

Pursuit of Glory

THE GREAT WAR IN THE NEAR EAST



RULE BOOK

2ND EDITION

目次

1.0 はじめに.....	2	15.0 要塞と塹壕.....	28
2.0 用語.....	2	16.0 司令部と重砲兵.....	30
3.0 内容物.....	3	17.0 部族、非正規ユニット、暴動マーカー.....	30
4.0 プレイのシーケンス概要.....	4	18.0 聖戦とロシア革命.....	32
5.0 強制的攻勢.....	5	19.0 中立国.....	35
6.0 アクション・フェイズ.....	6	20.0 バルカン戦線とイギリス - ロシアの連携.....	37
7.0 戦略カード.....	6	21.0 特殊イベント.....	38
8.0 スタッキング.....	10	22.0 補充.....	40
9.0 移動.....	10	23.0 戦争状態.....	41
10.0 支配.....	13	24.0 勝利.....	42
11.0 戦略再配備.....	15	25.0 選択ルール.....	43
12.0 戦闘.....	16	重要用語集.....	46
13.0 上陸侵攻.....	24	特殊ユニット.....	47
14.0 補給と損耗.....	26	索引.....	48



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

日本語解説書

1.0はじめに [Introduction]

*Pursuit of Glory: The Great War in the Near East*は、受賞した *Ted Raicer* による *Paths of Glory* の続編で、欧州と近東における第一次世界大戦全体をシミュレートします。*Pursuit of Glory*は、バルカン諸国と近東に焦点を当てています。今日の我々が知る中東は、多くが遙か遠く離れた勢力として位置した白人種によって大戦中に行われた決断の結果です。私どもは、*Pursuit of Glory*がプレイヤー諸氏に今日の出来事についての洞察を与えることを望みます。

Pursuit of Glory の中欧列強 (CP) プレイヤーは、オスマン帝国とその同盟国をあらわし、中央に位置することと初期の優位性を用いて相手側を素早く敗北させることを試みるか、又は敵が「サイドショー」に疲労して本国へ帰るまで防御で耐えます。主にイギリスとロシア帝国をあらわしている連合国勢力 (AP) プレイヤーは、ロシア革命勃発の遅延と、兵士たちが本国に帰還しなければならなくなる前に、増加する部隊の実戦投入を試みます。

なぜ、この地域での戦争が熱く戦われたのでしょうか？ これらの間には、多くの理由があります。：1) 黒海地域におけるオスマンとロシア帝国の対立；2) 大英帝国の安全と繁栄が依存する英国海軍のためのペルシヤ石油；3) 威信—「後ろ向き」の回教徒部族と「三流」回教徒帝国は、強大な欧州勢力に要求を押し付けることができないか、又はトルコ人が近東と中央アジアの覇者となれることを証明する；4) ドイツが石油を含む近東を支配し、大英帝国の

宝石であるインドの入口へ部隊を移動させることを認める、未完成のベルリン—バグダッド鉄道。このゴールは、セルビアの鉄道の捕獲を要求し、1914 年に中欧列強がセルビアを強襲した一因でした。この石油、勢力、威信の重視は、今日も何ら変わりません。

2.0 用語 [Terminology]

2.1 略号と頭字語 [Abbreviations and Acronyms]

AP：連合国 [Allied Powers]
CC：戦闘カード [Combat Card]
CP：中欧列強 [Central Powers]
LCU：ラージ戦闘ユニット [Large Combat Unit]
MA：許容移動力 [Movement Allowance]
MO：強制的攻勢 [Mandatory Offensive]
MPs：移動ポイント [Movement Points]
OOS：非補給下 [Movement Points]
OPS：オペレーション [Operations]
RP：補充ポイント [Replacement Points]
SCU：スモール戦闘ユニット [Small Combat Unit]
SR：補充ポイント [Replacement Points]
TEC：地形効果チャート [Terrain Effects Chart]
VP：勝利ポイント [Victory Point]

ユニットの国籍略号については 3.26 を参照してください。

2.2 重要な用語 [Important Terms]—46 頁を参照してください。

歩兵ユニットの見本

	表面	裏面
ユニット名称	III Corps	III Corps
ユニット国籍	EU	EU
攻撃戦力	4-3-4	3-3-4
損失値	↑	↑
許容移動力		↑

帯はユニットの減少状態を示す。
三角形=除去されたら補充できない (3.3)。

3 タイプの戦闘ユニット

正規	非正規	部族
2-1-4	Egypt Rebel 1-1-3	Senussi 2-1-3
NATO シンボルで示される	旗によって示される	サークルによって示される

特異な能力を持つ正規戦闘ユニット

Persian Coss 2-2-6	GeoProt 1-1-0
Dunsterforce 1-?-8	Black Sea 2-2-4

二重国籍 (PE と RU)
下線は、「特異な特殊ユニット」を示す (47 頁)
「？」未確認損失値 (3.2.5)
ドット：補充を受けられない
長方形：限定エリア内でのみ補給下。
三角形：除去されない限り補充を受けることができる (3.3)。

ユニットの色コード (3.2.8)

歩兵	エリート歩兵	騎兵	特殊
歩兵	エリート歩兵	騎兵	特殊

特殊な表示

HQ (16.1)	駱駝 (3.2.9)	装甲車 (3.2.9)	ペルシヤ限定 (46 頁)	バルカン限定 (20.1.3)
部族騎兵 (17.1.6)	山岳歩兵 (12.2.8)	重砲兵 (16.2)	インド限定 (47 頁)	22.17、22.1.8 を参照

マーカー見本

破壊済要塞 (15.1.7)	ロシア革命 (18.3.4)	CP 支配 (10.1.1)	トルコ補充 (22.0)	完成済鉄道備忘 (21.2.2)
----------------	----------------	----------------	--------------	------------------

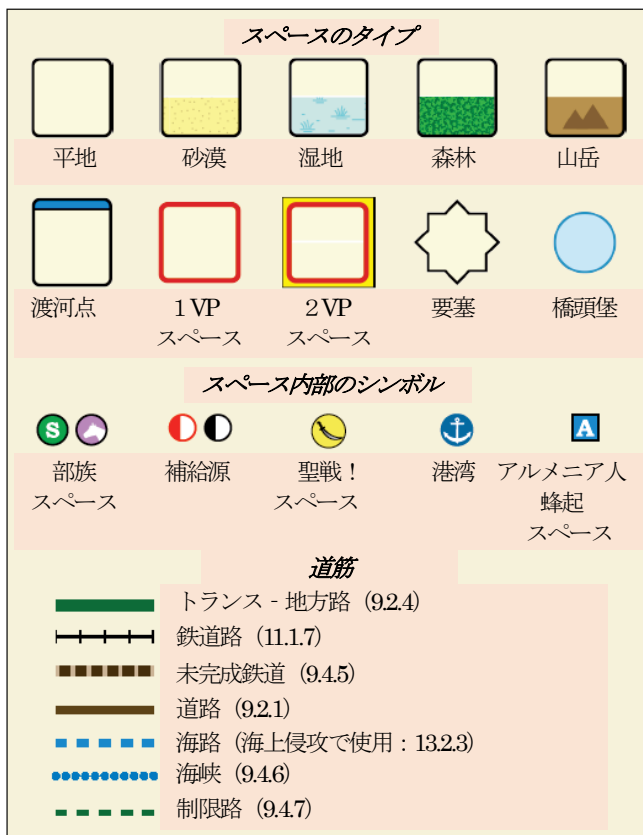
3.0 内容物 [Components]

Pursuit of Glory の完全なゲームには、以下を含みます。:

1 枚のマップ 2 枚のカウンター・シート 1 枚の増援カード
1 冊のルール小冊子 2 枚のプレイヤー補助カード
110 枚のイベント・カード 1 冊のプレイ・ブック
1 枚のシナリオ・カード 2 個のサイコロ

3.1 ゲーム・マップ [The Game Map]

(3.1.1) 概観 [In General]: マップは、スペース (正方形、星、円) の大部分並びに道路、鉄道、海上レーンを含むライン (実線、点線、色付) から構成されます。最大のスペースは「地方」[Regions] です (用語集を参照)。ラインによって連結するスペースは、「隣接」しています。全てのスペースは、1914 年にどちらのプレイヤーがそれらを支配しているのかを示すため、色付です (いくつかのスペースは中立です)。赤い境界線は、そのスペースが 1 又は 2 勝利ポイントの価値を持つことを示します。剣のシンボルは、それが聖戦都市 [Jihad City] であることを表示します。



(3.1.2) 色付鉄道 [Colored Railroads]: 色付鉄道は、これらのラインを越えて移動 (又は SR) できる一定国家 (マップ上に指定) のユニットのみを示すために標記されます。これらのラインを越える攻撃に制限はなく一ユニットは移動できないエリア内を攻撃できます (ただし、戦闘前後進はできません)。

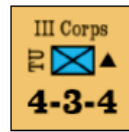
例: ベオグラード [Belgrade] とガリシア [Galicia] との間を移動できる SB ユニッツはありませんが、SB ユニッツはガリシア内を攻撃できます。

友軍ユニットは、友軍の色付鉄道を越えて認められた補給源へ補給をたどることが認められます (14.2)。

例: ロシア [Russia] 内のスペースは、BR 補給源へ補給をたどること AP 支配下に留まることができます。

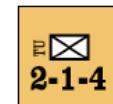
3.2 戦闘ユニット [Combat Units]

(3.2.1) 戦闘ユニットのタイプ [Types of Combat Units]: 3 タイプの戦闘ユニットがあります。: 正規 [Regular]、非正規 [Irregular]、部族 [Tribes] です。NATO スタイルの表示を持つユニットは、正規戦闘ユニットです。旗と数字を持つユニットは、非正規戦闘ユニットです。色付円を持つユニットは部族です。正規戦闘ユニットは、二つの基本タイプに細分化されます—ラージとスモール戦闘ユニットです。



