**補給線 [Supply Line]**：補給源（6.7.2）までの、ヘクスから友軍と／又は友軍競合ヘクスまでの連続した道筋です。

## 2. 0 内容物 [Componental]

### 内容物のリスト

- ・ 1冊のプレイのルール（このマニュアル）
- ・ 1冊のプレイブック
- ・ 1枚の22"×34"ゲーム・ボード
- ・ 2枚のプレイヤー・ボード（8.5"×11"、1枚は両面刷、1枚はそうではない）
- ・ 2枚の補助カード（8.5"×11"、両面刷&同じもの、各プレイヤーに1枚）
- ・ 2枚のプレイヤー・スクリーン（211/2"×6）
- ・ 140個の木製ブロック（戦闘ユニット）
  - 48個のブラック（CP）
  - 49個のライト・ブルー（フランス）
  - 30個のタン（イギリス）
  - 10個のオリーブ・グリーン（合衆国）
  - 3個のオレンジ（ベルギー）
- ・ 74個の木製キューブ（経済ポイント）
  - 30個のブルー（連合国海上／生産）
  - 30個のブラック（CP海上／生産）
  - 12個のレッド（東部戦線）
  - 2個のホワイト（海上、効果なし）
- ・ 1枚の粘性ラベルのシート（木製ブロックのためのステッカ）
- ・ 2枚のカウンターシート（シート1：60×1"カウンターと18×1/2"カウンター、シート2：176×5/8"カウンター）
- ・ 2つの引き袋（海上戦、東部戦線）
- ・ 12個のサイコロ（6×青d6、6×黒d6）
- ・ 1枚の中欧列強陣営戦力ポイント記録欄（ソリテア）
- ・ 1枚のソリテア・プレイヤー補助（8 1/2"×6"両面刷）

### 2. 1 ゲーム・ボード [The Game Board]

ゲーム・ボードは、2つの部分に分割されます。マップは、第一次世界大戦の西部戦線をあらわします。ユニットの配置、移動、戦闘を標準化するため、ヘクスに分割されます。ヘクスは、容易に識別できるよう数字付です。

マップ右の記録欄と表は、記録と様々なゲームの出来事を解決するために使用されます。その使用の詳細は、続く適切なルール項目で説明されます。

**2. 1. 1 ヘクス地形 [Hex Terrain]**：各ヘクスは、1つの地形タイプを持ちます。：平地、河川、森林、塹壕です。河川ヘクスは、それらを通してしている青いラインを持ちます。森林ヘクスは、樹木のイラストを含みます。あるヘクスは、もしも何も持たなければ平地と見なされます。地形は、移動（7.2.3/7.4.2）と戦闘（7.3.4）の項目で詳述されるごとくプレイに影響します。いったん塹壕戦が開始されたら、各ヘクス内の地形タイプは塹壕で、他の全ての地形ルールは無視されます。

**2. 1. 2 要塞ヘクス [Fortress Hex]**：マップは、要塞シンボル(●)によって示された多数の要塞ヘクスを含みます。1～5の数値範囲を持つ要塞マーカーは、セットアップ中にこれらの各ヘクス内に置かれます。要塞は、戦闘（7.3.1.1、7.3.4）と補給（6.7.6）に特典を提供します。要塞は、ブロックが存在するごとく、同じ要領でヘクスを支配します。

要塞は、連合国又はCPのどちらかの支配下でゲームを開始し、プレイの過程に決して変更しません。要塞ヘクスの支配を獲得した

めには、最初に要塞を破壊しなければなりません (7.3.4)。



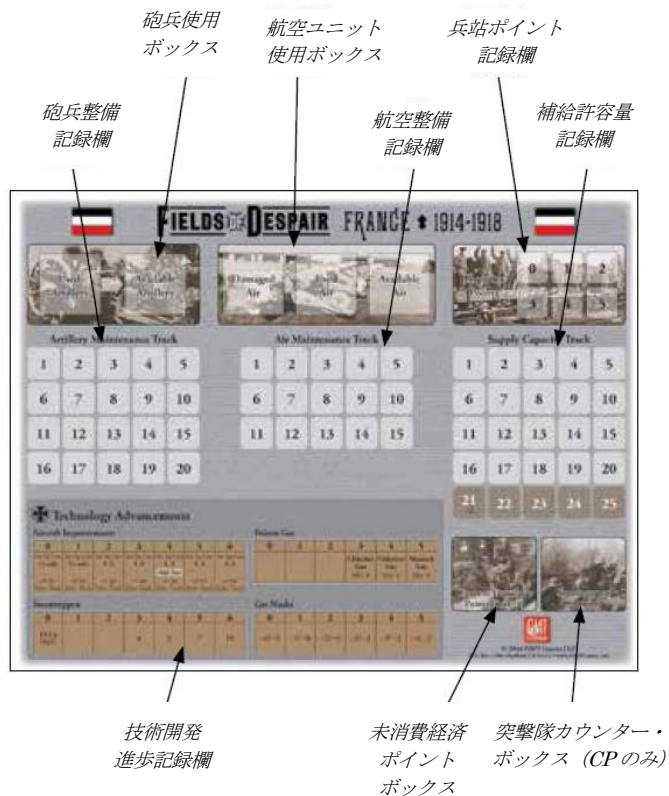
**ヴェルダンとストラスブール [Verdun and Strasbourg]** : ヴェルダンとストラスブールの要塞マーカーは、2ヘクスにまたがります。ヴェルダンはヘクス H05 と H06 に、ストラスブールはヘクス M07 と M08 にまたがります。支配と戦闘の目的において、要塞は両ヘクスにあると見なされます。どちらの要塞も、同じ戦闘シークエンス中に二回射撃できる可能性があります (7.3.1)。



**2. 1. 3 その他の重要ヘクス [Other Key Hexes]** : VP バナーを持つヘクスは、1914年に開始するシナリオの目標です。各シナリオの詳細については、プレイブックを参照してください。

## 2. 2 プレイヤー・ボード [Player Boards]

各プレイヤーは、自身の経済、技術開発、マップ外アセットを管理するために使用されるボードを持ちます。プレイヤー・ボードのセットアップについての詳細は、各シナリオに含まれます。



## 2. 3 プレイヤー・スクリーン [Player Screens]

プレイヤー諸氏には、プレイ・ボードの情報秘密を相手側から保つためのスクリーンが提供されます。相手側に明らかにしなければならない情報は、ボード全体を明かさなため口頭で行われます。

## 2. 4 ブロック [Blocks]

ブロックは、軍事部隊をあらわすために使用されます。各ブロックは、ステッカを持つ面とブランクの面を持ちます。プレイ中は、ステッカを自分に向けブランク面を相手側に向けるようブロックを立てます。

歩兵と騎兵のブロックは、4つの数字を持ちます。立っているとき、ブロックのSPsは最上部の数字に一致します。この値は、ブロックを回転させることにより、プレイ中に増減し得ます。



**2. 4. 1 歩兵ブロック [Infantry Blocks]** : 歩兵ブロックは、大部分が歩兵から構成されるユニットをあらわします。これらは、2ヘクスの通常移動率と1ヘクスの突破移動率を持ちます。



**2. 4. 2 騎兵ブロック [Cavalry Blocks]** : 騎兵ブロックは、大部分が乗馬騎兵から構成されるユニットをあらわします。これらは、3ヘクスの通常移動率と2ヘクスの突破移動率を持ちます。いったん塹壕戦が開始されたら、突破移動率は1ヘクスに減少します。

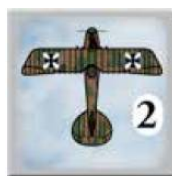


**2. 4. 3 欺瞞ブロック [Deception Blocks]** : 欺瞞ブロックは、あるヘクスが実際には防衛されていないときに、防衛されていると敵に信じ込ませるための努力をあらわします。これらのブロックは、ブロック移動 (7.2)、突破移動 (7.4)、戦略再編成 (8.0) 中へのみプレイに登場でき、いったん置かれたら、戦略再編成フェイズ中へのみ移動できます。

欺瞞ブロックはゼロのSP値を持ち、もしも航空偵察又は戦闘の結果として明らかにされたら、直ちに部隊プールへ戻ります。その他のブロックと同様、欺瞞ブロックは決して砲兵射撃の結果として明らかにされません。

## 2. 5 カウンター [Counters]

連合国とCPは、それぞれプレイ中に使用される3タイプ (航空機、砲兵、戦車又は突撃隊) をあらわすためのカウンターを持ちます。これらの各カウンターは、指揮しているプレイヤーのシンボル (裏) と数値 (表) を持ちます。プレイヤーは、決して6を超える航空スコードロンと6を超える砲兵カウンターを持てません。戦車/突撃隊カウンターの数に限度はありません。



**2. 5. 1 航空スコードロン・カウンター [Air Squadron Counter]** : 航空スコードロン・カウンターは、航空偵察又は空中戦 (7.1) のために使用される飛行機の集団をあらわします。各カウンターは、空中戦で振られるサイコロの数と、航空偵察中に明らかにされるブロックの数の両方を判定する値を持ちます。航空スコードロン・カウンターは、それぞれ進歩する航空スコードロンの規模と能力に相当する技術開発を持ちます (12.1)。



**2. 5. 2 砲兵カウンター [Artillery Counter]** : 砲兵カウンターは、両陣営が用いた大口徑砲をあらわします。砲兵カウンターは、歩兵と騎兵が互いに交戦する前に敵を弱らせるため (7.3.1)、戦闘の砲兵射撃ステッ



プに使用されます。各カウンターは、砲兵射撃中に振られるサイコロの数を判定する SP 値を持ちます。砲兵カウンターは、毒ガスの配置を認めることに相当する技術開発を持ちます (12.2)。



**2. 5. 3 ビッグ・ベルタ [Big Bertha] :** ビッグ・ベルタは、その他の砲兵カウンターと同じ要領で使用される CP の砲兵カウンターです。敵の要塞を含んでいるヘクス内では、選択的に回転砲座 (7.3.1.1) として使用できます。



**2. 5. 4 戦車と突撃隊カウンター [Tank and Stosstruppen Counters] :** 戦車 (連合国) と突撃隊 (CP) のカウンターは、戦車、突撃隊 (Stosstruppen)、

いったん塹壕戦が開始されたら (7.4.2)、突破移動を行うために使用される戦術の進歩をあらわします。カウンターは、購入できる前に最低限獲得していなければならないことに相当する技術開発を持ちます (12.4)。



**2. 5. 5 ブラフ用カウンター [Bluffing Counter] :** 各陣営は、ゼロの SP を持つ 1 つの航空スコードロンと 1 つの砲兵カウンターを持ちます。これらのカウンターは、ブラフのために使用され、6 枚のカウンター限度の一部として含めなければなりません。

## 2. 6 マーカー [Markers]



**2. 6. 1 要塞 [Fortress] :** 要塞マーカーは、要塞ヘクス内の SP を示すために使用されます (2.1.2)。SPs の範囲は、1~5 ポイントの値から開始します。要塞は、活性プレイヤーの現行アクション・フェイズの歩兵戦闘終了時に SP 値がゼロ以下であると、永久に破壊されたと見なされます。破壊された要塞は修理できず、戦闘又は補給の特典を提供できません。



**2. 6. 2 要塞の修理 [Fortress Repair] :** 各要塞は、生産フェイズ (6.5.1) 中、SP 毎に 1 EP のコストで修理できます。ターン毎に複数の SP 修理を受け取れる要塞はありません。

**2. 6. 3 その他のマーカー [Other Markers] :** ゲームのプレイ中に使用するいくつかのその他のマーカーには、以下を含みます。:



突破移動



航空損傷  
(1ポイント)



非補給下



ヒンデンプルク線



英国の  
封鎖



USA の  
参戦



USW



ターン  
(CP の主導権)



CP



連合国



CP



連合国

支配マーカー

プレイヤー・ボード・マーカー



ソリア・ゲーム・マーカー

(プレイブックを参照)

## 2. 7 経済ポイント (EPs) [Economic Points]



EPs は、ゲームの通貨です。生産フェイズ中にキューブが集められて消費されます (6.0)。青いキューブは連合国の EPs で、黒いキューブは CP の EPs です。セットアップ時とプレイ中、いくつかの EPs を東部戦線と海上戦への経済的関与をあらわしている引きバッグ内に入れることができます。

## 2. 8 東部戦線と海上戦の引きバッグ [Eastern Front and Naval Warfare Draw Bags]

東部戦線と海上戦に割り当てられた EPs の数を秘密に保つため、2 つの異なる色の引きバッグが用意されています。

## 3. 0 勝利 [Victory]



ゲーム終了時に、最も多くの勝利ポイント (VPs) を持つプレイヤーが勝者です。VPs は、シナリオ目標の完遂によって得点されます。ゲームは、プレイしているシナリオが完了したときに終了します。もしも両プレイヤーが後続シナリオのプレイを決めたら、現行 VP 合計は持ち越されます。

VPs は、一般情報記録欄上で各陣営の VP マーカーを調整することによって記録されます。VP 合計は、得点フェイズ (9.0) 中のみ修正されます。

### 3. 1 勝利条件 [Victory Conditions]

各シナリオは、プレイブックに詳述された個別の勝利条件を持ちます (15.0)。連続してシナリオをプレイしているとき、勝利条件は可変します。

**3. 1. 1 決定的勝利 [Decisive Victory] :** 決定的な勝利は、ゲームを直ちに終了させる条件です。決定的な勝利は、各シナリオの概観項目に詳述されます。

3 つの「ロシア軍大勝利」は、常に連合国の決定的勝利の結果になります。詳細については、東部戦線を参照してください (5.0)。

**3. 1. 2 優勢的勝利 [Domination Victory] :** 優勢的勝利は、VPs の大量差でゲームが直ちに終了します。各シナリオのセットアップに優勢的勝利が述べられます。

**3. 1. 3 合計勝利ポイント [Total Victory Points] :** 大部分のシナリオで、どちらの陣営も決定的又は優勢的勝利を達成しなければ、最も VPs を持つ陣営が勝者です。例外は、最終攻勢得点 (15.3) を使用するシナリオです。