(3.2.2) ラージ戦闘ユニット [Large Combat Units]

Units (LCUs): は、5/8 インチ・カウンターによってあらわされます。LCUs は、通常は約 2~5 万人の軍団又は軍、軍団付属 (幕僚団、通信、工兵、航空、野戦病院、機関銃、砲兵のような) をあらわします。



(3.2.3) スモール戦闘ユニット [Small Combat Units]

Units (SCUs): は、1/2 インチ・カウンターによってあらわされます。SCUs は、通常は師団 (並びにカード上で師団として呼ばれる) をあらわしますが、ときにはその他の小規模又は雑多な組織をあらわします。SCUs は、通常は約 7 千~1 万 3 千人をあらわします。SCUs は、正規戦闘ユニット、非正規ユニット (17.2)、部族 (17.1) のいずれかです。

(3.2.4) ステップ [Steps]: 全ての LCUs と SCUs は、カウンターの両面に記載されます。2 つの面は、ステップと呼ばれます。表面はユニットの完全戦力をあらわし、裏面はユニットの減少状態をあらわします。

(3.2.5) ? 損失値 [Loss Factor]: いくつかのユニットは、損失値の代わりに「?」を持ちます。これは、そのユニットが含まれている各戦闘について、損失値がサイ振りによって判定されることを意味します。可能であれば、損害は最初にスペース内の他のユニットに割り当てられなければなりません (これらのユニットが「損害吸収スポンジ」として使用されることを防ぐため)。

デザイン・ノート: これらのユニットは、圧倒的戦闘比に対して闘うことができました。

(3.2.6) ユニットの国籍略号 [Unit Nationality Abbreviations]

AH	オストリアーバガリー	GR	ギリシャ
ANA	アラブ北部軍	IN	インド
ANZ	オーストラリア・ニュージーランド	IT	イタリア
ARM	アルメニア	PE	ペルシャ
BR	イギリス	RO	ルーマニア
BU	ブルガリア	RU	ロシア
FR	フランス	SB	セルビア
GE	ドイツ	TU	トルコ (3.2.10)
GEO	グルジア	TU-A	トルコ・アラブ



(3.2.7) 二重国籍ユニット [Dual Nationality Units]

いくつかのユニットは、二重国籍を持ちます。これらのユニットは、所有しているプレイヤーの裁量で、どちらか (又は両方) の国家に属しているものとして扱うことができます。これは、スペースの活性化コスト (7.2.2)、強制的攻勢の充足、補充ポイント、戦略再配備、連携 (複数国籍) 攻撃の可能性を含めて、全ての状況に適用します。これは、二重国籍ユニットが、その国籍のどちらか一つが行うことのできる何でも行えることを意味します。例えば、GE-BU の LCU は、湿地へ進入できます。なぜならば、GE LCU が湿地に進入できるからです。

(3.2.8) NATO 表示の色コード [Color Coding of NATO Designation] : NATO ユニットのシンボル内部の色は、以下を示します。

	白	歩兵
	青	エリート歩兵
	赤	騎兵
	黄	特殊

(3.2.9) 騎兵、駱駝、装甲車 [Cavalry, Camels, Armored Cars] : プレイヤーが戦闘でこれらの1つを持ち、相手側が持たなければ、+1 DRM を受け取ります (戦闘に橋頭堡を含まない限り)。

(3.2.10) オスマン・ユニットの民族性 [Ottoman Ethnicity of Units] : トルコ軍 (TU) とトルコアラブ軍 (TU-A) のユニットは、LCUs の編成又は「アラブ人の離反 [ARAB DESERTION]」の影響を履行しているときを除き、大部分の使用について同じです。TU/TU-A ユニットの1つの国籍で TU RPs を使用します。ただし、創設と再建された TU-A ユニットの、ダマスカス [Damascus] 又はバグダッド [Baghdad] にのみ置くことができ、一方 TU ユニットの、コンスタンティノーブル [Constantinople]、エルジンジャン [Erznican]、カイセリ [Kayseri] にのみ置くことができます。TU ユニットの TU-A ユニットの、予備内に創設できます。

(3.2.11) 特殊と特異な正規戦闘ユニット [Special and Unique Regular Combat Units] : 黄色の NATO シンボル・ボックスを持つユニットは、特殊正規戦闘ユニットで、戦闘ユニットの主要な3つの範疇: 歩兵、エリート歩兵、騎兵内に織り込まれません。その数値に下線が引かれたユニットは、47 頁で概説される特異な属性を持つ特殊ユニットです。

(3.2.12) 移動値 (MF) と移動ポイント (MP) [Movement Factor and Movement Point] : MF は活性化ユニットが移動できる距離をあらわします。地形にかかわらず、スペースへの進入には1ポイントの MF を使用します。1ポイントの MF は、移動ポイント (MP) とも呼ばれます。

(3.2.13) OMF ユニットの MF [0 MF Units] : ゼロの MF を持つユニットは、移動、戦略再配備の使用、戦闘後前進が決してできません。これらは、蜂起マークを取り去るために活性化できます (17.3)。

3.3 ユニットのシンボルの特殊性

[Unit Symbols of Special Significance]

●このシンボルは、ユニットが決して補充ポイント (RPs) を受け取れないことを示します。いったん減少状態になると、その状態で留まります。いったん除去されたら、永久に除去されます。

▲このシンボルを持つユニットは、マップ上に留まる限り RPs を受け取ることができます。除去されたら、永久に除去されます。「トルコの戦争疲労 [TURKISH WAR WEARINESS]」がプレイされた後、このシンボルを持つ TU/TU-A ユニットの、決して RPs を受け取ることができません。注釈: このようなユニットは補充を取り込むことができますが、いったんその核となる基幹が除去されたら再建できません。

例外: 「予備役を前線へ [RESERVES TO THE FRONT]」カードは、通常 RPs を受け取れないそれを含み、いずれかの TU ユニットの回復又は再建のための RPs に使用できます。

□その移動値の周囲に長方形を持つユニットは、限定されたエリア内でのみ補給下で、決して戦略再配備を使用できません。

4.0 プレイのシーケンス概要 [Sequence of Play Outline]

各ゲーム・ターンは、以下のプレイのシーケンスに従います。

A. 強制的攻勢 (MO) フェイズ [Mandated Offensive (MO) Phase] (5.0)

B. アクション・フェイズ [Action Phase] (6.0)

各アクション・フェイズは、6つの同一アクション・ラウンドに分割されます。各アクション・ラウンドは、両プレイヤーが1つのアクションを行うことを認めます。AP プレイヤーは、各アクション・ラウンドの最初に自軍アクションを行います。

C. 損耗フェイズ [Attrition Phase] (14.3)

非補給下のユニット (LCUs と SCUs) は、永久に除去されます (再建できません)。OOS スペースの支配も変更されます。ガリシア内の TULCU の損害についてサイを振ります (21.3.2)。

D. 攻囲フェイズ [Siege Phase] (15.2 と 15.3)

各攻囲下要塞についてサイを振ります。サイの目が要塞の戦闘値よりも高ければ、その要塞は降伏して破壊マークでマークされます。

E. 革命フェイズ [Revolution Phase]

1. 部族紛争チェック [Tribal Warfare Check] (17.1.2) : マップ上の部族数は、聖戦段階に一致させるために増減し、部族紛争記号から部族を取ってそれらをマップ上に置くか、又は部族を部族紛争記号へ戻すかのどちらかです。

2. 聖戦叛乱 [Jihad Revolt] (18.2.4) : 各ターンに、CP プレイヤーは資格を持つ1つの蜂起又は同盟についてサイを振ることができます (ターン中間に行うことができたサイ振りに加えて)。これは、「汎トルコ主義 [PAN-TURKISM]」を含む前提条件イベントがプレイされていると仮定します。

3. ロシア革命 [Russian Revolution] (18.3.7) : ロシア革命が開始されていたら、革命マークをロシア革命記録欄上で1ステージ前進させ、影響を履行します。ロシアがコンスタンティノーブル [Constantinople] を支配していると、革命は開始又はステージを前進できません。

F. 戦争状態フェイズ [War Status Phase] (23.1)

1. 追加勝利ポイントのチェック [Check for Extra Victory Points] (23.2)

2. 自動的勝利のチェック [Check for Automatic Victory] (24.2.1)

3. 休戦のチェック [Check for Armistice] (24.2.2)

4. 参戦段階のチェック [Check War Commitment Levels] (23.3)

5. 国家崩壊のチェック [Check for National Collapse] : ブルガリア (19.3.5)、セルビア (19.4.5)、ルーマニア (19.5.5) がその順番で崩壊しているかどうかチェックします。



G. 補充フェイズ [Replacement Phase] (22.0)

各プレイヤーは、総合記録欄上に記録された補充ポイント (RPs) を消費します。AP プレイヤーは、CP プレイヤーの前に補充を行います。未使用の RPs は失われます。例外: 未使用の TU RPs は、その数に一致する分だけ最大 TU RP マーカー (もしもイン・プレイであれば) を増加させるために使用されます (22.1.4)。

H. 戦略カード引きフェイズ [Draw Strategy Card Phase]

1. 戦闘カードの捨て札 [Discard Combat Cards] : 新たなカードを引く前に、プレイヤーは手札に残している戦闘カード (CCs) を捨て札でできます。机上の手前にある CCs も捨て札しなければなりません (使用するまで保持できる「ジェファール・パシヤ [JAFAAR PASHA]」と「捕虜は取るな [NO PRISONERS]」の CCs は除く)。CCs は、捨て札でできる唯一のカードです。プレイヤーの手札でその他の全てのカードは、プレイされるまで保持しなければなりません。

2. カード引き [Draw Cards] : 次いで、以前の手札から残っているカードを含み、各プレイヤーは自軍の引きパイルから7枚になるまでカードを引きます (「ジェファール・パシヤ [JAFAAR PASHA]」又は「捕虜は取るな [NO PRISONERS]」はカウントしません)。

3. リシャッフル [Reshuffle] : プレイヤーの引きパイルが枯渇したら、自軍の捨て札パイルをリシャッフルし、自身の手札を充足するためにカードを引きます。

I. ターンの終了 [End of Turn]

ターン・マーカーをターン記録欄上で1スペース前進させ、再びプレイのシークエンスを開始します。

5.0 強制的攻勢 [Mandated Offensives] (MOs)

5.1 ルールの概要 [General Rules]



(5.1.1) 強制的攻勢フェイズ [Mandated Offensive Phase] : 各プレイヤーは、1つの六面体サイ (d6) を振り、このターンに MO を実行しなければならぬかを判定するため (もしもあれば)、自軍の強制的

攻勢記録欄を調べます。この結果を強制的攻勢記録欄上に記録するため、MO マーカーを使用します。ターン1 (1914 年秋季) に、両プレイヤーは自動的に RUMOs で開始します。

(5.1.2) 「なし」の結果 [Result of None] : 結果が「なし」又は MO 振りが行われたときに攻撃される国家がマップ上にユニットを持たなければ、このターンについてそのプレイヤーの MO はありません。MO を MO 表上の「なし又は済み」[None or Made] スペースに置きます。MO のサイ振りが行われた瞬間に、影響下エリアが敵ユニットを含まなければ、サイを振り直して新たな結果のみを使用します。正当な MO が発生するまで、これを続けます。ターン中のいずれかの時点で、影響下エリアに敵ユニットがいなくなると、MO を実施することに失敗した VP 罰則は、もはや適用しません。

(5.1.3) MOs の実施 [Conducting MOs] : プレイヤーが強制的攻勢を持つと、このターンの MO に従って、少なくとも1つの攻撃を実施しなければなりません (5.2 又は 5.3 を考慮して)。非正規ユニットと部族の単独による攻撃は、MO を満たしません。プレイヤーがこのターンに要求された全ての MO 攻撃を実施することに失敗したら、合計で1VPの罰則を被ります。CP プレイヤーについては、罰則は-1VPです。AP プレイヤーについては、罰則は+1VPです。この罰則は、たとえその国家が正当な攻撃を行うことができるユニットを持たなくても (例えば、AP が「バルカン諸国」を振り、バルカン諸国内にユニットを持たず、侵攻が不可能であれば)、攻撃される国家が少なくともマップ上に1つのユニットを持つ限り適用します。

デザイン・ノート : MOs は、政治家、最高司令部、同盟国、報道、世論からの圧力をあらわします。これらの要求された行動に失敗することは、国家戦意を損ない同盟の結束を弱めることになります。

5.2 CP の強制的攻勢 [CP Mandatory Offensives]

- **RU** : 少なくとも1つの CP ユニットの、このターンに RU の戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。ロシア革命のステージ4の後は無視します (振り直しをしません)。
- **BR/IN/ANZ** : 少なくとも1つの CP ユニットの、BR、IN、ANZ の戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。

- **TU** : 少なくとも1つの TU/TU-A ユニットの、いずれかの AP 戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。
- **エンヴェルを前線へ [Enver to the Front]** : CP プレイヤーは、このターンに2つの MOs を持つことになります。エンヴェルを前線へが振られるとき、AP プレイヤーは上記の CP プレイヤーについての3つの MOs の1つを選択し、それを「エンヴェルを前線へ」[Enver to the Front] マーカーでマークします (このような MO は、「エンヴェル攻勢」と言われます)。次いで CP プレイヤーは、2番目の MO の位置を判定するため、再び MO 表上でサイを振ります。再び「エンヴェルを前線へ」を振ると、AP プレイヤーによって選択された1つを含む、表上の他のいずれかを選択します。2番目の MO が最初と同じであると、各 MO は個別の攻撃によって満たされなければなりません (ただし、2つの攻撃は、同じアクション・ラウンド中に発生できます)。CP プレイヤーがこれらの MOs の1つ又は両方を満たすことに失敗したら、合計で-1VP罰則を被ります (失敗した MO 毎に-1ではありません)。

5.3 AP の強制的攻勢 [AP Mandated Offensive]

- **RU** : 少なくとも1つの RU ユニットの、CP の戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。
- **BR (赤いスラッシュを持つ)** : BR ユニットの、このターンに攻撃不可の命令を受け、全ての資源が西部戦線に投入されます (IN と ANZ ユニットの、それでも攻撃できます)。それにもかかわらず、AP プレイヤーは+1VP罰則を消費することにより、このターンに通常に攻撃するため、BR ユニットの活性化させることができます (活性化毎ではなく、ターン全体についてこのような1罰則)。この MO を持つターン、BR ユニットの共にスタックしたユニットは、BR ユニットの (たち) を活性化させることなしで、攻撃のために活性化させることができます。この場合、あたかも BR ユニットの存在しないものとして、活性化コストを計算します (7.2.2)。
- **BR/IN/ANZ** : 少なくとも1つの BR、IN、ANZ ユニットの、CP の戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。
- **メソ又はペルシヤ [Meso or Persia]** : 少なくとも1つの AP ユニットの、メソポタミア [Mesopotamia] 又はペルシヤ [Persia] 内又は盤の東側のいずれかの地方内 (例えば、インド [India] 又はバルチスタン [Baluchistan]) に位置する CP の戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。
- **バルカン諸国 [Balkans]** : 少なくとも1つの BR ユニットの、このターンにバルカン諸国内に位置した CP の戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。IN 又は ANZ の戦闘ユニットによる攻撃は、この要件を満たしません。この BR の攻撃は、バルカン諸国内でアクション・ラウンド毎に認められた1つの攻撃に加えることができます (20.1)。
- **エジプト [Egypt]** : 少なくとも、エジプトまで陸上によって補給をたどっている1つの BR ユニットの、このターンに CP の戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。IN 又は ANZ の戦闘ユニットによる攻撃は、この要件を満たしません。

5.4 強制的攻勢に影響するイベント

[Events Affecting Mandated Offensives]

(5.4.1) MO サイ振りへの調整 [Adjustments to MO Rolls] : 以下のイベントがプレイされたら、AP の MO サイ振りへの調整をマップ上の APMO 修正記録欄に記録します (これらの修正は、蓄積します) :

- 「アスキス／ロイド・ジョージ連立 [ASQUITH/LOYD GEORGE COALITION] : +1 APMO のサイの目に
- 「ロイド・ジョージが指揮をとる [LLOYD GEORGE TAKES COMMAND] : +2 APMO のサイの目に
- 「アレンビー [ALLENBY] : +1 APMO のサイの目に
- 「ロバートソン [ROBERTSON] : -2 APMO のサイの目に

注釈 : MO 修正は、決してゼロ未満になり得ません。

(5.42) MOのサイの目に影響するイベント

[Events Affecting MO rolls]

- 「ロシア革命 [RUSSIAN REVOLUTION]」: AP プレイヤーが、ロシア革命が開始された後に RU についての MO を振ると、AP プレイヤーはこのターンに MO を持ちません。
- 「タラット・パシャの内閣改組 [TALAAT PASHA REFORMS CABINET]」: CP プレイヤーは、ゲームの残りについて MO のサイ振りを行いません。このターンについての未達成 MO は、直ちに「済み又はなし」としてマークされます。
- 「エンヴェルが東方へ行く [ENVER GOES EAST]」: この AP カードの結果として行われた攻撃は、適切であれば (例えば、トルコが RU ユニットへの攻撃を要求されたら)、要求された CP MO を満たすことができます。プレイ・ブックの AP#7 も参照。
- 「エンヴェル、コンスタンティノープルへ [ENVER TO CONSTANTINOPLE]」: エンヴェル攻勢 (すなわち、「エンヴェルを前線へ [Enver to the Front]」によってマークされた MO) をキャンセルします。

6.0 アクション・フェイズ [Action Phase]

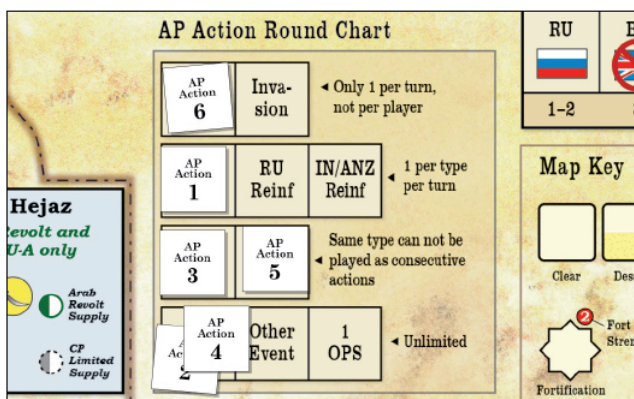
6.1 ルールの概要 [General Rules]

(6.1.1) アクション・ラウンド [Action Rounds]: 各アクション・フェイズは、毎回 AP プレイヤーが先行で各プレイヤーが1つのアクションを行う間に、6つのアクション・ラウンドを持ちます。プレイヤー諸氏は、それぞれが6回行ってしまいうまで、交互にアクションを継続して行います。これは6アクション・ラウンド継続し、そのターンのアクション・フェイズが完了します。全ての活性化 (移動又は戦闘のため)、SRs、RPs の記録、イベントは、アクション・ラウンド中に発生します。

(6.1.2) 可能なアクション [Possible Actions]: アクション・ラウンドの自身のハーフ中に、各プレイヤーは可能な5つのアクションの1つを行わなければならない。:

- 戦略カードをオペレーション (OPS) カードとしてプレイする (7.2)。
- 戦略カードを戦略再配備 (SR) カードとしてプレイする (7.3)。
- 戦略カードを補充 (RP) カードとしてプレイする (7.4)。
- 戦略カードをイベント・カードとしてプレイする (7.5)。
- 1の OPS 値で「自動的オペレーション」を行う。注釈: これは、戦略カードのプレイなしで行われます。

(6.1.3) アクション・マーカー [Action Markers]: プレイヤーは、自身が行ったアクションのタイプを記録するため、このアクション・ラウンドについての番号付アクション・マーカーを、自軍アクション・チャート上の一致するボックス内に置きます。アクション・チャートに指定されたごとく、いくつかのアクションは、ターン毎、プレイヤー毎、又は両プレイヤーについてターン毎に一度のみ (例えば、中立国の参戦) 発生できます。

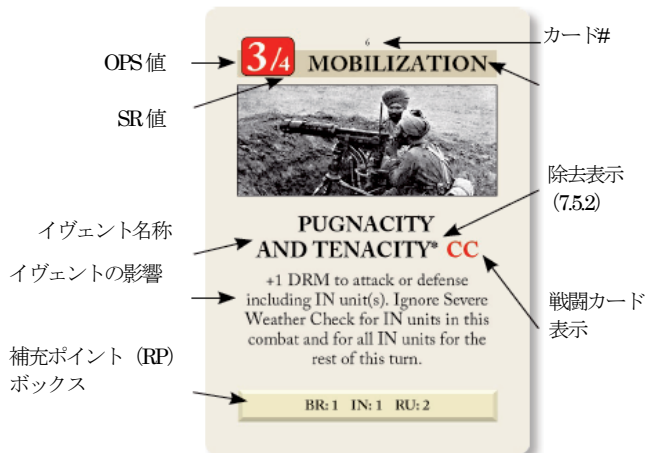


プレイヤー諸氏は、アクション・ラウンド・チャートを使用して自軍アクション・ポイントを管理する。

7.0 戦略カード [Strategy Cards]

7.1 ルールの概要 [General Rules]

戦略カードは、ゲームの中核です。プレイヤー諸氏は、戦略カードをプレイすることで、移動や戦闘を含むほぼ全てのアクションを実施します。例外: 自動的オペレーション (6.1.2)。



3/4 4/4 2/2 2/2

オペレーション・ポイント/SR 値

赤ボックスは戦闘カード (CC) を示す

黄ボックスはカードがイベントとオペレーション・ポイントに使用できることを示す。

青ボックスは「ギリシャ」イベントの備忘として「コンスタンティノス五」イベント上でのみ使用される。

[1 Cav Div]=角カッコ内に列記された増援は、減少状態面でゲームに登場することを示す。

(2) =イベント名称末尾のカッコ内の数字は、戦争状態の変更を示す (7.5.3)。

1916=カードが総力戦セット・アップで使用されることを示す。

🗡️=カードが聖戦段階に影響を持つことを示す (18.1)。

Allenby=下線付きのカード題名は、イベントに進行中の影響があることをプレイヤー諸氏が忘れないようにマーカーを持つことを示す。

(7.1.1) 概括 [In General]: 各プレイヤーは、55枚の戦略カードの自軍デッキを持ち、3つのグループに分割されます。: 14枚の動員カード、20枚の限定戦争カード、21枚の総力戦カードです。1914年シナリオでは、両プレイヤーが自軍の動員カードのみで開始し、自身の参戦段階が上昇するに連れて、他の副次デッキを加えます (23.3)。1916年総力戦シナリオでは、シナリオ専用ルールを参照してください。

(7.1.2) 戦略カードの使用 [Uses of Strategy Cards]: 各戦略カードは、以下の4つの方法の1つで使用できます。:

- オペレーション (OPS): 7.2
- 戦略再配備 (SR): 7.3
- 補充ポイント (RP): 7.4
- イベント (戦闘中にのみイベントとしてプレイできる戦闘カード [CCs] を含む): 7.5

プレイするとき、戦略カードを使用するためにプレイヤーはこれから4つの方法の1つのみを選択します。例外: イベントとしてプ

レイされる何枚かのカードは、同時に OPS に使用されます。そのようなカードは、「OPS のために使用 [Use for OPS]」(イベントに加えて、カードの完全な OPS 値の使用)の文章並びに備忘のために左上端に黄色のボックスを持ちます。

7.2 オペレーション・ポイント (OPS) [Operation Points]

(7.2.1) 概括 [In General]: 戦略カードがオペレーション・ポイント (OPS) のためにプレイされるとき、プレイヤーはカード上の OPS ナンバー (左上端の大きな番号) に一致する数の OPS を受け取ります。OPS は、通常はスペースを活性化させるために使用されます。ユニットではありません。次いで、スペース内のユニットは、現行アクション・ラウンド中に移動又は戦闘のために使用され得ます。

(7.2.1) 活性化のコスト [Cost of Activation]: あるスペースを活性化 (移動又は戦闘のため) させるためのコストは、そのスペース内のユニット (要塞を除く) が持つ友軍国籍の数に一致します。複数国籍のスペースを活性化させるためのコストは、たとえ国家の1つ以上のユニットが移動又は攻撃しなくても適用されます (すなわち、プレイヤーは、活性化コストを低くするためにユニットを拘置できません)。例外: イギリス軍攻撃不可 MO (5.3)。

(7.2.3) 活性化の例外 [Activation Exceptions]: 以下の例外が適用されます。:

- ・非正規ユニットと部族は、活性化についての国籍としてカウントせず、活性化のためのコストはそのスペース内に正規戦闘ユニットを持つ国家の数によって判定されます。スペース内に正規戦闘ユニットがなければ、その中の非正規ユニットと部族の多様性にかかわらず、活性化させるために1 OPS がかかります。
- ・TU と TU-A のユニットは、活性化については1つの国籍としてカウントします (これらは、全てオスマン帝国のユニットです)。
- ・BR, IN, ANZ のユニットは、活性化については1つの国籍としてカウントします (これらは、全て大英帝国のユニットです)。
- ・スタック内の最初の GE ユルドゥルム [Yildirim] ユニット (47 頁) は、スタッキング限度に対して、又は活性化のための国籍としてカウントしません。
- ・二重国籍 [DUAL NATIONALITY]: 二重国籍を持つユニットは、活性化コストを計算しているとき、1つの国家 (2つではなく) に属しているものとして扱われます。所有しているプレイヤーは、活性化の瞬間にユニットがどの国家をあらわすか選択します。

例: BUAH 統合師団は、それ自体が BU 又は AH のどちらかの活性化として扱うことができます。AH のユニットと共にスタックしていたら、そのスペースは活性化のために1 OPS がかかることとなります。ただし、BUAH ユニットが BU ユニットと AH ユニットの両方と共にスタックしていたら、そのスペース内には2つの国籍があり (その他の SCUs のため、BUAH 二重国籍ユニットのためではありません)、スペースを活性化させるために2 OPS がかかります。

- ・GE グルジア保護領 [GE Georgian Protectorate] ユニットは、どちらのプレイヤーによっても活性化できません (47 頁)。
- ・バルカンの活性化制限 (20.1.1 を参照)。
- ・マッケンゼン [Mackensen] とファルケンハイン [Falkenhayn] の HQs (16.3.2)。
- ・デペレー [DEsperey] HQ (16.3.4)。
- ・「イギリス軍攻撃不可 [No British Attacks]」が振られたら、BR ユニットが+1 VP 罰則のために活性化されない限り、スペースの活性化コストを計算しているときに BR ユニットは無視できます (5.3)。



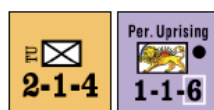
(7.2.4) 移動又は戦闘 [Movement OR Combat]: あるスペースは、当該アクション・ラウンドに、移動又は戦闘のどちらかのために活性化できますが、両方は不可です。特定の攻撃と移動は、このときに指定される必要はありません。カラのスペ

ースと友軍の要塞のみを含んでいるスペースは、活性化できません。

(7.2.5) 活性化の順番 [Order of Activation]: 全ての活性化スペースがマークされた後、プレイヤーは移動マーカーでマークされた自軍ユニットのいくつか又は全てを移動させることができます。全ての移動が完了した後、プレイヤーは攻撃マーカーでマークされたスペースから戦闘を実施します。

(7.2.6) 地方内の活性化 [Activation in Region]: 地方 [Regions] は、活性化されません。代わりに、地方内のユニットは、あたかも各スタックが個別スペース内にいるごとく、通常のスタッキング・ルールに従ってスタックにより活性化されなければなりません (8.0)。これは、活性化が移動又は戦闘のどちらでも適用します (12.10.1)。プレイヤーは、地方内の残りのユニットを無視して、望む数のユニットを活性化できます。プレイヤーは、OPS コストを消費する限り、地方内の複数スタックを同時に活性化できます。複数国籍と戦闘についての通常ルールを適用します。

地方内のユニットは、活性化のためスタックに編成されなければなりません。



活性化のために1 Ops



活性化のために1 Ops

例: CP プレイヤーは、上に表示されたユニットを持ちます。CP プレイヤーは、TU と PE を含んでいるスタックを1 OPS で活性化させることができます (PE ユニットは活性化の国籍としてカウントしないため)。彼は、TU、GE ユルドゥルム、部族を1 OPS で活性化させることができます (部族又は (最初の) GE ユルドゥルム・ユニットは1つの国家としてカウントしないため)。

7.3 戦略再配備 (SR) [Strategic Redeployment] (11.0)