## 4. 0 プレイのシークエンス [Sequence of Play]

プレイのシークエンスは、概要の形であらわされます。詳細については、プレイの順番に従います。

**注釈：**いくつかのシナリオは、シークエンスの途中から開始します。例えば、シナリオ I の 1914 年：導入シナリオは、アクション・フェイズ 1 から開始します。詳細については、各シナリオを参照してください。

### プレイのシークエンス

1. ターンと USA 参戦マーカーの前進 .....4.1
2. 東部戦線の解決 .....5.0
3. 生産フェイズ（同時） .....6.0
4. アクション・フェイズ 1（主導権を持つプレイヤーが最初） ....7.0
5. アクション・フェイズ 2（主導権を持つプレイヤーが最初） ....7.0
6. 戦略再編成フェイズ（同時） .....8.0
7. 得点フェイズ .....9.0

### 4. 1 ターンと USA 参戦マーカーの前進 [Advance the Turn and USA Entry Marker]



ターン記録欄上のターン・マーカーと USA 参戦マーカーを右へ 1 スペース進めます。両記録欄は、マップ上に位置します。CP が主導権を持つときは鉄十字の「主導権」マーカーを、連合国が主導権を持つときはラウンドルの「主導権」マーカーを使用します。

**注釈：**ターン記録欄上のマーカーは、アクション・フェイズ 1 とアクション・フェイズ 2 の間にも進められます。



ゲーム・イベントは、ゲーム・プレイ変更の覚えとして、ターン記録欄上に注記されます。



USA の参戦記録欄は、USA のブロックが連合国プレイヤーに使用可能となる時期を判定します。さもなければ、プレイに影響はありません。USA ブロックは、USA 参戦マーカーが「宣戦布告」

["Declaration of War"] スペースへ到達するターンにプレイに登場します。これは、このステップ中又は無制限潜水艦戦 (6.4.4) を解決しているときに起こり得ます。USA のプレイを扱うルールは、11.2 を参照してください。

## 5. 0 東部戦線 [The Eastern Front]



ロシアとの戦争は、CP から兵員と資源を奪います。この戦争は、ゲーム・ボードの「東部戦線」["Eastern Front"] 部分で抽象化されます。各シナリオのセット・アップは、東部戦線と EF 記録欄マーカーのための開始値/位置を持ちます。



東部戦線マーカーは、一般情報記録欄上に置かれます。その値は、東部戦線で闘っている CP の SP 数をあらわします。この値は、「東部戦線の戦争」が解決されるたびに減少し得ます。これは、後に兵員展開中 (6.2.1) 又はシナリオ特別ルールによって増加し得ます。

各シナリオのセットアップは、東部戦線引きバッグ内に置かれるロシア軍 (赤) と CP (黒) の EPs の数を持ちます。これらは、フランス国内の戦争が闘われている間、ロシア軍を窮地に保つための兵站と経済努力をあらわします。赤いキューブの数はこのフェイズ中に増加するかもしれませんが、黒いキューブは生産フェイズ (6.5) 中に選択的に増加させることができます。



### 5. 1 東部戦線の戦争解決 [Resolving War on the Eastern Front]

東部戦線の戦争は、以下の順番に従って解決されます。:

1. 東部戦線マーカーを、ボルシェヴィキ革命の方向に 1 スペース進めます。
2. 記録欄上に指定された数の赤いキューブを、東部戦線引きバッグ内へ加えます。
3. バッグから無作為に 3 つのキューブを引きます。
4. もしも赤いキューブが引かれたら、1d6 を振って東部戦線損失表を調べます。一般情報記録欄上で東部戦線マーカーの値を減少させることにより、損失を適用します。
5. もしも引かれた 3 つのキューブが全て赤であると、1 つの赤いキューブを「ロシア軍大勝利」["Major Russian Victory"] と標記されたボックス内に置きます。
6. 大勝利をマークするために使用された赤いキューブを除き、全ての赤と黒のキューブをバッグに戻します。
7. もしも東部戦線マーカーが「ボルシェヴィキ革命」["Bolshevik Revolution"] に到達したら、ロシアは戦争を離脱します。次の戦略再編成フェイズの開始時、一般情報記録欄上で東部戦線の値に一致する SPs の CP ブロックを、いずれかの友軍競合状態、友軍支配下、前線ヘクス内に置きます。

## 6. 0 生産フェイズ [Production Phase]

生産フェイズは、マップ上に新たなブロックを置くことと、戦争のその他のアセットを生産するためのプレイヤーの EPs 使用です。以下のステップに順番に従うことで、1 生産フェイズを完了します。

### 生産フェイズのシーケンス

1. 経済的整備 .....6.1
2. 兵員の配置／損耗 .....6.2
3. 経済ポイントの収集 .....6.3
4. 海上戦 .....6.4
5. 経済ポイントの消費 .....6.5
6. 主導権競りの顕在化 .....6.6
7. 補給配分 .....6.7

### 6. 1 経済的整備 [Economic Maintenance]

両陣営のアセットは、恒常的に下降状態です。プレイヤー諸氏は、整備記録欄上で補給、砲兵、航空の値を 1 ずつ減少させることにより生産フェイズを開始します。もしも補給許容量が 20 以上であると、その値を 2 ずつ減少させます。全ての記録欄は、プレイヤー・ボード上に位置します。

### 6. 2 兵員の配置／損耗 [Manpower Deployment/Attrition]

**6. 2. 1 兵員の配置 [Manpower Deployment] :** 各シナリオは、各ターンに両陣営によって加えられる新たなブロックの SPs 合計を列記したセットアップ・シートを持ちます。

全ての新たなブロックは、各国家の配置ヘクス内に置かなければなりません。：パリ [Paris] (フランス)、コブレンツ [Koblenz] (CP)、イングランド [England] (英国)。USA ブロックは、連合国の前線ヘクス内に直接置かれます (11.2)。



4 SPs を持つブロック

プレイヤー諸氏は、SPs を置くときに自軍部隊プールから配置するブロックを選択します。例えば、もしもフランス軍が 20SPs を受け取っていると、自軍部隊プール内に使用可能なブロックがあるという条件で、連合国プレイヤーは 20SPs を持つ 1 つのブロック、又は 10SPs を持つ 2 つのブロックを配置できる等です。

もしもパリ [Paris] 又はコブレンツ [Koblenz] が敵支配下であると、ブロックはフランス軍については (パリの) 南又は西、又は CP については (コブレンツの) 南又は北のいずれかのヘクス内に直接置くことができます。

CP は、東部戦線に加えるための SPs も持つことができます。それに従って、一般情報記録欄上で東部戦線マーカーを調整します。

**6. 2. 2 兵員の損耗 [Manpower Attrition] :** 各兵員配置の後に兵員の損耗を判定します。各プレイヤーは、1d6 を振ってプレイの現行ターンについて下の損耗表を調べることで、損耗による損失を判定します。

損 耗 表					
	ターン 1 d 6	ターン 1 ~ 3	ターン 4	ターン 5 ~ 6	ターン 7 † 8 ~ 9
1	0	0	1	1	2
2	0	1	1	2	3
3	0	1	2	3	4
4	0	2	2	3	4
5	0	2	3	4	5
6	0	3	4	5	5

† 1917 年のフランス軍の叛乱；連合国の DRM に +1

損耗損失は、損耗表の結果によってブロック又は複数ブロックを減少させることにより、プレイヤーが選択する前線ヘクス内から取らなければなりません。損失は、単一ヘクス又は複数ヘクス内で取ることができます。

**1917 年のフランス軍の叛乱 :** 連合国プレイヤーは、ターン 7 中の損耗のサイの目に +1 を加えます (上の損耗表を参照)。

**6. 2. 3 スタッキング限度 [Stacking Limit] :** 各ヘクスは、3 ブロックのスタッキング限度を持ちます。この限度は、アクション・フェイズのステップ 2 ~ 4 (ブロックの移動から突破戦闘まで) 中に一時的に超過できます。いったん突破移動が解決されたら、各ヘクスは 3 ブロックまで減少させなければなりません。プレイヤーは、ヘクス内の合計 SPs を変更させない条件で、自軍部隊プール又はイン・プレイのブロックを両替に使用することが認められます。

**例 :** 各 1 SP の 4 つのブロックが、移動中にあるヘクスへ移動します。戦闘シーケンスと突破移動が完了した後 (戦闘からの損失はないと仮定します)、1 つのブロックを 4 SP にセットし、他の 3 つを部隊プールに戻します。

大英帝国と CP の兵員配置については、イングランドとコブレンツ内のスタッキング限度を無視します。もしも兵員の配置が、パリで 3 ブロックのスタッキング限度を破ると、余分なブロックは南又は西の最寄りの合法的な連合国支配下ヘクス内に置かれます (同距離であると連合国プレイヤーの選択)。

### 6. 3 経済ポイントの収集 [Collect Economic Points]

EPs は、各プレイヤーによって補給から収集されたキューブです。青いキューブは連合国の EPs をあらわし、黒いキューブは CP の EPs をあらわします。一定のターンに各プレイヤーによって収集される量は、シナリオのセットアップ・シート上を参照してください。EPs は資源 (6.5) を消費しますが、それらは最初に海上戦で生き残らなければなりません。



## 6. 4 海上戦 [Naval Warfare]



海上戦の手順は、英国海軍の海上封鎖とドイツ軍 U ボートの攻勢を抽象化したものです。両者は、敵の EPs を奪うという 1 つの目的を持ちます！

海上戦引きバッグは、海上努力を秘密に保つために用意されています。その内容は、非公開です。セットアップ中、一定数の青、黒、白のキューブがバッグ内に入れられます。続く生産フェイズ中、プレイヤー諸氏はさらにキューブを加える選択肢を持ちます (6.5)。

### 海上戦の手順

1. 拿捕規定又は無制限潜水艦戦 (USW) を宣言します。
2. 3 つのキューブを引きます。
3. 経済損失を判定します。
4. USW を解決します (もしも宣言されていたら、USW 記録欄を調整して英国 SPs の損失を判定します)。
5. キューブをバッグへ戻します (引かれた白いキューブをゲームから取り去ります)。

**6. 4. 1 拿捕規定又は無制限潜水艦戦 (USW) の宣言 [Declare Prize Regulations or Unrestricted Submarine Warfare]** : 各ターン、CP プレイヤーは自軍 U ボートがどのような戦法：拿捕規定又は USW を実施するか宣言します。拿捕規定が宣言されたとき、USW (6.4.4) の解決は飛ばされます。

**注釈**：拿捕規定が商船乗組員の安全をもたらすのに対し、USW は警告なしで商船を撃沈します！

**注釈**：1914 年の導入と機動戦のシナリオは、そのセットアップ概要に注記された USW についての特別ルールを持ちます。

**6. 4. 2 3 つのキューブを引く [Draw Three Cubes]** : 海上戦引きバッグから無作為に 3 つのキューブを引きます。青いキューブは、連合国の (封鎖) 成功をあらわします。黒いキューブは、CP の (U ボート) 成功をあらわします。白いキューブは、イベントなしをあらわします。

**6. 4. 3 経済的損失の判定 [Determine Economic Losses]** : もしも青いキューブが引かれたら、CP は青いキューブ毎にステップ 6.3 で収集した 1 EP にプラスして現行海上封鎖レベル修正分を失います。CP が損失を受けた後、海上封鎖レベルを 1 ずつ増加させます。もしも青いキューブが引かれなければ、CP はいかなる EPs も失わず、封鎖レベルは増加しません。

もしも黒いキューブが引かれたら、連合国は黒いキューブ毎にステップ 6.3 で収集した 1 EP を失います。

どちらのプレイヤーも、現行ターン中に収集した自軍 EP の半分を超えて失うことはできません。損失は切り捨てられます。

**6. 4. 4 USW の解決 [Resolve USW]** : もしも拿捕規定が宣言されていたら、このステップを飛ばします。

もしも USW が宣言されており、黒いキューブが引かれたら、以下を行います。：

1. 引かれた黒いキューブ毎に、USW 記録欄を 1 ずつ増加させます。
2. 1d6 を振り、USW 記録欄の更新された値について USW 表を調べます。
3. イングランド内のイギリス軍 SPs を減少させます。連合国プレイヤーは、ステップ 2 で判定された USW 表の値に一致するそれを選択します。
4. USA 参戦記録欄を進めます (下記の条件)。

**USA 参戦記録欄を前進させる条件 [Advance USA Entry Track Conditions]** : USW が最初に宣言されるとき、USA 参戦マーカーは自動的に 1 スペース右へ前進します。続く全ての USW 解決については、2 つ以上の黒いキューブが引かれ、しかも上記のステップ 2 で 6 が振られた場合にのみ前進させます。

**例：**



1 つの黒と 2 つの青いキューブが海上戦引きバッグから引かれます。

もしも上記のキューブが引かれていたら、CP は 2 EPs にプラスして 2 の封鎖レベル (+1) の合計 3 EPs を失います。CP の損失が行われた後、海上封鎖レベルは 1 だけ増加します。