(7.3.1) SR ポイント [SR Points]: 戦略カードが戦略再配備 (SR) のためにプレイされたら、プレイヤーはLCUsと/又はSCUsを配置転換するために戦略再配備を使用できます。プレイヤーは、カードのSR値 (左上端の小さな番号) に一致する数のSRポイントを受け取ります。0の移動値を持つユニットは、決してSRできません。再配備するためには、以下のSRポイントがかかります。

- ・LCU (完全戦力又は減少状態) を再配備するために4 SR ポイント。
- ・SCU (完全戦力又は減少状態) を再配備するために1 SR ポイント。

(7.3.2) SR カードの制限 [SR Card Limitation]: プレイヤーは、このターンの直前のアクション・ラウンドに SR カードをプレイしていたら、戦略カードを SR カードとしてプレイできません。プレイヤーは、1つのターンの最後のアクション・ラウンドと、次のターンの最初のアクション・ラウンドに SR カードをプレイできます。例外: いくつかのイベントは、プレイヤーにユニットのSRを認め、そのようなSRはアクション・ラウンド・チャート上にSRsとして記録されません (イベントがそのように指示しない限り)。

7.4 補充ポイント (RPs) [Replacement Points] (22.0)

(7.4.1) RPs の記録 [Recording RPs]: 戦略カードが補充ポイント (RPs) のためにプレイされたら、プレイヤーは戦略カードの最下部に沿って列記された数の補充ポイントを、総合記録欄上に記録します。カード上の「CPA」と「AP-A」のRPsは小国同盟軍のRPsで、プレイヤーによって操られる非特定同盟国家 (例えば、ANZAC、ブルガリア、セルビア、ギリシャ) のために使用されます。プレイヤーは、このアクション・ラウンド中に RPs を記録する以外、その他のアクションを実施しません。このような RPs は、実際にはターン終了時の補充フェイズになるまで使用されません。いくつかのイベントは、記録されるか又は直ちに使用できるボー

ナス RPs を認めます。

プレイ・ノート：何人かのプレイヤーは、RPs を記録する代わりに、自身の RP カードをマップ近くの自軍除去／補充可能ユニット・ボックスの下に置くことを好みます。これは、RPs を記録する非常に迅速な方法で推奨されます。ただし、プレイヤー諸氏は、追加の RPs (「ロイド・ジョージが指揮をとる [LLOYD GEORGE TAKES COMMAND]」イベントのプレイ後、ターン毎に +1 BR RP のような) についてチェックすることを忘れないようにしなければなりません。

(7.4.2) 二連続は不可 [Two in Row Not Allowed]：プレイヤーは、このターンの直前のアクション・ラウンドに RP カードをプレイしていたら、戦略カードを RP カードとしてプレイできません。プレイヤーは、1つのターンの最後のアクション・ラウンドと、次のターンの最初のアクション・ラウンドに RP カードをプレイできます。

7.5 イベントの概観 [Events Overview]

(7.5.1) 制限 [Restrictions]：

- 戦略カードがイベントとしてプレイされたら、カード上の指示に従わなければなりません。
- いくつかのイベントは、カード上に列記された前提条件を持ちます。前提条件が満たされない限り、イベントとしてプレイできるカードはありません。
- 戦争状態を上昇させるため、又はデッキを間引きするために、使い残しのイベント（期限切れ、いかなる効果もない、もはや認められない）をプレイできます。イベントは発生しませんが、適切であれば戦争状態は変化します。

例：AP はターン 1 の最初のインパルス後、戦争状態のために「ロシアイギリス軍の強襲 [RUSSO-BRITISH ASSAULT]」をプレイします。

(7.5.2) アスタリスク (*) イベント [Asterisk (*) events]：アスタリスク (*) を持つ戦略カードは、イベントとしてプレイされたときにゲームから取り去られます。注釈：非イベント (OPS、SR、RP のため) としてプレイされたときは、通常の捨て札パイル内に置かれます。

(7.5.3) 戦争状態ナンバー [War Status Numbers]：多くの戦略カードは、イベント名称の右にカッコ付の戦争状態ナンバーを含みます。このようなイベントがプレイされたときに、総合記録欄上でそのプレイヤーの戦争状態マーカーと統合戦争状態マーカーを、カード上の戦争状態ナンバーの数だけ増加させます。統合戦争状態マーカーは、決して 40 を超えて移動しないことに注意してください。

(7.5.4) 「Ops のために使用」イベント [Use for Ops' events]：イベントが「OPS のために使用 [Use for OPS]」と述べると（左上端に黄色のボックスを持つカード）、最初に、新たなユニットの配置を含む、カード上に列記された可能なアクションを実行し、次いで戦闘又は移動のためにスペースを活性化させるために OPS を使用します。これには、新たに配置されたユニットの活性化を含むことができます。

7.6 中立国参戦イベント [Neutral Entry Events]

(7.6.1) 概観 [In General]：ブルガリア (19.3)、セルビア (19.4)、ルーマニア (19.5) は、イベントを通してのみ参戦し、ギリシャ (19.2) はそれを行うことができます。中立国参戦イベントがプレイされたとき、セット・アップ・チャート上に指定されたごとく直ちにマップ上にユニットをセット・アップします。

(7.6.2) 中立国参戦の制限 [Neutral Entry Restriction]：ターン毎に、1枚のみの中立参戦カードをプレイできます（プレイヤー毎に1つの中立国参戦ではありません）。

7.7 増援イベント [Reinforcement Events]

(7.7.1) 概観 [In general]：イベントにより、新たなユニットがプレイに登場します。いくつかは一般的なイベントにより登場しますが、その他は特定の増援カード（明確にそのように標記されます）により登場します。各プレイヤーは、ターン毎、国家毎に「増援 [Reinforcement]」と標記された1枚のみのカードをプレイでき、アクション記録ボックス内にこれをマークします。プレイヤーに新たなユニットを与えるものの「増援」と標記されていないイベント・カードは、アクション記録ボックスに「その他のイベント [Other Event]」としてマークされ、このアクション・フェイズにその国についての追加増援を妨げません。

- オリジナルの *Path of Glory* に馴染んだプレイヤー諸氏は、ターン 1 に増援イベントをプレイして差し支えありません。
- AP プレイヤーは、ターン毎に1つの BR と1つの IN 又は ANZ 増援をプレイできます。
- CP プレイヤーは、ユニットが TU 又は TU-A 又はその2つの混合であるかにかかわらず、ターン毎に1つの TU 増援のみをプレイできます。

(7.7.2) 増援の到着位置 [Arrival Location for Reinforcements]：いくつかのイベントは、新たなユニットを配置しなければならない場所を指定します。ただし、一般的に、新たなユニットはそのユニットの国家首都、又はその国家内又はその国家に属していると標記されたいずれかの友軍支配下補給源内に置かれます (14.2)。補給源又は首都がユニットで満杯にスタックされていたら、敵ユニットから最も離れたスペース（たち）に与えられる優先順位で（等距離であれば、ユニットを配置するプレイヤーが決定する）、新たなユニットはその補給源又は首都に隣接するスペース（又は複数スペース）内に置くことができます。例外、制限、解明は、以下に列記されます。：

- 「予備役を前線へ [RESERVES TO THE FRONT]」イベント（プレイ・ブックのカード歴史と注釈 CP#4 を参照）。
- ユニットは、被攻囲下要塞の補給源内（又はその隣）に置くことができません。
- プレイヤーは、マップ上に全ての増援を合法的に置けなければ、国家についての増援イベントをプレイできません（例えば、配置がスタッキング限度を破る場合）。
- CP 支配下の地方 [Regions] 内の BR 補給源は、AP ユニットの通常に置くために使用できます（例えば、BR LCU は、CP 支配下の Sudan/Darfur 内に配置できます）。これは、英国海軍の到達範囲内であるためです。
- 単一イベントの一部として登場しているユニットたちは、そのように指定されない限り、同じスペースに登場する必要がありません。例外：同じ侵攻の一部であるユニットは、（島嶼根拠地上に置かれているのであれば）1つの島嶼根拠地に置かれなければなりません。

(7.7.3) オスマン帝国の増援 [Ottoman Empire Reinforcements]：TU-Arab (TU-A) ユニットは、バグダッド [Baghdad]、ダマスカス [Damascus]、予備ボックス内、又は 7.7.2 に従ってのみ置くことができます。非 Arab TU 増援は、コンスタンティノープル [Constantinople]、エルジンジャン [Erzincan]、カイセリ [Kayseri]、予備ボックス内、又は 7.7.2 に従ってのみ置くことができます。ユニットは、郷土と民族で徴兵され訓練されました。

(7.7.4) その他の CP 増援 [Other CP Reinforcements]：通常の配置ルール又は特別な指定に加えて、GE と AH のユニットはガリシア [Galicia] 地方内に置くことができます。例外：「ユルドゥルム [YILDIZIM]」イベント。

(7.7.5) 大英帝国の増援 [British Empire Reinforcements]：BR、IN、ANZ のユニットは、たとえ敵支配下であってもいずれかの BR 補給源へ、又はいずれかの AP 支配下港湾（アカバ [Aqaba]、ジッダ [Jiddah]、黒海とカスピ海の港湾を除く）へ置くことができます。注釈：橋頭堡は港湾です。

(7.7.6) その他のAP増援 [Other AP Reinforcements] : 通常の配置ルール又は特定の指示に加えて、以下が認められます。:

- RU ユニットの、AP 支配下の RU 補給源 (占領したトラブゾン [Trabzon] を含む) に置くことができます。2つの特殊 RU SCU (2/4 特殊師団とユーゴスラヴィア師団) は、レムノス [Lemnos] 又はギリシャ内の AP 支配下港湾に置くことができます。
- FR と IT のユニットは、東地中海又はエゲ海に面するいずれかの友軍支配下港湾へ置くことができます。
- GR 国家防衛軍団 (CND) ユニットの、レムノス [Lemnos] 又は中立のサロニカ [Salonika] へ置くことができ、ギリシャの中立性を破ることなしで直ちにスペースを AP 支配下に変換します。
- AP PE ユニットの、ペルシア内のいずれかのカラ又は AP 支配下スペース内に置くことができます。
- アラブ人叛乱の非正規ユニットは、ヒジャーズ [Hijaz] 地方内に置かれます。「アレンビー [ALLENBY]」イベントがプレイされたとき、アラブ北方軍 (ANA) ユニットのアカバ [Aqaba] に出現します (アカバが AP 支配下でなければ、ANA を除去/補充可能ユニット・ボックス内に置き、そこから AP-A RPs を使用して創設でき、シリア/パレスチナ [Syria/Palestine] 内のいずれかの AP 支配下港湾内に出現できます)。

(7.7.7) 軍団アセット [Corps Assets] : イベントが LCU を「軍団アセット・ボックス [Corps Assets Box]」として指定したら、軍団アセット・ボックス内に置かなければならず、後にそこからマップ上へ「編成」できます (9.7)。そのように指定されていなければ、LCU は直接マップ上に置かなければなりません (7.7.2 に従って)。

(7.7.8) 予備ボックス [Reserve Box] : 「Res」又は「Res Box」と指定された SCU は、予備ボックス内に置かなければなりません。「Map」に指定された SCU は、他の増援と同じルールを使用して直接マップ上に置かなければなりません。どちらも指定されていなければ、SCU は予備ボックス内又はマップ上のどちらかに置くことができます。配置場所の指定を持たない複数の SCU が登場していると、プレイヤーはいくつかを予備ボックス内でいくつかをマップ上 (1つ又は複数のスペース内) に置くことができます。

(7.7.9) 侵攻イベントの増援 [Invasion Event Reinforcements] : 侵攻イベント上の史実の名称付侵攻 (例えば、ガリポリ [Gallipoli]) を実行する代わりに、AP プレイヤーは列記されたユニットをいずれかの AP 支配下島嶼根拠地に置くことができます。この柔軟性は、AP プレイヤーに英国海軍の歴史的な到達を可能にし、予測の可能性を減少させます。二者択一で、AP プレイヤーは侵攻イベントを BR 増援カードとして使用でき、カード上に列記された橋頭堡マーカーと SRs を放棄し (13.2)、ユニットのみが受け取られてその他全ては無視されます。この場合、イベントは冬季中にプレイ可能で、「チャーチルの説得 [CHURCHILL PREVAILS]」は前提条件ではありません。

7.8 戦闘カード (CCs) [Combat Cards]

(7.8.1) 手順 [Procedure] : CCs は、戦闘中の適時にプレイされます (通常は戦闘の前)。攻撃側は、防御側の前に自身の CCs をプレイします。CCs は、相手側のアクション・ラウンド中にプレイできる唯一のカードです。あるプレイヤーは、単一の戦闘で複数枚の CC をプレイできます。ある CC は、アクション・ラウンド毎に1つの戦闘でのみ使用できます。

9.5.4.2 プレイヤーが戦闘に勝利したら (相手側よりも高い損失ナンバーを持つ)、その戦闘中に使用した自身の非星付 (*) CCs のいくつかを保持し、それらの表面を向けて机上に置きます。次いで、これらのカードを、同じターン中の後のアクション・ラウンドに CCs として再使用できます。

(7.8.2) CCs の保持 [Retaining CCs] : プレイヤーが戦闘で勝利すると (相手側よりも高い損失ナンバーを持つ)、その戦闘中に使用した非星付 (*) CCs のいくつかを保持し、それらを表面で机上に置きます。次いで、同じターン中の後の戦闘ラウンドで、CCs としてこれらのカードを再使用できます。プレイヤーが CC を使用し、戦闘に勝利しなければ (すなわち、敗北するか引き分け)、CC を捨て札しなければなりません。各ターンの終了時、保持された全ての CCs は捨て札されます。ただし、「ジェファー・パシヤ [JAFAR PASHA]」と「捕虜は取るな [NO PRISONERS]」を除きます。

(7.8.3) 「ジェファー・パシヤ [JAFAR PASHA]」と「捕虜は取るな [NO PRISONERS]」: これら2枚の CCs は、通常の CCs として機能しません。これらは、カード上で指定されたごとく、プレイヤーからプレイヤーへとパスされ、それ故、保持と戦闘後の捨て札についての通常ルールを適用しません。これらのカードは、それぞれ最初にプレイヤーの手札からプレイされ (通常どおり)、以後は机上に表面を向けて保持され、カード上に指定された基準を満たしているいずれかの戦闘中に使用可能です。これらはターンの終了時に捨て札されず、使用するまで保持され、7枚の手札内のカードとしてカウントしません。

(7.8.4) キャンセル・カード [Cancel Cards] : 何枚かの CCs は、戦闘をキャンセルします (例えば、「砂嵐と蚊 [SANDSTORM AND MOSQUITOES]」)。これが発生するとき、活性化のために使用された OPS は失われます。攻撃に投入された CCs は、戦闘がキャンセルされたそれ (並びにこの戦闘中にすでに影響を持った CC) を除き、所有しているプレイヤーの手札に戻るか (CC のいかなる影響も行わず) 又は捨て札できます (しかも、星付であると、ゲームから取り去られる)。キャンセルされた攻撃は、MO を満たします—その努力は行われました。

(7.8.5) CCs の捨て札 [Discarding CCs] : ターンの終了時、プレイヤーは自身の手札に保持するいかなる CC も捨て札でき、新たなカードを引くか又は自軍デッキをリシャッフルする前に捨て札パイル内に置きます。CCs は、捨て札できる唯一のカードです。

7.9 カードの解明 [Card Clarifications]

- 「大公、ティフリズへ [GRAND DUKE TO TIFLIS]」: AP カード#23 は、増援カードではありません。ロシア革命のステージ4の後で、3つの BR ペルシヤ警戒 [Pers Cordon] ユニットののためにプレイできます。
- 「ゴルリッツ〜タルノウ [GORLICE-TARNOW]」、CP カード#31 : BR RPs は、このイベントがプレイされたターンに RU RPs へ変換できません。
- 「死ぬことを命ず [I ORDER YOU TO DIE]」、CP カード#28 : この CC は、部族又はファルケンハイン HQ がスペース内にあるとプレイできません。

8.0 スタッキング [Stacking]

8.1 スタッキング限度 [Stacking Limits]

(8.1.1) **スペース内のスタッキング [Stacking in Spaces]** : あるスペース (橋頭堡スペースを含める) 内に、最大3つの戦闘ユニット (非正規ユニットと部族を含める) がスタックできます。

(8.1.2) **地方内又は島嶼根拠地のスタッキング [Stacking in Regions or Island Bases]** : 地方内又は島嶼根拠地上では、いかなる数のユニットもスタックできます。活性化の目的において、地方内又は島嶼根拠地上のユニットは、スタッキング・ルールに従ってスタックに集約しなければなりません。これらのスタックは OPS 又は SR のコストなしで、活性化の前に自由に再編できます。プレイヤーは、単純に自軍ユニットを望むように再編します。

(8.1.3) **フリー・スタッキング・ユニット [Free Stacking Units]** : 要塞、HQs、重砲兵、蜂起マーカーは、スタッキング限度に対してカウントしません。ただし、あるスペース内に1つのみの HQ が存在できます。

例: HQ と重砲兵ユニットは、3つの戦闘ユニットを持つ要塞スペース内で一緒にスタックできます。

8.2 複数国家のスタッキング・ユニット

[Stacking Units of Multiple Nations]

(8.2.1) **同盟軍とのスタッキング [Stacking with Allies]** : 同盟国のユニットたちは常に一緒にスタックできますが、複数の国籍を持つスペースを活性化させるためには、通常は高いコストがかかります (7.2.1を参照)。

(8.2.2) **ロシア軍とのスタッキング [Stacking with Russians]** : RU ユニット (RU-PE ユニットを含む) は、BR、IN、ANZ のユニットと共にスタックできません。例外: ロシア革命 (18.3.8) 後に留まる2つの RU ユニットは、BR、IN、ANZ のユニットと共にスタックできます。



(8.2.3) スタッキングとユルドゥルム [Stacking and Yildirim]

Yildirim : スペース内の最初の GE ユルドゥルム

Yildirim ユニットは、スタッキング又は活性化コストに対してカウントしません。スペース内の追加のユルドゥルム・ユニットは、通常にカウントします。

8.3 スタッキングが有効なとき [When Stacking is in Effect]

スタッキング限度は、SR、移動、退却の間を除き、常時有効です。スタッキング限度は、これらのときに超過できますが、アクション・ラウンドの終了時までには満たさなければなりません。

8.4 超過スタッキングの罰則 [Overstacking Penalties]

あるスペース内に、プレイヤーが意図しない超過スタックがあると、相手側はそのスペースのスタッキング限度を満たすために十分な戦闘ユニット (たち) を永久に除去します。注釈: この状況では、除去された LCU は予備ボックスからの SCU によって置き換えられません。プレイヤー諸氏は、意図的に超過スタックできず、超過ユニットは除去されます。

8.5 相手側ユニットのスタッキング [Stacking of Opposing Units]

相手側陣営のユニットは、決して同じスペース内で一緒にスタックできません。敵ユニットは、地方内で共存できます (ただし、一緒にスタックしません)。要塞と蜂起マーカーはユニットではなく、スペース内に敵ユニットと一緒にいることができます。

9.0 移動 [Movement]

9.1 移動の概要 [Movement in General]

ユニットは、そのスペースが移動のために活性化されたら、すなわち移動マーカーを持つ場合にのみ移動できます (7.2.4)。以下の制限は、移動に適用します。:

- ユニットは、非補給下になるようなスペース内へ決して移動できません。
- 1つのスペース内の全ユニットの移動は、他のスペース内のユニットが移動できる前に完了しなければなりません。
- ユニットは、他のユニットが移動する前にその移動を完了しなければなりません。
- ユニットのスタックは、一緒に移動することを要求されません。スタック内のユニットは、異なる目的地へ又は同じ目的地へ異なるルートによって移動できます。スタック内のいくつかのユニットが移動し、そのスタック内のその他のユニットは、その場に留まることができます。
- 移動は、常にスペースからスペースへと連結 (ライン) に沿って行われます。スペースは、スキップできません。
- 全ての移動は、戦闘が開始される前に完了しなければなりません。
- プレイヤーは、移動マーカーでマークされたユニットを実際に移動させることを要求されませんが、未使用の OPS は失われます。
- 蜂起マーカーはユニットではなく、移動できません。

9.2 移動の手順 [Movement Procedure]

(9.2.1) **移動コスト [Movement Cost]** : 1つのスペースから他のそれへの移動は、地形又は連結のタイプにかかわらず通常は1移動ポイント (MP) がかかります。ただし、連結がトランス地方路 (緑色の実線ライン) であると、ユニットは越えるためにその全 MF を消費しなければなりません (9.2.4)。

(9.2.2) **移動ポイント (MPs) [Movement Points]** : ユニットは、単一のアクション・ラウンドにその移動値 (MF) を超えるスペースへ決して移動できません。注釈: 戦略再配備 (SR) は移動でないため、この限度は SR に適用しません。未使用の MPs は、未来のアクション・ラウンドのために蓄積できず、又は他のユニットへ譲渡できません。未使用の MPs は失われます。

(9.2.3) **活性化スペース内を通過する移動 [Movement through and into Activated Spaces]** : ユニットは、攻撃マーカーを含んでいるスペースを移動で通過できますが、そこで終了はできません。ユニットは、他の移動マーカーを含んでいるスペース内でその移動を終了できますが、同じアクション・ラウンドに二度移動できるユニットはありません。ユニットは、戦闘のために1つ以上のスタックが活性化している地方内 (又は外) へ移動できます。このように移動したユニットは、戦闘に参加できません。

(9.2.4) **トランス - 地方路 [Trans-Regional Paths]** : 緑色の実線連結は、越えるためにユニットの全許容移動力を要求される遠距離を示します。例外: BR ダンスター隊 [BR Dunsterforce] 特殊ユニットは、越えるために4MPs (その許容移動力の半分) のみを消費します。部族は、中央アジア [Central Asia]、バクー [Baku]、エンゼリ [Erzerum] に連結しているトランス - 地方路を越えて移動 (又は攻撃) できません。

9.3 移動への地形の影響 [Terrain Effects on Movement]

一般的に、地形は移動に影響しません。退却と戦闘後前進を含む、戦闘にのみ影響します。ただし、3つの重要な例外があります。:

- 砂漠スペースの内外へ作戦している LCU は、友軍補給源又は友

軍支配下 (AP の LCU について) 港湾までルートをとれる鉄道に沿ってのみ、移動、SR、攻撃、戦闘後前進ができます。砂漠は SR (11.1.6) を使用しているときの SCU と LCU の編成 (9.7.3) にも影響します。

- **ANZAC 砂漠軍団 [ANZAC Desert Corps]** : LCU についての通常の砂漠移動と戦闘の制限は、Anzac 砂漠軍団に適用しません。ちょうど SCU のごとく、随意に砂漠スペース内へ移動と攻撃ができます。



- **湿地 [SWAMP]** : TU/TU-ALCU と BULCU は、決して湿地内へ移動できず、湿地内で SR を終了できず、湿地内で編成できませんが、湿地内を攻撃できます。

9.4 移動制限 [Movement Restrictions]

(9.4.1) **移動と敵ユニット [Movement and Enemy Unit]** : ユニットの、いずれかの種類の敵ユニットを含んでいるスペースへ進入できませんが、敵ユニットを含んでいる地方 [Regions] へ進入できます。2つの例外があります。

- 「壊滅的な攻撃 [CATASTROPHIC ATTACK] イベントは、CP ユニットの AP ユニットの含んでいるスペースを移動で通過することを認めます。
- 友軍ユニットは、敵の蜂起マーカーを含んでいるスペースに追加の移動コストなしで進入できますが (しかも蜂起に何ら影響なしで)、そのスペース内で移動を終了しなければなりません。

(9.4.2) **移動と敵の要塞 [Movement and Enemy Forts]** : ユニットの、以下の2つの状況でのみ、無傷の敵要塞を含んでいるスペースに進入できます。: (1) アクション・ラウンドの終了時までそれを攻囲することができるか (単独又は同じアクション・ラウンド中にそのスペース内へ移動する他のユニットと組み合わせで)、又は (2) 要塞がすでに攻囲されていると (15.2 を参照)。注釈: 友軍ユニットは、攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースを通過して移動することもできます。

(9.4.3) **移動と中立国 [Movement and Neutral Nations]** : 一般的に、ユニットは中立国が参戦するまでそのスペースへ進入できません。例外: 1) ユニットの、常に中立国ギリシャに進入できます。2) ユニットの、**「ペルシャ攻勢 [PERSIAN PUSH]**」又は**「秘密条約 [SECRET TREATIES]**」のどちらかのイベントがプレイされた後で、常に中立ペルシャへ進入できます (19.6.1)。3) CP SCU は、常に中立アフガニスタンへ進入できます (19.7)。

(9.4.4) **ブルガリア軍ユニットとトルコ [Bulgarian Unit and Turkey]** : BU ユニットの、任意にトルコへ進入できません。これらは、退却の結果としてのみそれを行うことができます。いったんトルコ内部にあると、移動のために活性化されたら、BU ユニットのギリシャ又はブルガリアに向かってのみ移動できます (戦闘のために通常に活性化できます)。TU ユニットの、ブルガリアへ進入できます。

デザイン・ノート : ブルガリアとトルコは 1912~1913 年に激しく闘い、ブルガリア軍はアドリアノーブル [Adrianople] を占領しました。興味深いことに、ブルガリア軍はトルコ軍部隊が対ルーマニア作戦のためにブルガリアへ進入することを認めました。

(9.4.5) **未完成鉄道 [Incomplete Railroad]** : マップ上のいくつかの鉄道延伸は、未だに建設されていません。これらの連結は、通常の移動と SCU の SR のために使用できますが、一定のイベントがプレイされるまで鉄道として使用できません。したがって、これらのイベントに先立ち、これらの連結は LCU による SR、LCU の砂漠スペースを通過する移動、砂漠スペース内の LCU の戦闘又編成 (9.7.3)、砂漠を通過している SCU の SR (11.1.6) のために使用できません。

(9.4.6) **海峡とフェリー・レーン [Straits and Ferry Lane]** : ガリポリ・マップ内又は近くに5つの海峡があります。それぞれ、エーゲ海と黒海間の水路内の位置を示している1~5の番号付です。AP ユニ

ットは、AP プレイヤーが全ての低い番号付海峡の両岸スペースを支配すると (つまり、その地点までの水路を完全に支配していたら)、海峡を越えて移動又は攻撃できます。彼は、常に海峡1を越えて移動又は攻撃できます。CP ユニットの、CP プレイヤーが全ての高い番号付海峡の両岸スペースを支配すると (つまり、その地点よりも上にある水路を完全に支配していたら)、海峡を越えて移動又は攻撃できます。注釈: #5 海峡 (バンドゥルマ [Bandirma] ~ コンスタンティノープル [Constantinople]) を使用するためには、CP はボスフォラス要塞 [The Bosphorus Forts] スペースを支配しなければなりません。

(9.4.7) **制限路 [Restricted Path]** : シリア/パレスチナ [Syria/Palestine] 内とエジプト [Egypt] 内の点線路は、道筋上に標記されたユニットによってのみ使用できます。(A) と標記された制限路は、3つのアラブ人叛乱ユニットによってのみ移動のために使用できます。(AT) と標記された制限路と鉄道は、3つのアラブ人叛乱ユニット、ANA、TU/TU-A ユニットのによってのみ移動のために使用できます。エジプト内の制限路は、セヌッシ [Senussi] 部族によってのみ移動のために使用できます。これらのユニットについて、道筋上通常路として扱われます。他の全てのユニットは、これらを越えて攻撃できますが、越えて移動又は戦闘後前進ができません (12.1.5)。

9.5 橋頭堡スペース [Movement and Beachheads]



(9.5.1) **橋頭堡マーカー [Beachhead markers]** : ユニットの、橋頭堡マーカーを含む場合にのみ、橋頭堡スペースへ進入できます。橋頭堡マーカーは、海上侵攻 (13.0) 中に置かれます。いったん置かれたら、橋頭堡マーカーは移動できませんが、AP プレイヤーによって任意に (13.1.4) 或いは移動又は戦闘後前進中に CP ユニットのスペースへ進入するか (13.5) のどちらかで、永久に取り去ることができます。橋頭堡は、AP 港湾として機能します。

(9.5.2) **橋頭堡の移動 [Beachhead Movement]** : 橋頭堡スペースが現行アクション・ラウンドに置かれた橋頭堡マーカーを含むと、強襲上陸 (13.0) を参照してください。橋頭堡スペースが前のアクション・ラウンド中に置かれた橋頭堡マーカーを含むと、AP ユニットの橋頭堡スペースを通過して移動し、通常移動を使用して橋頭堡スペースをあたかも通常スペース扱いで移動できます。