もしも拿捕規定が宣言されていたら、連合国は 1 EP を失います。もしも USW が宣言されていたら、連合国は 1 EP を失います。加えて、引かれた黒いキューブの合計が 1 だったので、USW マーカーが 1 つ前進します。次いで、CP プレイヤーは 1d6 を振り、結果について「4～5」のコラムを調べます。イングランド内のブロックは、結果によって直ちに減少します。例えば、1d6 で 4 を振ると、イングランド内のブロックを 3 SPs だけ減少させます。

**6. 4. 5 キューブをバッグへ戻す [Return Cubes to the Bags]** : バッグから引いた全ての青と黒のキューブが戻されます。引かれた白いキューブは、ゲームから取り去られます。

## 6. 5 経済ポイントの消費 [Spend Economic Points]

各プレイヤーは、ここで海上戦の後に残っている EPs を同時に消費します。EPs は、以下の生産アイテムに消費できます。3 EPs まですで、未来のターンのために取っておくことができます。

各生産アイテムは、それぞれ 1 EP のコストを持ちます。特記されない限り、各生産フェイズに購入できる 1 アイテムの数は無制限です。新たに獲得した砲兵、航空スコードロン、戦車／突撃隊のカウンターは、購入したターンにプレイのために使用可能です。

**フリーの戦車／突撃隊カウンター [Free Tank/Stosstruppen Counter]** : 各プレイヤーは、もしも戦車／突撃隊技術開発記録欄 (12.4) 上でレベル 3 以上に到達していたら、各生産フェイズに 1 つのフリー戦車／突撃隊カウンターを受け取ります。



6. 5. 1 生産アイテム [Production Items] : EPs は、以下のアイテムに消費できます。

EP コスト	EP ターン 限度	生産アイテム
1	なし	航空整備、砲兵整備、補給許容量を1ずつ増加させる。
1	なし	1 砲兵又は戦車／突撃隊カウンターを追加する。
1	1	ベルギーの「賄賂」(選択)
1	1	歩兵を騎兵に変換する。
1	2	CP-東部戦線引きバックへ EP を加える。
1	1 要塞毎	要塞を修理する。
1	なし	主導権の競り
1	3	兵站ポイント
1	CP : 2 連合国 : 3/1*	海上封鎖* / U ボート攻勢
1	1 技術開発毎	技術開発の進歩

\*もしも大英帝国が中立であると1のみ。

生産アイテムの詳細 [Production Item Details] :

**航空整備、砲兵整備、補給許容量 [Air maintenance, Artillery Maintenance, or Supply Capacity]** : プレイヤー・ボード記録欄の1つの値を増加させます。: 航空整備、砲兵整備、補給許容量1ずつ (EP 限度なし)。

**砲兵又は戦車／突撃隊のカウンター [Artillery or Tank/Stosstruppen Counter]** : プレイヤー・ボード上に新たな (1 の値) カウンターを置くか、存在している砲兵カウンターの値を1ずつ増加させます。戦車／突撃隊カウンターは、最初に戦車／突撃隊の技術開発の完成が要求されます (12.4)。 (限度: 砲兵-用意された6枚のカウンター限度を超えていないという条件で、EP 限度はありません。戦車／突撃隊-EP 限度はありません)。

**注釈:** 砲兵と航空スコードロンのカウンター購入は、異なります。砲兵カウンターは、増加している砲兵整備記録欄のコストに加えて購入されなければなりません。航空スコードロン・カウンターは、増加している航空整備記録欄のコストに加えて購入する必要はありません。更なる詳細については、6.5.2 を参照してください。

**ベルギーの「賄賂」 [Belgian "Bribes"]** : もしも選択ルール 13.2 でプレイしていると、連合国は連合国プレイヤー・ボードの「ベルギーの賄賂」[Belgian Bribes] ボックスに EPs を置くことができます。詳細については、13.2 を参照してください (EP 限度なし)。

**騎兵ブロック [Cavalry Blocks]** : 兵員配置 (6.2) 中にマップ上に置かれた歩兵 SPs は、騎兵 SPs によって置き換えることができます。1 EP について、4 歩兵 SPs までを同数の騎兵 SPs に置き換えることができます。騎兵ブロックは、部隊プール内で使用可能でなければなりません。 (1 EP に限定)。

**東部戦線 (CP のみ) [Eastern Front (CP only)]** : 東部戦線引きバックへ1つの黒いキューブを加えます (2 EPs に限定)。

**要塞の修理 [Fortress Repair]** : 各 EP 消費について、以前に戦闘で減少したいずれかの友軍支配下の要塞を1ずつ増加させます。ターン毎に、各要塞に1修理のみを行うことができます。ベルギー軍の要塞は、決して修理できません。要塞は、決して元の 1914 年 SPs を超過できません。ゼロ SPs へ減少した要塞 (破壊状態) は、決して修理できません。修理された要塞上に要塞修理マーカーを置きます。全ての修理は、生産フェイズ中に行われなければなりません (要塞毎に1 EP に限定)。



**兵站ポイント [Logistic Point]** : プレイヤー・ボード上の「兵站ポイント」記録欄の値を1ずつ増加させることにより、1 LP を加えます。プレイヤーは、決して5 LPs を超えて持てません (3 EPs に限定)。

**海上封鎖/U ボート攻勢 [Naval Blockade/U-boat Offensive]** : 海上戦引きバックへ1 EP を加えます。これは、可能な限り秘密に行われなければなりません。バックの中身を見ることが認められるプレイヤーはいません。 (限度: CP 2、連合国 3 / 1 \*)

**\*注釈 (選択ルール)** : 連合国の限度は、もしも大英帝国が中立であると1に減少します。

**技術開発進歩記録欄 [Technology Advancement Tracks]** : 単一の技術開発進歩記録欄のレベルを1ずつ増加させます。各技術開発の進歩は、生産フェイズ毎に1に限定されます (12.0)。

6. 5. 2 砲兵と航空スコードロンのカウンター [Artillery and Air Squadron Counters] : 全ての EPs が消費された後、現行ターンについて「使用可能」な砲兵と航空スコードロンのカウンターを判定します。カウンターをプレイ・ボード上の適切な「使用可能」ボックス内に置きます。



**砲兵 [Artillery]** : 全ての「使用可能」砲兵カウンターの合計値は、決して砲兵整備記録欄の値を超過できません。超過カウンターは、次の生産フェイズになるまで脇に置きます。プレイヤーは、必要であれば、部隊プール内の使用可能なカウンターを使用して、自軍の現行カウンターのいずれかを小さな値に分割できます。例えば、3 を1と2に分割できます。

**航空スコードロン [Air Squadrons]** : これらのステップを順番に実行します。:

1. 使用するために使用可能な航空スコードロンの最大値を判定するため、航空技術開発記録欄をチェックします (12.1)。
2. 航空整備記録欄上の値以下の合計数を持つ、5つまでの使用可能なカウンターを集めます。
3. ステップ2で集めたカウンターと航空スコードロン「ブラフ用」カウンターを、プレイヤー・ボードの「使用可能航空」内に置きます。

**注釈:** もしも使用可能な唯一のカウンターが航空機技術開発レベルのために値が低ければ、航空整備記録欄に一致する十分なカウンターを集めることは不可能です。

デザイン・ノート: 1914年の工業はまだ新しく発展中だったので、航空機技術開発レベルは戦争初期の空軍部隊の規模が制限されるようデザインされています。

## 6. 6 主導権競りの公開 [Reveal Initiative Bid]

プレイヤー諸氏は、6.5の主導権のための競りのEPsを密かに手の中に置き、同時に明らかにします。高い競りをしたプレイヤーが主導権に勝利し、再び主導権が変更されるまで、各アクション・フェイズに先行します。この方法で使用される全てのEPsは、勝ち負けにかかわらず消費されます。同数の競りは、主導権を変更させません。

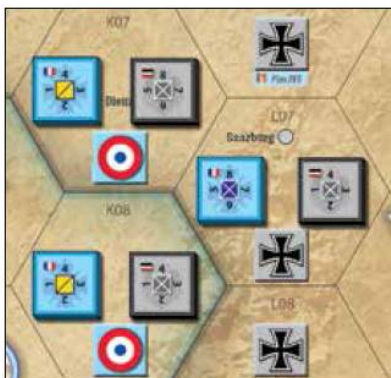
**戦略チップ:** 主導権が変更される時、前のターンの最後に動いたプレイヤーが連続してターンを持つことになります。例えば、もしも連合国がターン7に主導権を持たなければ、ターン7中の最後に移動します。もしも連合国が生産フェイズ中に主導権を取ると、ターン8の最初に移動するため、連続して動きます。塹壕戦中、これは戦車や突撃隊の使用なしで掃討されたヘクスから前進を獲得する堅実な方法です。

## 6. 7 補給の割当 [Allocate Supply]

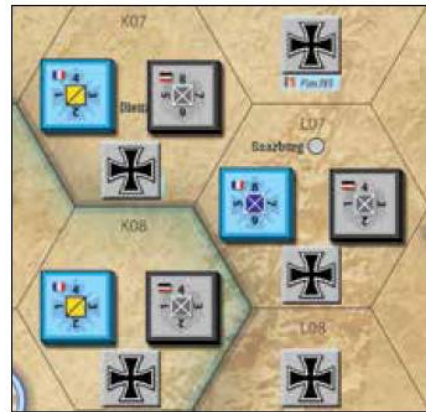
補給は、兵器、弾薬、糧秣並びにそれらを前線へ運ぶ兵站を反映します。ブロックを持つ各ヘクスは、補給下又は非補給下 (OOS) のいずれかになります。

**6. 7. 1 一般ルール [General Rules]:** 各陣営は、その補給許容量記録欄 (プレイヤー・ボード) 上の値に一致するヘクスの数のみを補給できます。補給を割り当てられるためには、まずヘクスが補給線をたどれなければなりません。

**6. 7. 2 補給線 [Supply Line]:** 補給線は、補給源からヘクスまでの友軍支配下と/又は友軍競合状態の連続した道筋として定義されます。補給線をたどれないヘクス内のブロック上に、OOS マーカーを置きます。そのヘクス内の全SPsは、OOS と見なされます。ヘクスは、アクション・フェイズを通して補給線を得失します。アクション・フェイズ中に補給線をチェックしているとき、その現行状態が生産フェイズ中の状態の代わりに使用されます。つまり、生産フェイズ中に補給線がないヘクスは、ブロックの移動又は戦闘中にそれを獲得することが可能です。アクション・フェイズ中に補給線を獲得することは、いかなる OOS マーカーも取り去りません。



このイラストで、L07のフランス第8軍は補給線をたどれません。



このイラストで、L07のフランス第8軍は補給線をたどれません。

**6. 7. 3 補給源 [Supply Sources]:** マップ西端上のいずれかのヘクス又は友軍港湾は、連合国の補給源です。CPの補給源は、マップ東端上のいずれかのヘクスです。

**6. 7. 4 補給の割当 [Allocate Supply]:** 各プレイヤーは、少なくとも1つの友軍ブロックと補給線を持つヘクスの数をカウントします。コブレンツ [Koblenz]、パリ [Paris]、イングランド [England] は、カウントされません。

ヘクスの合計と自軍プレイヤー・ボード上の補給許容量記録欄値を比較します。もしもヘクスの合計が補給許容量値よりも大きければ、この差は OOS とマークしなければならないヘクスの数です。指揮しているプレイヤーは、OOS でマークするヘクスを決めます。

選択された各ヘクス内のブロック上に、OOS マーカーを置きます。これらのヘクス内でターンを開始する SPs は、次の生産フェイズになるまで OOS であることの影響を被ります。後に OOS ヘクス内へ移動するブロックは、その変更された SPs の補給状態を持ちません。

**注釈:** 補給の割当は、補給許容量記録欄上の値を変更させません。この値は、生産フェイズ中にのみ変更されます (経済整備と消費経済ポイント)。

**6. 7. 5 非補給下の影響 [The Effects of Being Out of Supply]:** OOS の状態は、ブロックの移動と戦闘ステップに影響します。兵站ポイントは、再補給アクションのためを除き OOS に使用できません (10.0)。

**非補給下の移動 [Out of Supply Movement]:** 非補給下の SPs は、通常ルールに従って移動しません。ブロック移動中、これらは1ヘクスしかも補給源の方向へのみ移動できます。もしも OOS の SPs が移動すると、それらは OOS に留まり、自身の OOS マーカーでマークされます。OOS の SPs は、戦闘中、個別に保たれます (下記)。

**非補給下の戦闘 [Out of Supply Combat]:** 戦闘で、歩兵と騎兵の SPs は半分の数のサイコロを振り、端数は切り捨てます。砲兵カウンターは、補給線を持たない又は OOS の SPs のみを持つヘクスに割り当てることができません。

**6. 7. 6 非補給下でマークされた要塞ヘクス [Fortress hexes marked Out of Supply]:** 各要塞は、ヘクス内のブロックについての部分的な補給源と見なされます。要塞は、その現行 SPs 値×2に相当するブロック SPs の数に補給を提供します。例えば、4SP 値を持つ要塞は、8ブロック SPs へ補給を提供できます。ヴェルダン [Verdun] とストラスブール [Strasbourg] は、2ヘクスに跨ります。



要塞補給は、支配しているプレイヤーの自由裁量で、ヘクスの間で分割できます。OOS とマークされたヘクス内の要塞砲兵 SPs は、砲兵射撃中に半減しません (7.3.1)。

## 7. 0 アクション・フェイズ [Action Phase]

単一のアクション・フェイズは、1人のプレイヤーが一度に実行したアクション・フェイズ・ステップ1～4、次いで同時に実行したステップ6の完了として定義されます。主導権を持つ(活性)プレイヤーは、最初にステップ1～4を完了し、次いで非主導権(受動)プレイヤーがステップ1～4を完了します。全ての砲兵と航空スコードロン・カウンターは、各アクション・フェイズの終了時に、両プレイヤーによって回復させられます。

### アクション・フェイズ1：

1. 空中戦と偵察
2. ブロックの移動
3. 戦闘
4. 突破移動/戦闘 (選択)
5. 受動プレイヤーが1～4を繰り返してステップ6へ進む。
6. 航空と砲兵カウンターの回復

ターン・マーカーを進めてアクション・フェイズ2に進む

### アクション・フェイズ2：

1. 空中戦と偵察
2. ブロックの移動
3. 戦闘
4. 突破移動/戦闘 (選択)
5. 受動プレイヤーが1～4を繰り返してステップ6へ進む。
6. 航空と砲兵カウンターの回復

戦略再編成フェイズに進む

## 7. 1 空中戦と偵察 (ADR) [Aerial Dogfighting and reconnaissance]

活性プレイヤーは、敵ブロックを明らかにすることを試みます。受動プレイヤーは、それを行う前に航空機の撃墜を試みます。

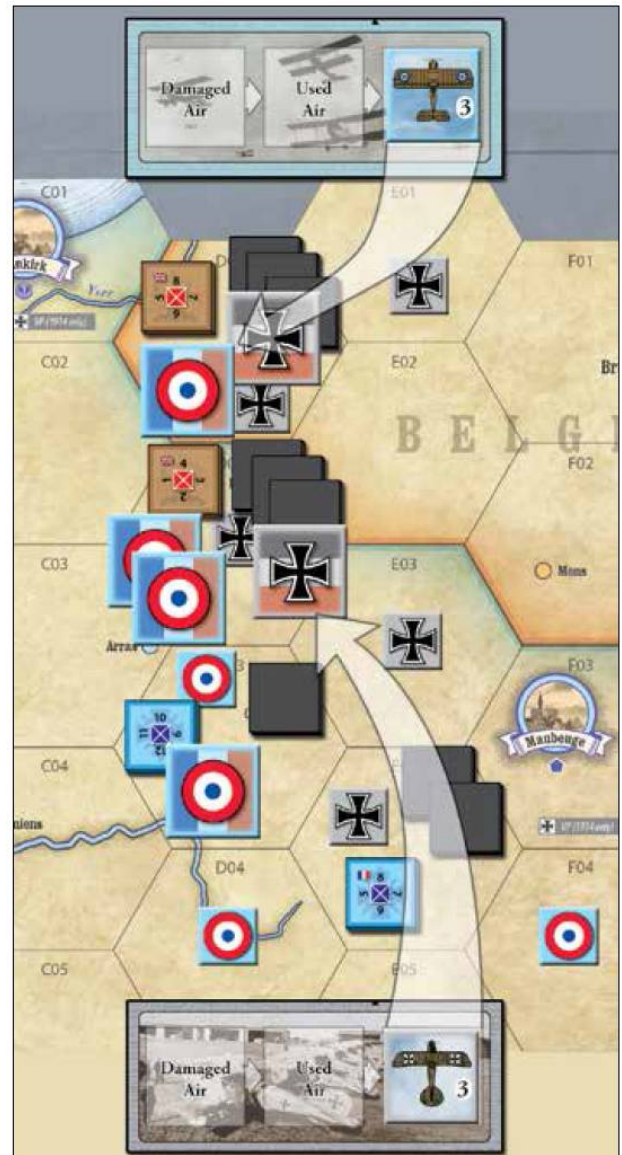
**重要！** 戦争勃発時、航空機は十分に武装されていなかったため、空中戦はターン2の前に認められません。

**7. 1. 1 ADRの一般ルール [ADR General Rules]：**活性プレイヤーは、自軍のプレイヤー・ボードからの使用可能な航空スコードロン・カウンターを、少なくとも1つの敵ブロックによって占められたヘクス内に表面を伏せて置くか、又は「パス」できる選択肢を持ちます。選択されたヘクスは、友軍の補給下歩兵ブロックから2ヘクス以内でなければなりません。受動プレイヤーは、次いで自軍の使用可能スコードロンを、活性プレイヤーの航空スコードロン・カウンターによって占められたいずれかのヘクス内に表面を伏せて置くことにより対応するか、又は「パスできる」選択肢を持ちます。

プレイヤーは、相手側による各配置の後、航空スコードロン・カウンターをプレイするか又は「パス」する選択肢が与えられます。両プレイヤーが引き続いて「パス」しない限り、「パス」の選択はプレイヤーのステップを終了させません。同じヘクス内に置くことができる航空スコードロン・カウンターの数に限度はありません。

航空スコードロン「ブラフ用」カウンターは、その他の全ての航空スコードロン・カウンターと同じ要領でプレイされ、実際にはあなたが持たない場所で、敵に自軍航空スコードロンの使用をそその

かすために使用します。



**例：**連合国は、自軍プレイヤー・ボードからの航空スコードロン・カウンターを、ヘクス D01 内に表面を伏せて置きます。CP は、次いでプレイヤー・ボードからの航空スコードロン・カウンターをヘクス D02 内に置くことにより対応します。連合国の航空スコードロン・カウンターがすでに存在するため、このプレイは合法です。

いったん両プレイヤーが航空スコードロン・カウンターを使い果たすか引き続いてパスしたら、全てのカウンターが明らかにされます。一度の1ヘクス空中戦の手順 (7.1.2)、次いで偵察の手順 (7.1.3) を解決します。完了した瞬間、次のヘクスに進む前に、カウンターをプレイヤー・ボード (使用済航空ボックス) へ戻します。活性プレイヤーは、解決されるヘクスの順番を選択します。

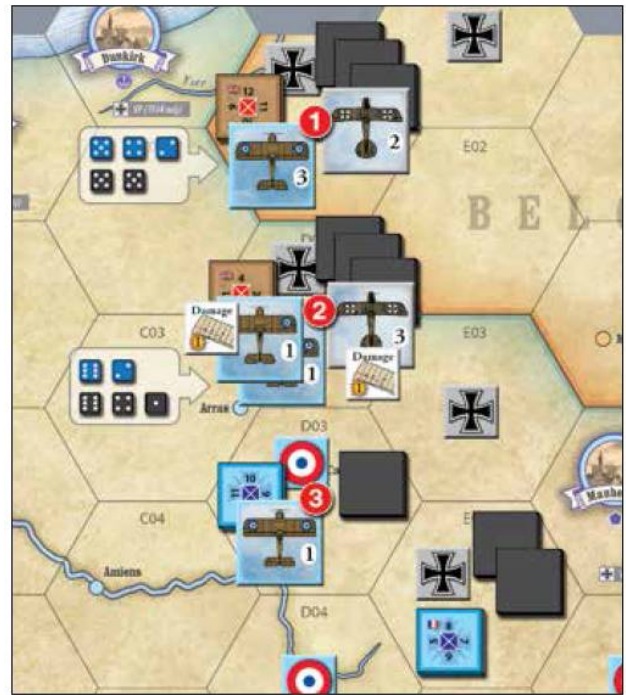
**戦略チップ：**航空スコードロンは、各アクション・フェイズに一度のみ使用可能なことに留意してください。例えば、空中戦のために使用したスコードロンは偵察のために使用不可能で、逆もまた同様です。



**7. 1. 2 空中戦の手順 (ターン2に開始) [Dogfight Procedure] :**  
もしも両陣営からの航空スコードロン・カウンターが同じヘクス内に置かれたら、空中戦を解決しなければなりません。両プレイヤーは、同時に自軍カウンターを合計し、合計に一致する1d6を振ります。例えば、もしも明らかにされた連合国カウンターが合計3の値を持つと、連合国プレイヤーは3d6を振ることになります。各サイの目は、命中、帰還、はずれのいずれかになります。

**航空機技術開発の比較 [Compare Aircraft Technology] :** プレイヤー諸氏は、自軍のプレイヤー・ボード上に示された、自軍現行航空機技術開発のレベルを宣言します。相手側よりも高いレベルを持つプレイヤーは、相手側によって振られた1つの6の結果を5に減少させることができます。この減少は、空中戦ごとに各ヘクス内で一度発生できます。その他の全ての6は、6のサイの目に留まります。5の結果は、決して減少させられません。

**エース [Aces] :** 航空機発達記録欄の4番目のレベルに到着した瞬間に、部隊プール内に「エース」航空スコードロン・カウンターが加えられます。エースを含んでいる空中戦では、エース個別に2d6を振ります (エースは、全て2の値です)。エースは、各空中戦で1つのサイを振り直しできます。



#### 空中戦結果の例:

**ヘクス1:** 連合国の「5」は、CPによって振られた1つの「5」を無効にします。CPは、2番目の「5」で (実質) 1つの帰還結果を獲得します。

**ヘクス2:** 各陣営は1「命中」を獲得します。航空損傷マーカーが航空スコードロン・カウンターの上に置かれます。

**ヘクス3:** 連合国の航空スコードロンのみが占めるため、このヘクス内で空中戦はありません。

空中戦表		
1d6	結果	説明
1~4	はずれ	効果なし
5	帰還	連合国とCPの帰還は、互いに打ち消す。残っている帰還は、1スコードロンの偵察値を1ずつ減少させる。
6	命中	各命中について、敵スコードロン上に1つの「航空損傷」マーカーを置く。活性プレイヤーのスコードロンの偵察値を1ずつ減少させる。

**命中の適用 [Applying Hits] :** 命中は、敵の偵察努力を阻止する空中戦の結果で、敵航空機に重大な損傷を与えます。



相手側によって振られた各「6」について、ヘクス内の自軍航空スコードロンに1枚の航空損傷マーカーを置きます。受けた損傷合計は、ヘクス内の自軍カウンターの合計値を超過できません。全ての命中は、帰還の前に適用されます。

活性プレイヤーの航空スコードロンへ適用する各命中は、偵察値を1ずつ減少させます (7.1.3)。

**帰還の適用 [Applying Aborts] :** 帰還は、敵航空機に重大な損傷を与えることなしで敵の偵察努力を阻止する空中戦の結果です。

受動プレイヤーによって振られた「5」の結果について、活性プレイヤーによって振られた「5」の結果を1つ取り去ります。ヘクス内で受動プレイヤーに残っている各「5」の結果について、活性プレイヤーの偵察 (7.1.3) 値を1ずつ減少させます。

**7. 1. 3 偵察の手順 [Reconnaissance Procedure] :** 活性プレイヤーは、ヘクス内の自軍航空スコードロン値を合計し、次いで空中戦からの航空損傷マーカーと帰還の合計を差し引きます。合計 (もしも正であれば) は、受動プレイヤーによって表に返して置かなければならない敵ブロックの数です。活性プレイヤーは、明らかにしておくことを望むブロック (たち) を選択します。ブロックは、活性プレイヤーの現行アクション・フェイズが終了するまで表面に留まるブロックです。



#### 連合国の偵察解決の例：

**ヘクス1：**連合国の航空スコードロン値の3引く無効にされなかったCPの帰還は、2ブロックを明らかにします。

**ヘクス2：**連合国の合計航空スコードロン値2引く空中戦からの1損傷は、1ブロックを明らかにします。

**ヘクス3：**解決する空中戦がない1の値を持つ連合航空スコードロンは、カウンター完全な値(1)に相当するブロックの数を明らかにします。

**7.1.4 航空スコードロン・カウンターをプレイヤー・ボードに戻す [Return Air Squadron Counters to Player Boards]：**両プレイヤーは、解決したヘクスから自軍のプレイヤー・ボードへ航空スコードロン・カウンターと損傷マーカーを戻します。この方法で戻された航空スコードロン・カウンターは、「使用済航空」[“Used Air”] ボックス内に置かれます。損傷マーカーは、「損傷状態航空」[“Damaged Air”] ボックス内に置かれます。現在「損傷状態航空」ボックス内に置かれている損傷マーカーの合計まで、航空整備記録欄の値を減少させます。



**プレイヤー・ボードへカウンターを戻す例：**連合国プレイヤーは、自軍の使用済航空スコードロンを自軍プレイヤー・ボード上の「使用済航空」ボックス内に、損傷マーカーを「損傷状態航空」ボックス内に置いています。彼は航空整備記録欄上のマーカーも調整し、9から8へ移します。

## 7.2 ブロックの移動 [Block Movement]

**一般ルール [General Rules]：**活性プレイヤーは、自軍ブロックのいくつか、全て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。歩兵は2ヘクスまで、騎兵は3ヘクスまで移動します。欺瞞ブロックは、このステップ中に決して移動できません。

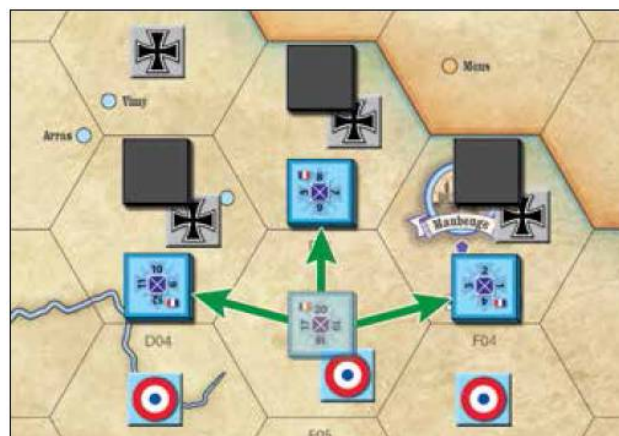
このステップをイングランド内で開始するブロックは、目的地が友軍競合状態又は友軍支配下という条件で、カレー [Calais]、ダンケルク [Dunkirk]、アントワープ [Antwerp] (アントワープは、ターン4からのみ。：11.1 を参照) の港湾スペースへ移動できます。もしもカレーとダンケルクが敵支配下であると、ブロックはフランスのマップ最左端上のいずれかのヘクスへ移動できます。イングランドからフランスの港湾又はマップ端へ移動するブロックは、このステップに再度移動できませんが、戦略再編成 (8.0) に参加できます。

生産フェイズ中に OOS でマークされたか又は現在補給線を持たないブロックは、OOS 移動制限を被ります (6.7.5)。

**注釈：**補給は、生産フェイズ中にのみ割り当てられます。ただし、プレイは、ブロックがその補給線を失う原因となり得ます。この場合、補給を割り当てられたものの、もはや補給線をたどれないブロックは、移動についてのみ OOS 罰則を被ります。

敵支配下ヘクス内へ又は通過して移動するブロックは、もしも敵の要塞又はブロックが存在しなければ、直ちにそのヘクスの支配を取ります。全ての移動が完了した後、必要に応じて支配マーカーを調整します。

**7.2.1 ブロックの分割 [Breaking Down Blocks]：**いかなる移動の前にも、大きなブロックをより小さなブロックへ分割できます。例えば、8SPs を持つブロックは、部隊プールに戻して合計8SPs を持ついずれかの数のブロックに置き換えることができます。次いで新たなブロックは、異なるヘクスに移動するか、又はいくつか移動してそのほかが留まるすることができます。欺瞞ブロック (ゼロ SPs) は、この手順の一部としてプレイに登場できますが、このステップ中にヘクスから移動できません。



**例：**連合国の20SP歩兵ブロックが、合計20SPsを持つ3つの小さな歩兵ブロックへ分割され、続いて3つの異なるヘクス内へ移動します。

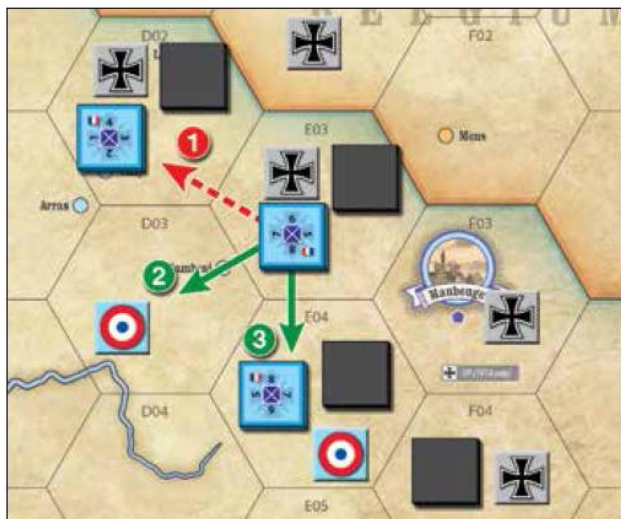
活性プレイヤーは、いつでもブロックを1ヘクス内で統合でき、これによりその他は部隊プール内で使用可能となります。例えば、3つの4SP歩兵ブロックを含んでいるヘクスは、1つの12SP歩兵ブロックへ統合できます。3つの4SP歩兵ブロックは部隊プー



ルに戻され、他のヘクス内でブロックを分割するために使用できません。歩兵と騎兵のブロックは、この手順中に決して交換できません。

**7. 2. 2 競合状態ヘクス [Contested Hexes] :** もしも敵のブロック又は要塞を含んでいるヘクス内に進入し、それを新たな競合状態にすると、移動は直ちに終了します。

競合状態ヘクスの外へ移動しているブロックは、最初に友軍支配下又は友軍競合状態のどちらかのヘクスへ進入しなければなりません。もしも進入した最初のヘクスが友軍競合状態ヘクスであると、移動は直ちに終了します。もしも競合状態ヘクスからの移動が、友軍支配下又は友軍競合状態のどちらのヘクスも不可能であると、補給源の方向へのみ移動できます。



**敵競合状態ヘクス E03 からの移動例 :**

1. ヘクス D02 は敵の競合状態なので、ヘクス E03 からヘクス D02 への直接移動は非合法です。
2. ヘクス D03 への移動は合法で、選択的に、1ヘクス遠く (ヘクス D02 を含む) に移動できます。
3. ヘクス E04 (友軍の競合状態) への移動は合法です。1つの競合状態ヘクスから他の友軍競合状態ヘクスへの移動なので、E04 内への移動は直ちに移動を終了させます。

もしもあるヘクスが、移動ステップ開始時に競合状態であると、移動が完了した後に、少なくとも1つのブロックが残らなければなりません。残っているブロックは、いかなる SP 値も持つことができます。したがって、移動しているとき、活性プレイヤーは残しているブロックの SPs を減少させる選択肢を持ちます。例えば、10 SP のブロックは、9 SP と 1 SP のブロックに分割できます (そのブロックが部隊プール内で使用可能という条件で)。彼は、9 SP ブロックを移動させ、1 SP ブロックをヘクス内に残すことができます。

もしも部隊プール内に使用可能な欺瞞ブロックがあると、ヘクス内に置き、そのフェイズをヘクス内で開始した全ての SPs を外部へ移動させることができます。

**デザイン・ノート :** このゲームのユニークな一面は、同じヘクス内の2つの敵ブロックが、他方のブロックを自動的に釘づけ又は明らかにしないことです。デザインをしているとき、私は2本の敵対する塹壕線を思い描きました。前進移動は妨害されますが、平行移動は妨害しません。塹壕は、ヘクスがそうであったので終了しませんでした。私は敵が塹壕内にいることを知っている一方、偵察又は攻撃無しでは戦力が分からないという事実を反映したいとも望みました。したがって、航空偵察が使用されるか又は戦闘が解決されない限り、ブロックは立てて置きます。

**7. 2. 3 地形 [Terrain] :** 平地又は河川ヘクスから敵支配下の森林ヘクス内へ移動しているブロックは、停止しなければなりません。森林ヘクスは、I03、I04、J02、J03、K03 です。友軍支配下の森林ヘクスは、移動に影響を持ちません。森林ヘクスから森林ヘクスへの移動は、移動に影響を持ちません。

### 7. 3 戦闘 [Combat]

**一般ルール [General Rules] :** 戦闘シーケンスは、各戦闘ステップ中に一度で完了させます。戦闘は、競合状態のヘクス内でのみ起こり得ます。戦闘の終了時、もしも両陣営からのブロックが留まると、その SPs を隠すために立てられ、ヘクスは競合状態に留まります。

指揮しているプレイヤーは、常にどの自軍ブロックが命中を受けるかを決定します。戦闘でブロックが受ける各命中について、値を減少させるため反時計回りに回転させます。必要であれば、部隊プールからの低い値を持つブロックに置き換えます。例えば、13 SPs を持つブロックが1命中を受けたら、13ブロックを部隊プールに戻し、合計 12 SPs のブロック又は複数ブロックと置き換えます。ゼロにまで減少したブロックは、部隊プールに戻されます。もしも要塞が1命中を受けたら、現行マーカーを1少ない値のそれに置き換えます。

#### 戦闘のシーケンス :

1. 砲兵射撃
2. 活性プレイヤーの選択で戦闘を終了させる
3. 歩兵/騎兵の戦闘

**7. 3. 1 砲兵射撃 [Artillery Fire] :** プレイヤー諸氏は、競合状態ヘクス内の敵ブロックを砲撃するため、自軍プレイヤー・ボードからの砲兵カウンターを使用します。プレイヤーは、砲兵射撃を行うため、ヘクス内に少なくとも1つの歩兵ブロックを持たなければなりません。

**砲兵カウンター [Artillery Counters] :** 活性プレイヤーは、自軍プレイヤー・ボード上の「使用可能」[“Available”] ボックスからの砲兵カウンターを、表面を伏せて競合状態ヘクス内に置くか、又は「パス」できる選択肢を持ちます。次いで受動プレイヤーは、自軍の使用可能砲兵カウンターの1つを、表面を伏せていずれかの競合状態ヘクス内に置いて対応するか、又は「パス」できる選択肢を持ちます。プレイヤー諸氏は、自軍のカウンターを同じヘクス内に置く必要はありません。

プレイヤーは、相手側による各配置後に、カウンターをプレイするか又は「パス」の選択肢が与えられます。したがって、「パス」の選択は、両プレイヤーが続けて「パス」しない限り、プレイヤーのステップを終了させません。同じヘクス内に置くことができる砲兵カウンターの数に、限度はありません。いったん両プレイヤーが砲兵カウンターを使い果たすか又は続けてパスしたら、全てのカウンターが明らかにされ、砲兵射撃が解決されます。



砲兵「ブラフ用カウンター」は、その他の全砲兵カウンターと同じ要領でプレイされ、あなたの主要目標から逸れて敵の砲兵使用をそそのかすために使用されます。

**戦略チップ:** 航空スコードロンと砲兵カウンターを組み合わせる使うのは賢いやり方です。砲兵単独では、ブロックを明らかにしませんが、射撃している目標を知るべきです。

**要塞砲兵 [Fortress Artillery]:** 要塞砲兵は、砲兵カウンターと同じときに振られます。要塞と少なくとも1つの敵ブロックを含んでいるいかなるヘクス内でも、要塞を指揮しているプレイヤーは要塞の現行SPsに一致する数のサイコロを振ります。自身のヘクス内に敵のブロックを持つ全ての要塞は、砲兵射撃が解決されるたびに毎に射撃に留意することが重要です。

**砲兵射撃の解決 [Resolving Artillery Fire]:** 活性プレイヤーは、砲兵カウンター(たち)と／又は要塞を含んでいるヘクスを選択します。選択されたヘクス内の全砲兵カウンターが明らかにされます。各陣営は、自軍カウンターのSPsにプラスして友軍要塞のSPsを合計し、その合計に一致するまで1d6を振ります。したがって、4SPsを持つ砲兵カウンターは、4d6を振ることになります。結果は、同時に適用されます。

各「命中」結果は、ヘクス内の自軍ブロックのSPsを1ずつ減少させることを敵に強要します。命中を適用することは、ブロックを明らかにしませんが、プレイヤーは、ブロックを置き換えるため、自軍部隊プールからのブロックを使用し、必要であれば、ヘクス内に低いSPを置きます。プレイヤー諸氏は、欺瞞のため同様にブロックを置き換えることができます。

#### 砲兵射撃結果

1 d 6 結 果 修正 (7.3.1.1)

1 ~ 3 はずれ

4 はずれ 塩素／マスタード・ガスのターンに4のサイの目で毒ガス命中を検証する。

5 命 中 ヘクス内の要塞は、5のサイの目で所有者が命中を無視することを認める。

6 命 中

**重要!** 砲兵射撃は、決してヘクスを完全に掃討できず、又はいかなるブロックも明らかにすることを強要しません。したがって、全ての砲兵結果を適用した後、各プレイヤーは最低限以下の1つを持つことになります。: 欺瞞ブロックに加えて、1SPを持つ要塞又は1SPを持つブロック。

**例:** もしも連合国が砲兵射撃で2命中を獲得し、ヘクス内のCP唯一のアイテムが1SPのブロックであると、ヘクスを掃討するようなブロック減少をさせることができず、命中は無視されます。

この手順は、砲兵カウンターと／又は要塞を含んでいる各ヘクスが解決されるまで繰り返されます。この要領で使用された全ての砲兵カウンターは、プレイヤー・ボードに戻されて「使用済砲兵」[Used Artillery] ボックス内に置かれ、現行アクション・フェイズの終了時に回復するまで使用不能です (7.6)。

**ヴェルダンとストラスブール [Verdun and Strasbourg]:** 単一の戦闘シークエンス中、砲兵射撃は要塞が占める両ヘクス内で解決され得ます。1つのヘクスを完全に解決し、敵の射撃による要塞SPsの減少を行います。次いで、更新された要塞SPsに一致するサイコロを振ることで、2番目のヘクス内の砲兵射撃を解決します。

#### 7. 3. 1. 1 砲兵射撃修正 [Artillery Fire Modifiers]

**要塞ヘクス [Fortress Hexes]:** 要塞は、指揮しているプレイヤーに対する「5」の全命中を無視することを認めます。「6」で獲得された最初の命中は、要塞SPを1だけ減少させます (例外: ビッグ・ベルタ)。次いでその他の命中は、歩兵と／又は騎兵のブロックに適用されます。「4」(毒ガス)の結果で獲得された命中は、「6」のサイの目で獲得された命中の前にブロックに適用させます。全てのブロックが取り去られた後に残っている「6」の結果は、要塞を1SPに落とすために適用されます。

**ビッグ・ベルタ砲兵 [Big Bertha Artillery]:** 1つのCP砲兵カウンターは、「ビッグ・ベルタ」[Big Bertha] と標記されます。プレイ中、これは他の砲兵カウンターと同じ要領で使用できます。敵の要塞を含んでいるヘクス内で使用したとき、CPプレイヤーは1LPを消費して回転砲座として使用する選択肢を持ちます。これを行うためには、CPが活性プレイヤーでなければなりません。

もしも回転砲座として使用されたら、ビッグ・ベルタのサイコロは他のCP砲兵サイコロの前に振られます。命中は、「5」又は「6」のサイの目で獲得され、全ての命中はブロックの前に要塞に適用されます。ビッグ・ベルタの射撃は、個別の戦闘フェイズではありません。したがって、もしもビッグ・ベルタが「6」で命中を獲得したら、その他の全砲兵命中は最初にブロックに適用されます。

Poison Gas					
0	1	2	3	4	5
			Chlorine Gas Hit: 4	Chlorine Gas Hit: 4	Mustard Gas Hit: 4

**塩素又はマスタード・ガス [Chlorine or Mustard Gas]:** もしもプレイヤーが自身の「毒ガス」技術開発を塩素ガス(レベル3又は4)又はマスタード・ガス(レベル5)へ進捗させたら、全ての砲兵射撃結果の「4」は毒ガス命中です。毒ガス命中は、ガスマスク技術開発によって無効にされ得、決して要塞を減少させません。

**注釈:** いったん毒ガス記録欄上でレベル5に到達したら、全ての毒ガス命中はマスタード・ガスからのものと見なされます。

Gas Masks					
0	1	2	3	4	5
-0/-0	-1/-0	-2/-0	-3/-1	-3/-2	-4/-3

**ガスマスクの技術開発 [Gas Mask Technology]:** もしもプレイヤーがガスマスク技術開発を進捗させたら、一定数の毒ガス命中を無効にし得ます。ガスマスク記録欄の最初の数は、もしも相手側が塩素ガス(レベル3又は4)を使用したら無効にする命中の数で、2番目の数はもしもマスタード・ガス(レベル5)を使用したら無効にする数です。両方の場合、「5」又は「6」の命中は留まります (12.3)。

**7. 3. 2 活性プレイヤーが戦闘を終了させる選択肢 [Active Player Option to End Combat]:** 全てのヘクスについて砲兵射撃を解決した後、活性プレイヤーは各ヘクス内の戦闘シークエンスの継続又は終了を個別に選択できます。プレイヤーが戦闘の継続を選択する各ヘクスについて、7.3.3を完了させます。

**デザイン・ノート**：この選択肢は、消耗戦を遂行するため、塹壕を離れずに敵を砲撃する司令官によって行われた選択を反映します。

### 7. 3. 3 歩兵戦闘 [Infantry Combat]：簡略化のため、「歩兵戦闘」への全てのルールと言及は、歩兵と騎兵の両ブロックに適用します。

活性プレイヤーは、競合状態のヘクスを選択し、歩兵戦闘の実施を望むことを宣言します。次いで受動プレイヤーは、退却又は増強(10.0)するため、兵站ポイントの消費により選択的に対応することを望むかどうか決定しなければなりません。もしも受動プレイヤーが退却していないければ、両プレイヤーは自軍ブロックを明らかにし、そのブロックのSP毎に1d6を同時に振ります。各「5」又は「6」の出目で、命中が獲得されます。全ての命中が適用された後、両プレイヤーは、航空偵察によって表面を向けて置かれたそれを含む自軍ブロックを裏に向けて立てます。ヘクス毎に、1ラウンドのみの戦闘が関わります。

もしも全ての受動プレイヤーのブロックが、退却又は戦闘結果によって取り去られ、ヘクス内の受動プレイヤーのいかなる要塞も破壊されたら、ヘクス内に「突破移動」[“Break Move”] マーカーを置きます。ヘクス内のブロックは、全ヘクスの戦闘が完了した後、選択移動を行うことができます(7.4)。

この手順は、活性プレイヤーが戦闘の実施を望む各競合状態ヘクスについて繰り返されます。戦闘後、1つの陣営のみによって占められたヘクスは、その陣営の支配マーカーを持つことになります。必要であれば、支配マーカーを変更します。

**戦闘表 [Combat Table]**：SP 毎に1d6 を振る代わりとして、2つの戦闘表が提供されます。最初の表(青)は、もしも命中が「5～6」の結果であると使用され、2番目の表(緑)はもしも命中が「6」(要塞ヘクス)の結果である場合にのみ獲得されます。3d6 を振り、代用されたサイの数と交差照合します。結果は、獲得された命中の数です。

### 7. 3. 4 歩兵戦闘の修正 [Infantry Combat Modifiers]

**塹壕戦 [Trench Warfare]**：いったん塹壕戦が開始されたら、受動プレイヤーは2つの優位性を獲得します。第1に、歩兵戦闘において受動プレイヤーの合計サイ振りに「塹壕防御」サイが加えられます。第2に、受動プレイヤーは歩兵戦闘中の最初に振り、全ての命中は活性プレイヤーが振るサイの数を判定する前に適用されます。

**塹壕防御サイ [Trench Defense Dice]**：受動プレイヤー(防御している)は、活性プレイヤー(攻撃している)のSPsを基準に追加のサイを振ります。これらのサイは、標準戦闘ルールに従ってサイ振りに加えられ、塹壕戦が開始された後にのみ使用可能です。追加サイの数を判定するため、塹壕防御サイ表 [Trench Defence Dice Table] (マップ上)を調べます。

**デザイン・ノート**：塹壕防御サイの数は、攻撃しているSPsの数が増加するほど増加します。これは、少数の兵が遥かに大きな部隊を近寄らせず、又は不相応な損害を与えることができたことを反映します。誰のものでもない土地(No Man's Land)を越えて突進している数千人の兵士たちは、容易い目標になりました。



**ヒンデンブルク線 [The Hindenburg Line]**：CP がヒンデンブルク線「HL」マーカーを含んでいるヘクスで防御しているとき、塹壕防御サイの数は2倍になります。

**河川ヘクス [River Hexes]**：新たな競合状態の河川ヘクスは、もしも受動プレイヤーがヘクスを支配していると、一時ボーナスを彼に提供します。歩兵戦闘が解決される最初のとき、塹壕防御サイのルールに従います。続く戦闘は、通常に扱われます。いったん塹壕戦が開始されたら、獲得される河川ボーナスはありません。

**要塞ヘクス [Fortress Hex]**：要塞は、それに対して「5」で獲得された全ての命中の無視を、指揮しているプレイヤーに認めます。砲兵射撃に関しては、「6」で獲得された最初の命中は、要塞 SPs を1だけ減少させます。その他の全ての6は、そのブロックに適用されます。いったん、自軍の全ブロックが取り去られたら、残っている6は、要塞を減少させることを継続します。歩兵戦闘は、要塞値をゼロにまで減少させ得ます。

ゼロ SPs まで減少した要塞は、全ての歩兵戦闘が解決された後の活性プレイヤーのアクション・フェイズ終了時になるまで、破壊されたと見なされません。したがって、もしも要塞が歩兵射撃によってゼロに減少したら、歩兵戦闘の終了時になるまで、指揮しているプレイヤーにその特典が留まります。いったん要塞が破壊されたと見なされたら、防御ブロックへの命中が標準戦闘ルールに従って発生します。

## 7. 4 突破移動と戦闘 [Breakout Movement and Combat]



歩兵戦闘の結果として、いくつかのヘクスは「突破移動」[“Breakout Move”] マーカーを含み得ます。

これらのヘクス内のSPsは、ここで7.4.1又は7.4.2のルールに従って選択の追加移動を行うことができます。この移動中、ブロックは隠匿状態に留まります。全ての突破移動は、結果として起きるいかなる突破戦闘も解決される前に完了させます。それ故、異なる突破移動を実行している複数のブロックが同じヘクス内で移動を終了し、一緒に戦闘に参加することが可能です。

**7. 4. 1 塹壕戦以前の突破移動 [Breakout Movement before Trench Warfare]**：突破移動中、騎兵は2ヘクス、歩兵ブロックは1ヘクス前進できます。それ以外は、突破移動はブロック移動(7.2)の全てのルールに従います。

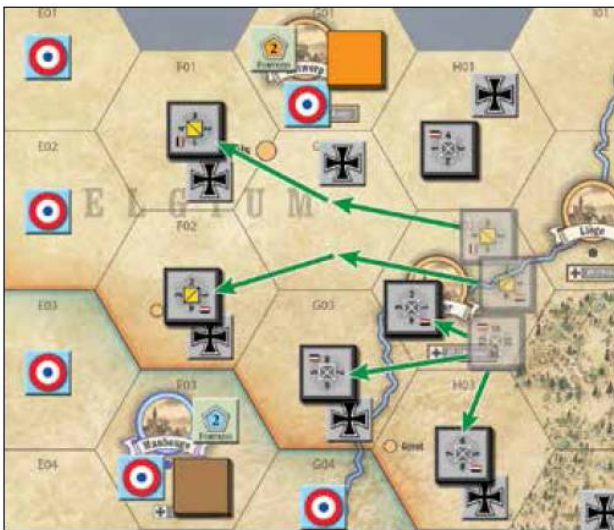


**例1**：戦闘はヘクスH02内で解決され、ベルギー軍2SPブロックと要塞が取り去られる結果です。





**例2：**戦闘シークエンス中に全ての敵ユニットと／又は要塞がヘクスから取り去られたため、「突破移動」マーカーが補給からヘクス H02 内に置かれます。



**例3：**H02 内の CP 部隊は、Namur での勝利の後に「突破移動」を実行します。2つの騎兵ブロックは、各2ヘクス前進します。16 SPの歩兵ブロックは、3つのブロックに分割されます。：8SP、6 SP、2SP。8SPと6SPのブロックは各1ヘクス前進し、2SPのブロックはその場に留まります。

**7. 4. 2 塹壕戦中の突破移動 [Breakout Movement during Trench Warfare]：**全ての突破移動は、ブロックのタイプにかかわらず、1ヘクスへ減少されます。突破移動が発生するための通常の要件に加えて、活性プレイヤーは1つの戦車／突撃隊カウンターを自軍プレイヤー・ボードから自軍部隊プールへ戻さなければなりません。各戦車／突撃隊カウンターは、限定された数のブロック SPs が突破に参加することを認めます。現行値について、プレイヤー・ボード上の戦車／突撃隊技術開発記録欄を参照してください。突破移動に参加できるブロック SPs の数は、戦車／突撃隊技術開発記録欄の現行値に一致します。

**ヒンデンブルク線 [The Hindenburg Line]：**もしも突破マーカーを持つヘクスがヒンデンブルク線「HL」マーカーも含むと、連合国は突破移動を行うことができません。その代わりに、突破移動マーカーを取り去り、それと共に「HL」マーカーを取り去ります。「HL」

マーカーを取り去るために消費しなければならない戦車カウンターはありません。



**7. 4. 3 突破戦闘 [Breakout Combat]：**突破移動の結果として、もしもヘクスが新たな競合状態になったら、突破戦闘マーカーがヘクス内に置かれ、戦闘のシークエンス (7.3) に従います。活性プレイヤーは、砲兵カウンターを使用できませんが (単に維持できない)、受動プレイヤーは使用できます。この戦闘後、新たな更なる突破移動は認められません。

全ての突破移動の開始前にすでに競合状態だったヘクス内でブロックが突破移動を終了したら、新たな戦闘は開われません。

## 7. 5 非主導権プレイヤーが1～4を繰り返す [Repeat 1-4 for Non-Initiative Player]

主導権を持つプレイヤーがアクション・フェイズのステップ1～4 (7.1～7.4) を完了した後、受動プレイヤーがアクション・フェイズのステップ1～4を完了し、次いで両プレイヤーは7.6へ継続します。

## 7. 6 航空と砲兵カウンターの回復 [Refresh Air and Artillery Counters]

全ての砲兵カウンター、航空スコードロン・カウンター、航空損傷マーカーは、プレイヤー・ボード上で1ボックス右へ移ります。「使用可能」[“Available”] ボックスへ移る全ての損傷マーカーの合計値は、直ちに航空整備記録欄へ戻して加えられます。次いで、航空損傷マーカーは、補給へ戻されます。全ての航空スコードロン・カウンターの合計値は、航空整備記録欄上の値よりも大きくなければならないわけではありません。必要に応じて、カウンターを加減してください。プレイヤー諸氏は、合計値が一致する整備記録欄を超えず、6枚のカウンター限度を超過しないという条件で、このときに砲兵と／又は航空スコードロン・カウンターについて、カウンター内容物を変更することもできます。このステップ終了時の「使用可能」ボックス内のカウンターは、次のアクション・フェイズ中に使用できます。

## 8. 0 戦略再編成 [Strategic Reorganization]

**デザイン・ノート：**最初にこのフェイズを読むと、プレイヤーの自由度が高過ぎると思われるでしょう。ただしプレイでは、実際に移動する SPs の数が限定されていることにプレイヤー諸氏はすぐ気づきます。前線が拡大するに連れ、あなたの部隊プールは徐々に需要過多となり、できる移動が限定されます。したがって、私は戦略移動に恣意的な数字の限度を置くのではなく、プレイ中の準備によってそれを管理しました。

戦略再編成は、敵に情報が無い状態で推測させることを維持する戦略移動フェイズです！ プレイヤー諸氏は、到来するターンに自軍の SPs を攻勢又は防御作戦のための良い位置へ、通常認められるよりも長距離を移送するために戦略再編成を使用します。

SPs の移送は、ブロックの物理的な移動を意味する必要がありません (たとえても)。代わりに、プレイヤーは単純に1ヘクス内のブロックの SPs を減少させ、他のそれを増加させます。ブロックのスタックを掴んでマップの1つのエリアから他へ移すことは、このフェイズの目的である**ブラフ**を台無しにします。

このフェイズに移動できる SPs の数は、固定された数字によって管理されません。移動可能な数は、ゲームの状況を基準に変化しま

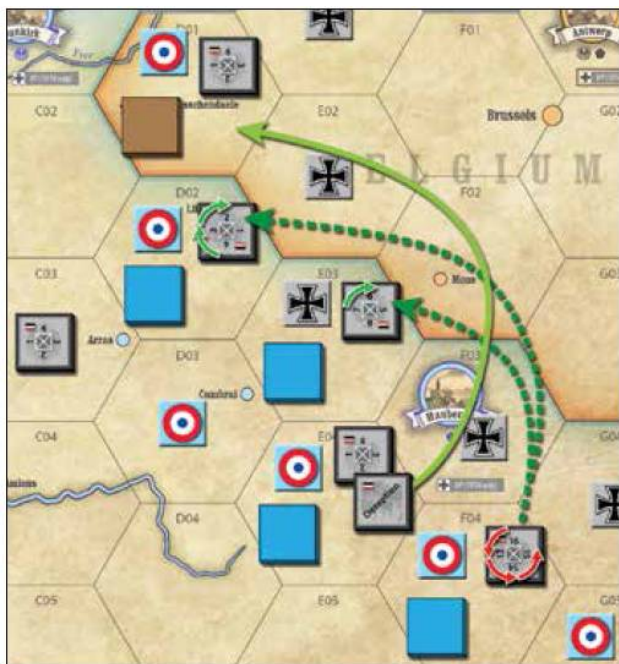


す。その要素は、補給線、前線の長さ、部隊プール内の使用可能ブロック等です。

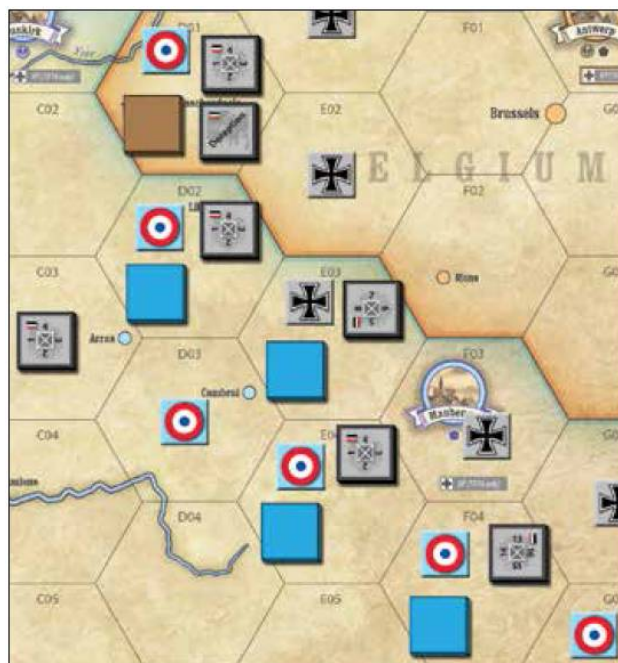
### 8. 1 戦略再編成 [Strategic Reorganization]

以下のルールは、このフェイズのプレイを管理します。

- ・戦略再編成は、両プレイヤーによって同時に完了させます。主導権を持つプレイヤーは、他方のプレイヤーが終了した後で最終調整を行うことができます。
- ・ブロックは、参加するために補給下でなければならず、さもなければその SPs は戦略再編成中に移動できません。
- ・ヘクスは、補給線を持たなければならず、さもなければその内外へ移動できる SPs はありません。
- ・結果として減少させるブロックと増加させるブロックは、互いに補給線を持たなければなりません。
- ・ブロックが戦略再編成を開始した各前線ヘクスは、少なくとも1つのブロックを持ってフェイズを終了しなければなりません。
- ・欺瞞ブロックは、このフェイズに移動でき、前ルールの条件を満たすためにブロックを置き換えることができます。
- ・イン・プレイの合計SPs は、決してこのフェイズ中に変化し得ません。
- ・連合国プレイヤーは、イギリス軍、フランス軍、USA、ベルギー軍の SPs をミックスさせることができません。例えば、1つのヘクス内で減少したフランス軍ブロックは、他のヘクス内のフランス軍ブロックを増加させなければなりません。
- ・フェイズの終了時、あるヘクスに3つを超えるブロックを含むことはできません。



**例：**CPは、ヘクス F04 からヘクス D02 と E03 へ3SPs を移送させます。ヘクス F04 内の 16 SPs を 13SPs へ減少させ、D02 内のブロックを 2SPs 並びに E03 内のブロックを 1SP ずつ増加させます。ヘクス C03 内の CP 4SP ブロックは、その他の補給下ブロックへの補給線を持たないため、増減させることができません。ヘクス E04 内の欺瞞ブロックは、いずれかの友軍支配下、友軍競合状態、敵競合状態のヘクスへ自由に移動できるため、ヘクス C01 へ移動させます。



**例：**上図は、戦略再編成フェイズ後に CP プレイヤーが目にするマップです。

### 9. 0 得点フェイズ [Scoring Phase]

プレイヤー諸氏は、シナリオ目標 (3.1) を完遂し、それに応じて一般情報記録欄上の VP マーカーを調整することにより、得点した VPs を合計します。これは、シナリオの詳細で述べられていない限り、VP マーカーが調整される唯一のときです。矛盾するときは、シナリオの特別ルールが優先します。

得点の目的において、「支配下」ヘクス (1.5) は、補給線を持たなければなりません (6.7.2)。

**ゲームの終了 [Game End]:**両プレイヤーが得点について調整した後、勝者チェックが行われます (3.0)。もしも勝利が達成されなければ、プレイは次のターンに継続されます。ゲームは、両プレイヤーが次のシナリオへ継続することに同意しない限り、シナリオの最終ターンが完了した後も終了します。

**注釈：**いくつかのシナリオは、勝者を判定するために VPs を使用しません。詳細については、各シナリオを参照してください。

## 10.0 兵站フェイズ [Logistic Phase]

兵站ポイント (LP) は、プレイヤーがいくつかの特異なアクションの1つを行うことを認めるアセットです。LPs は、生産フェイズ (6.5) 中に購入され、プレイヤー・ボード上で管理されます。いったん購入されたら、これらのポイントは消費されるまで留まります。ターン終了時に未消費の LPs は、次のターンに持ち越されます。

### 10.1 兵站ポイントの使用 [Logistic Point Uses]

**航空機の修理 [Aircraft Repair] (アクション・フェイズー航空回復) :** 1 LP は、プレイヤーが自軍プレイヤー・ボードから2航空損傷マーカーまでを取り去り、直ちに自軍航空整備記録欄 (7.6) に値を戻して加えることを認めます。 (LPの限度はなし)



**ビッグ・ベルタ砲兵射撃 [Big Bertha Artillery Fire] (アクション・フェイズー砲兵射撃) :** 1 LP は、CP プレイヤーが「ビッグ・ベルタ」砲兵を回転砲座 (7.3.1.1) として射撃することを CP プレイヤーに認めます。 (アクション・フェイズ毎に1 LPに限定)。

**緊急再編成 [Emergency Reorganization] (アクション・フェイズーブロック移動の開始時) :** 1 LP の消費は、活性プレイヤーが5SPs までが戦略再編成 (8.8) のルールを使用することを認めます。この方法で移動した SPs は、その他の SPs の前に移動しなければならず、ブロック移動ステップ (7.2) 中に再び移動できません。もしも競合状態のヘクスへ移動したら、SPs は戦闘と続く突破移動 (7.4) に参加できます。 (アクション・フェイズ毎に2LPに限定)

**増援 [Reinforcement] (アクション・フェイズー戦闘) :** 1 LP は、活性プレイヤーが砲兵射撃を実施又は歩兵戦闘を宣言した目標ヘクスを増強することを受動プレイヤーに認めます。増強するための選択肢は、以下で与えられます。a) 砲兵射撃中、全砲兵カウンターが置かれた後で、次いで再び明らかにされる前、b) 歩兵戦闘中、ブロックが明らかにされる前に戦闘が宣言されたいずれかのヘクス内。増強するため、受動プレイヤーは各隣接ヘクスから5SPs までを移動させることができます。もしも増強している SPs が競合状態ヘクスから来ていると、少なくとも1 SP を背後に残しておかなければなりません。

現行戦闘シークエンスで、すでに歩兵戦闘に参加している SPs は、増強のために使用できません。

増強されたヘクスは、順番に同じアクション・フェイズ中にその他のヘクスを増強するために内部の SPs を使用できません。増強されたヘクスは、後に戦闘前退却のために LP を使用できません。 (目標ヘクス毎に1 LPに限定)

**再補給 [Re-Supply] (いずれかのフェイズ) :** 1 LP は、ヘクスが現在補給線 (1.3) を持つという条件で、1つのヘクスから OOS マーカー (6.7.4) を取り去ります。 (LPの限度はなし)

**戦闘前退却 [Retreat before Combat] (アクション・フェイズー歩兵戦闘) :** 1 LP は、受動プレイヤーが隣接ヘクスへの歩兵戦闘が宣言されているヘクスから、いずれか又は全てのブロックが退却することを認めます。このアクションは、ブロックが明らかにされる前に発生します。退却しているとき、受動プレイヤーは 7.2.1 のルールに従って、ブロックを分割する選択肢を持ちます。退却している全てのブロックは、同じヘクスへ移動しなければなりません。

退却しているブロックは、友軍支配下又は友軍競合状態のヘクスへ移動しなければなりません。もしもどちらも使用不能であれば、補給源方向のカラーの敵支配したヘクスへ移動できます。もしも使用可能な合法退却ヘクスがなければ、ブロックは退却できません。

退却しているブロックは、後に歩兵戦闘が宣言されるヘクスへ進入できます。これらは、進入しているヘクス内の戦闘についていかなるサイも振りませんが、損失として受けることはできます。

**重要 !** 歩兵戦闘 (7.3.3) 中にあるヘクスから退却することは、活性プレイヤーがヘクス内に突破移動マーカーを置くことを妨げません。 (LP限度はなし)

## 11.0 国家特別ルール [Nation-Specific Rules]

以下の国家は、選択したシナリオに依存してプレイに導入できる又はできない特異なルールを持ちます。矛盾するときは、シナリオ・ルールがこの項目に優先します。

### 11.1 ベルギー [Belgium]

ベルギーは、全てのシナリオを連合国の一員として開始します。ベルギー軍のブロックは、セットアップ時に連合国プレイヤーの統率下で配置します。もしもプレイから取り去られたら、ベルギー軍ブロックは連合国部隊プールの一部になります。

連合国プレイヤーは、連合国がベルギー軍ブロック又はベルギー軍要塞のみを持つヘクス内に、決して LPs、砲兵、航空スコードロン・カウンターを割り当てることができません。ベルギー軍の要塞は、それでも戦闘解決中に固有の砲兵で射撃できます。

ターン4に開始して、もしもアントワープ [Antwerp] が連合国によって友軍支配下又は友軍競合状態であると、大英帝国はカレー [Calais] 又はダンケルク [Dunkirk] への移動と同じ要領 (7.2) で、ブロックをイングランドからアントワープまで移動できます。

### 11.2 アメリカ合衆国 [The United States of America]



USA は、中立勢力としてゲームを開始し、USA 参戦記録欄によって判定される可変時間表でゲームに登場します。記録欄上の開始位置は、シナリオによって異なります。USA ブロックは、USA 参戦マーカーが「宣戦布告」[“Declaration of War”] スペースに到達したターンにプレイに登場します。これは、USA 参戦マーカーが前進しているとき、又は無制限潜水艦戦 (6.4) を解決しているときのいずれかのターン開始時に起こり得ます。



**USA ブロックの配置 [USA Block Deployment] :** USA ブロックは、生産フェイズ中にはプレイに登場しません。その代わりに、USA ブロックを USA 配置表によって指定された SP 値でターン記録欄上に置きます。各連合国アクション・フェイズの開始時、現行アクション・フェイズについての USA SPs をターン記録欄から、補給線を持ついずれかの友軍支配下又は友軍競合状態のヘクスへ移します。



USA 配置表								
ターン	宣戦布告		2番目の戦時ターン		3番目の戦時ターン		3番目より後の全ターン	
アクション・フェイズ ブロック SPs	A1	A2	A1	A2	A1	A2	A1	A2
	2	4	6	14	12	4	4	4



例：もしもターン7の開始時に「宣戦布告」スペースに到達していると、連合国プレイヤーはターン記録欄上のターン7/アクション・フェイズ1に2SP USAブロックを置きます。4SP USAブロックはターン7/アクション・フェイズ2に置かれる等です。必要であれば、USA SPsを構成するため複数のブロックを使用できます。

デザイン・ノート：USAブロックの一定の配置は、CPに「ダウボーイズ」が絶え間なくやって来る感じを与えるためにデザインされました。

## 12.0 技術開発の詳細 [Technology Detail]

生産フェイズ中、プレイヤー諸氏は航空機、毒ガス、ガスマスク、戦車/突撃隊の分野で技術開発の進歩を行うため、EPsを消費する選択肢を持ちます。各技術開発は、各ターンに1レベル（スペース）ずつのみ前進できます。

技術開発は、各陣営についてのプレイヤー・ボード上で管理されます。各技術開発についての開始レベルは、シナリオによって異なり、セットアップ情報に与えられています。

### 12.1 航空機 [Aircraft]

この技術開発は、優れた飛行機、プロペラ同調装置、進化した戦術の発展をあらわします。航空機技術開発の進歩の特典は、記録欄上の位置によって変化します。特典には以下を含みます。：プレイに使用可能な航空スコードロン・カウンター値の増加、航空整備の現行値の増加、部隊プール内へ航空スコードロン「エース」カウンターを置くこと。

1 Aircraft Improvements							
0	1	2	3	4	5	6	
Air Sq Ctrs 1's only	Air Sq Ctrs 1's only	Air Sq Ctrs 1-2	Air Sq Ctrs 1-2	Air Sq Ctrs 1-3	Air Sq Ctrs 1-4	Air Sq Ctrs 1-4	
+0 Air Mnt. Track	+0 Air Mnt. Track	+1 Air Mnt. Track	+1 Air Mnt. Track	+2 Air Mnt. Track	+2 Air Mnt. Track	+2 Air Mnt. Track	

1. セットアップに関連したボックス番号。
2. 使用できる航空スコードロン・カウンター値の範囲（ブラフ用カウンター2.5.5を含まない）。
3. このボックスへ到達するまで、「エース」カウンターが使用できないことの備忘。
4. このボックスへ前進するとき、直ちに陣営の航空整備記録欄で一度の増加を行います。

例：連合国プレイヤーは、自身の航空機進化をボックス3からボックス4へ増加させます。彼は直ちに自軍航空整備記録欄を2だけ増加させ、ここで3の値の航空スコードロン・カウンターと同様に自軍の「エース」も使用できます。

航空機の技術開発でリードする陣営は、空中戦のときに優位性を獲得します（7.1.2）。

### 12.2 毒ガス [Poison Gas]

毒ガス技術開発の進歩は、歩兵と騎兵のブロックに対して命中を獲得する砲兵の能力を向上させます。いったんプレイヤーが技術開発記録欄上でレベル3「塩素ガス」[“Chlorine Gas”]ボックスに到達したら、全ての「4」のサイの目はブロックに対して毒ガス命中を獲得します。これらの命中は、敵のガスマスク技術開発によって無効になり得ます。いったんレベル5「マスタード・ガス」に到達したら、4は命中に留まりますが、これらの毒ガス命中の増加を無効にするためのガスマスク技術開発レベルが要求されます。

毒ガス命中は、決して要塞を減少させません。要塞は、毒ガス命中からブロックを防護しません（7.3.1.1）。毒ガス命中は、全ての砲兵命中のごとく、決してヘクスを完全に掃討できません（7.3.1）。

### 12.3 ガスマスク [Gas Mask]

ガスマスク技術開発は、毒ガス命中を無効にすることで、敵のガス攻撃に対してブロックを防護できます。この技術開発の進歩は、どちらかのプレイヤーが「塩素ガス」に到達した後の生産フェイズになるまで開始できません。

ガスマスク記録欄 [Gas Mask Track]：各スペースは、2つの数字を持ちます。最初の数字は、もしも敵がレベル3又は4（塩素ガス）の毒ガスを持つと無効にされる毒ガス命中の数です。2番目の数字は、もしも敵がレベル5（マスタード・ガス）の毒ガスを持つと無効にされる毒ガス命中の数です。

Poison Gas					
0	1	2	3	4	5
			Chlorine Gas Hit: 4	Chlorine Gas Hit: 4	Mustard Gas Hit: 4

Gas Masks					
0	1	2	3	4	5
-0/-0	-1/-0	-2/-0	-3/-1	-3/-2	-4/-3

例：CPは、レベル3の塩素ガスまで進歩させ、連合国はその後にガスマスク記録欄上で2ステップ進歩させています。

あるヘクス内で砲兵射撃が解決される時、CPは砲兵射撃ルールに従って「5」又は「6」の結果を命中として解決します。全ての「4」は、毒ガス命中として脇に置かれます。連合国プレイヤーはガスマスク・レベル2（-2/-0）を持つため、塩素ガス命中の2つが取り去られ、残っている命中はブロックに適用されます。

もしもその代わりに、CPが毒ガス記録欄上でマスタード・ガスに到達していたら、そのガスマスク・レベルは-2/-0なので、連合国は命中を無効にしません。



## 1 2. 4 戦車／突撃隊 [Tanks/Stosstruppen]

この技術開発は、戦車の発達（連合国）、突撃隊の訓練（CP）、戦争の後半部分で使用された戦術の全般的な進化をあらわします。

**戦車／突撃隊のカウンター [Tank/Stosstruppen Counters]**：いったん塹壕戦が開始されたら、戦車又は突撃隊のカウンターが消費されない限り、突破移動は認められません（7.3.3/7.4.2）。カウンターの、その技術開発記録欄がレベル3に到達するまで、購入のために使用不能です。生産フェイズ中にレベル3に到達したとき、プレイヤーは直ちに1つのフリー戦車又は突撃隊カウンターと、続く各生産フェイズにフリーのカウンターを受け取ります。生産フェイズ中、各1EPのコストで、追加のカウンターを購入できます。

戦車／突撃隊のカウンターは、使用されるまでプレイヤー・ボード上に保持されます。その数は、非公開です。

**戦車／突撃隊のカウンターの使用 [Tank/Stosstruppen Counter Use]**：戦車／突撃隊のカウンターは、塹壕戦が開始されるまで使用できません。カウンターは、突破移動マーカを持つヘクスが突破移動の完了を認めるために消費されなければなりません。いずれかの一定のアクション・フェイズに、ヘクス毎に1つのカウンターのみを消費できます。いったん消費されたら、戦車／突撃隊のカウンターは部隊プールに戻されます。

戦車／突撃隊のカウンターの消費は、選択です。プレイヤーは、突破移動の権利を捨てる選択ができ、単に移動せずにヘクスから突破移動マーカを取り去ります。

突破移動中に移動できるSPsの数は、プレイヤーの戦車又は突撃隊技術開発記録欄上の現行値までです。

Tanks						
0	1	2	3	4	5	6
1914 start			4	6	7	10

**例：**もしも連合国が3の戦車技術開発レベルを持ち、戦車カウンターを消費すると、ヘクスから突破移動に参加できるSPsの数は4です。

## 1 3. 0 選択ルール [Optional Rules]

**デザイン・ノート：**以下のルールは選択で、全体として又はお好みで加えることができます。いくつかは、更に夢中にさせる体験を提供することを意図し、その他は歴史改変の探求を認めます。

「紙切れのために、大英帝国は友人であること以外に何も望んでいない親戚国家と戦争を行おうとしていた。」

～ドイツ宰相テオバルト・フォン・ベートマン・ホルヴェーク

### 1 3. 1 大英帝国の中立 [Neutral Great Britain]

**ヒストリカル・ノート (中立的, 13.1-13.2)：**1914年8月4日、ドイツはベルギーに宣戦布告し、1839年のロンドン条約という「紙切れ」によって保証されていた中立性が破られました。大英帝国は宣戦布告しました。もしもドイツがベルギーに侵攻しなかったら？

大英帝国は、グラント・キャンペーンと1914年機動戦シナリオを中立勢力で開始します。大英帝国は、CPブロックがいずれかのベルギー・ヘクス内に移動するとき、USWが宣言されるとき、宣戦布告が行われるときに、連合国の一員として戦争に参加します。

「開戦時の移動」中、もしもベルギーがCPによって攻撃されなければ、直ちに全てのイギリス軍ブロックをイングランド（ヘクスA01）へ移してセットアップします。これらは、そこに留まり、イギリスが参戦するまで連合軍プレイヤーによって指揮できません。イギリス軍のブロックは、通常にイングランド内に配置しますが、移動はできません。加えて、大英帝国が中立である間の生産フェイズに（海上戦の解決後）、1連合国EPのみを海上戦引きバッグへ加えることができます。

**中立英国の宣戦布告 [Neutral Britain's Declaration of War]：**各連合国アクション・フェイズの開始時、連合国プレイヤーはイギリスの宣戦布告についてチェックします。

チェックは、1d6を振り、CPによって支配されたフランス国内の各ヘクスについて結果に+1を加えることで行われます。例えば、CPが3ヘクスを支配すると、合計はサイの目+3です。英国は合計5以上で宣戦布告します。大英帝国は、CPがフランス国内の4ヘクスを支配するいずれかの連合国アクション・フェイズの開始時に、自動的に連合国に参加することになります。

参戦する瞬間、イングランド内のイギリス軍ブロックは、イングランドから連合国支配下又は連合国前線ヘクスへ移動できます。イギリス軍ブロックは、参戦したアクション・フェイズの全てのステップに参加できます。

### 1 3. 2 中立国ベルギー [Neutral Belgium]

ベルギーは、グランド・キャンペーンと 1914 年機動戦シナリオを中立勢力で開始します。ベルギーは、CP ブロックがいずれかのベルギー・ヘクス内に移動するとき、連合国の一員として戦争に参加します。それ故、ベルギーがゲーム全体を中立に留まる可能性があります。いったん参戦状態になったら、セットアップ中に配置されたベルギー軍ブロックは、連合国プレイヤーの指揮下になります。もしもプレイから取り去られたら、ベルギー軍ブロックは連合国部隊プールの一部になります。

**ベルギーの通行権 [Belgian Transit Rights]**：中立ベルギーは、イギリス軍とフランス軍のブロックがそのヘクスをあたかも連合国陣営のごとく移動で通過することが認められます。通行権のチェックは、大英帝国が参戦状態でベルギーが中立である各連合国アクション・フェイズの開始時に行われます。

もしもアクション・フェイズの開始時に英国が中立であると、イギリスの参戦についてチェックします。もしも英国が宣戦布告すると、イングランドからイギリス軍ブロックが移動する前に、直ちにベルギーの通行権についてチェックします (13.1)。

通行権についてのチェックは、1d6 を振ることによって行われ、結果に現行ターンのアクションを加えます。例えば、もしもターン 1 にチェックしていると、合計はサイの目 + 1 です。ターン 2 では、サイの目 + 2 です。通行権は、合計 6 以上で保証されます。

追加の + 1 は、いずれかの生産フェイズ中にベルギーに「賄賂」を送るために EP を消費することで獲得され得ます。消費された各 EP は、現在と未来の全ての通行権のチェックについて、永久に + 1 修正を提供します。この方法で獲得された修正は、累加します。各生産フェイズに、「賄賂」のために 1 EP のみを消費できます。

連合国ブロックは、ベルギーが通行権を保証するアクション・フェイズにベルギー国内を通過して移動できます。加えて、ベルギー国内の全ヘクスは、連合国の支配下と見なされます。連合国の支配マーカーは、直ちに調整されます。ベルギー軍ブロックは、CP ブロックがベルギーのヘクスに進入するまで中立に留まります。

### 1 3. 3 フォッカーの懲罰 [Fokker Scourge]

**ヒストリカル・ノート**：1915 年、プロペラ同調装置の進歩は、フォッカー・アインデッカーがプロペラを通して安全に機関銃を射撃することを認めました。初期の空中戦では、航空機の一点を狙う銃撃が大きな優位性になることを証明しました。アインデッカーは 1915 年のフランス上空を席卷し、「フォッカーの懲罰」として知られるようになりました。

ターン 4 中、CP は各空中戦ではずれたサイの 1 つを振り直します。

### 1 3. 4 塹壕戦は選択 [Trench Warfare is Optional]

**ヒストリカル・ノート**：もしもドイツ第 1 軍と第 2 軍の間に間隙が形成されていなければ？ もしも「マルヌの奇跡」が結局奇跡でなかったら、ドイツ軍は決して穴を掘らなかったのでは？

ターン 4 に開始して、両プレイヤーは穴を掘るか否かを決めなければなりません。決断を行うため、両プレイヤーは 1 枚又は 2 枚の支配マーカーを拳に握ります。1 枚の支配マーカーは穴を掘るで、2 枚では掘らない。プレイヤー諸氏は、同時に明らかにします。

もしもどちらかのプレイヤーが穴を掘ることに決めたら、塹壕戦の状態が開始されます。そうでなければ、塹壕戦が開始されるまで続く各ターンの開始時に再び選択が行われます。

### 1 3. 5 東部戦線の安定 [Stabilizing the Eastern Front]

**ヒストリカル・ノート**：1914 年 8 月、ロシア軍はドイツ軍最高司令部が望むよりも早く動員しました。8 月 20 日、ロシア第 1 軍はグンビネンの戦いに勝利します。次いで、2 個の巨大なロシア軍の間に挟まれた東部戦線唯一のドイツ軍である第 8 軍を釘づけにするため、ロシア第 2 軍が動きます。

タンネンベルクの戦いの結果、ロシア第 2 軍の壊滅的な敗北が判明することとなりました。パウル・フォン・ヒンデンブルクとエーリヒ・ルーデンドルフ指揮下のドイツ第 8 軍は、ロシア第 1 軍から離れているロシア第 2 軍に全戦力を振り向けました。第 2 軍が壊滅したので、ドイツ軍はロシア第 1 軍に対しました。

もしもあなたがそれほど幸運でなく、タンネンベルクの戦いが破壊的であったら？ ロシアのスチームローラーは、プロシアを通過してベルリンへの道を進撃することでしょう。

東部戦線の戦争を解決した後、CP はいずれかの組合せのヘクスから (合計) 5 SP をターン記録欄へ選択的に移動できます。5 SP ブロックは、現行ターンの完全な 2 ターン先の記録欄上に置かれます。SPs を移送した後、CP は「ロシア軍大勝利」[“Major Russian Victory”] ボックスから 1 つの赤いキューブを取り去り、東部戦線バッグへ戻すことができます。

ターン記録欄上に置かれた SPs は、ターン・マーカーがターン記録欄上のそれらに到達するときに前線ヘクスへ戻されます。

### 1 3. 6 パーシング将軍が US 部隊の編入を拒否する [General Pershing Refuses to Integrate US Troops]

**ヒストリカル・ノート**：U.S. の宣戦布告後、フランスとイギリスの軍事指導者たちは、枯渇した自国の軍を US の兵士たちで充たしようと考えました。アメリカ遠征軍部隊司令官のジョン・J・「ブラック・ジャック」パーシング将軍は、その代わりにアメリカ軍の兵士は U.S. 指揮下で単一の部隊として闘うことを主張しました。

USA 参戦のアクション・フェイズと、USA ブロックがイン・プレイにないときのいずれかのアクション・フェイズに、補給線を持ついずれかの友軍支配下又は友軍競合状態のヘクス内に、USA ブロックを置くことができます。続く全ての USA ブロックの配置は、アクション・フェイズ開始時に USA ブロックを含んでいるヘクス内又はその隣接ヘクスのどちらかでなければなりません。

(翻訳：松谷 健三 2017.2.3)