(9.5.3) **島嶼本拠地上の停止 [Stop on Island Base]** : 主陸地又は橋頭堡スペースから島嶼本拠地へ移動している AP ユニットの、島嶼本拠地上でその移動を停止しなければなりません。これらは、島嶼根拠地を通過して他の橋頭堡スペース内へ移動を継続できません。

9.6 ガリポリ・マップの移動 [Gallipoli Map Movement]

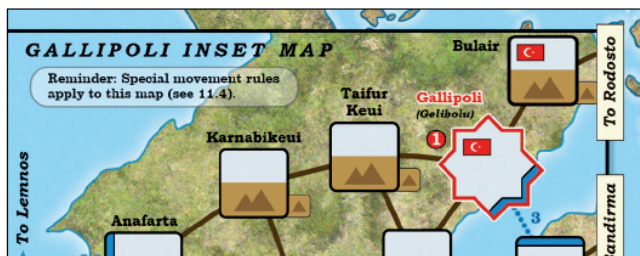
(9.6.1) **手順 [Procedure]** : ガリポリ・マップの入退出で移動するために1MPがかかります (例えば、ロドスト [Rodosto] からガリポリ・マップへの移動は、1MP がかかります)。ロドスト [Rodosto]、バンドゥルマ [Bandirma]、エドレミト [Edremit]、レムノス [Lemnos] から「ガリポリ挿入マップ [Gallipoli Inset Map]」と標記された主マップ上の小さなボックスへ移動しているユニットは、ガリポリ・マップ・ブレイ [Bulair]、シャルダック [Chardak]、エジン [Ezine]、橋頭堡スペース (橋頭堡マーカーを持つ) へそれぞれ1MP のコストで直ちに運ばれます。(ユニットは、残っている MP を使用して、主マップ上で移動を継続できます。)

注釈 : 逆もまた真なりで—ガリポリ・マップを離れるために1MP がかかり、ユニットは主マップ上でガリポリ・マップからの退出ルートに一致しているスペース内に出現します。

(9.6.2) 内部でのMPコスト [MP Costs Within] : ガリポリ・マップ上の極端に減少した距離をあらわすため、プレイヤー諸氏はガリポリ・マップ上で、誰が支配しているかわからず合計1MPのコストで、敵ユニット又は無傷の非攻囲下敵要塞を含んでいない、いかなる数のスペースも通過して移動できます。

(9.6.3) ガリポリ・マップ上の要塞 [Ports on the Gallipoli Map] : 無傷で非攻囲下の敵支配下要塞を含んでいるスペースに進入するため、追加の1MPがかかります(攻囲下の敵要塞は、追加MPがかかります)。

(9.6.4) ガリポリ・マップ上の海峡とフェリー・レーン [Straits and Ferry Lanes on the Gallipoli Map] : 海峡とフェリー・レーンは、プレイヤーがその海峡の使用基準を満たしていたら、追加MPなしで渡ることができます(9.4.6)。無傷の敵支配下要塞の影響要素を忘れないでください。



例：ロドスト [Rodsto] からガリポリ半島上へ移動し、セドル・バル [Seddil Bah] を攻囲するために移動している BR ユニットの、3MP のみを支払うことになります(その道を妨害する敵ユニットがないと仮定します)。：ガリポリ・マップ上へ移動するために1MP、ガリポリ・マップ内でいずれかの距離を移動するために1MP、セドル・バル [Seddil Bah] にある無傷で敵支配下の要塞上へ移動するために1MPです。そのユニットが自軍の次の移動でガリポリ・マップを退出したら、ガリポリ・マップ内で移動するために1MPと主マップに戻るために退出する1MPを支払うことになり、合計で2MPのコストです。

9.7 LCU の編成 (創設) [Organizing (Building) LCU]

(9.7.1) 概括 [In General] : 1つの LCU を創設するために2又は3つの SCUs を用います。LCU は、その国家の軍団アセット・ボックス内に LCU がある場合にのみ創設できます。LCU を編成するために使用される SCUs は、アクション・ラウンドの移動部分と同じスペース内で開始し、移動のために活性化されなければなりません。LCU を編成しているユニットたちは移動できませんが、そのスペース内の他のユニットは移動できます。

デザイン・ノート：これは、存在している SCUs に特別な軍団アセット (例えば、幕僚団、空軍、医療、通信、砲兵、機関銃、工兵) を加え、その戦闘結束度と効果を増大させることをシミュレートします。

(9.7.2) LCU 編成の制限 [Restrictions on LCU Organization] :

- ・非正規 SCUs と部隊は、使用できません。
- ・LCU を編成するために使用できる特殊 SCUs はありません (特殊 LCU を編成しているときでさえ)。
- ・軍団アセット・ボックス内の LCUs のみが編成できます。補充可能/除去ユニット・ボックス内の LCUs は、決して編成を通してマップへ復帰できません。補充フェイズ中に RPs を使用して再建されることによってのみ、マップへ復帰します。
- ・LCU を編成するために使用される SCUs は、アクション・ラウンドの移動部分と同じスペース内で開始し、移動のために活性化されなければなりません。LCU を編成しているユニットたちは移動できませんが、そのスペース内の他のユニットは移動できます。

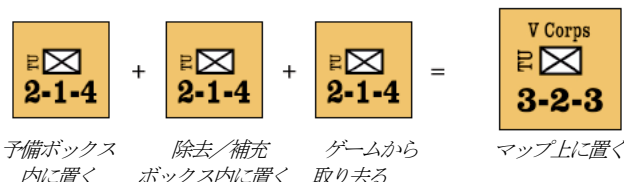
(9.7.3) LCU を編成する場所 [Where to Organize LCU] : LCU は、LCU と同じ国籍の2又は3つの正規 SCUs を含む、いずれかの補給下、友軍支配下スペース内に編成できます。以下の例外があります。:

- ・LCUs は、そのスペースが鉄道によって友軍支配下の補給源又は (AP プレイヤーについては) AP 支配下の補給下港湾へ連結している場合にのみ、砂漠内で編成できます。
 - ・TU と BU の LCUs は、湿地スペース内で編成できません (これらは、湿地に進入できないため)。
 - ・LCUs は、鉄道によってマップに連結していない地方 [Region] 内で編成できません。したがって、LCU は以下で編成できません。: 中央アジア [Central Asia]、アフガニスタン [Afghanistan]、3つのペルシャ [Persian] 地方、インド [India]、バルチスタン [Baluchistan] (最後の二つは、英国領インドの辺境をあらわす)。
- デザイン・ノート：これは、これらの地方内には大規模組織を支援するためのインフラが欠けていたことをシミュレートします。
- ・TU LCUs は、エジプト [Egypt] 内で編成できません。FR、BR/IN/ANZ の LCUs は、ロシア [Russia] 又はカフカス [Caucasia] 内で編成できません。
 - ・限定補給下の SCUs は、LCUs へ編成できません。混乱補給下のユニットは編成できます (スペースを活性化させるために追加のコストを使用すること)。
 - ・制限エリアも参照してください (9.8.2, 9.8.3)。

(9.7.4) 編成の手順 [Organizing Procedure] : プレイヤー諸氏は、完全戦力又は減少戦力の LCU を創出できます。

- ・完全戦力の LCU [FULL STRENGTH LCU] : LCU を完全戦力で編成しているとき、軍団アセット・ボックスから LCU を取り出し、マップ上の同じスペースから3つの SCUs を取り去り、そのスペース内に LCU を置きます。次に、取り去られた SCUs の1つを予備ボックス内に (プレイヤーの選択)、1つを除去/補充可能ユニット・ボックス内に置き、三番目の SCU をゲームから取り去ります (LCU ユニットの自体は、これら2つの SCUs の兵員と三番目の SCU は予備をあらわします)。

マップ上の同じスペースから取り去る 軍団アセット・ボックスから



- ・減少戦力の LCU [REDUCED STRENGTH LCU] : 減少状態の LCU を編成しているとき、予備ボックスから LCU を取り出し、マップ上の同じスペースから2つの SCUs を取り去り、LCU (減少面を上に向けて) をそのスペース内に置きます。取り去った CU の1つを予備ボックス内に置き (プレイヤーの選択)、他の CU をゲームから取り去ります。

(9.7.5) LCU の構成制限 [LCU Composition Restriction] : 完全戦力の LCU は、LCU と同じ国籍の3つの正規戦闘 SCUs から編成されます。減少状態の LCU は、LCU と同じ国籍の2つの正規戦闘 SCUs から編成されます。両方の場合、使用する最初の2つの SCUs は、LCU と正確に同じタイプでなければなりません (例えば、エリート歩兵)、より優れている SCUs で代替できます。この目的において、TU 歩兵師団は、TU-A 歩兵師団より優れていると見なされます。使用する SCUs は完全戦力である必要はなく—3つの減少状態 SCUs は、完全戦力 LCU に編成できます。

例：エリート歩兵は、正規歩兵 LCU を編成しているときに正規歩兵の代わりに使用できます。ただし、正規歩兵は、エリート歩兵 LCU を編成するために使用できません。

(9.7.6) 特殊オスマン LCU の編成 [Organizing Special Ottoman LCU]：特殊 LCU を編成しているとき、使用する最初の 2 つの SCU は、正規歩兵又はエリート歩兵 (TU-A 歩兵は不可) でなければなりません。三番目の SCU が完全戦力の特殊 LCU を創出するために使用されたら、その三番目の SCU は TU-ASCU で構いません。

例：(1) 正規歩兵 LCU は、2 つの正規歩兵 SCU と 1 つの騎兵 SCU を使用して編成できます。(2) 正規歩兵 LCU は、1 つの正規歩兵 SCU と 2 つのエリート歩兵 SCU から編成できます。(3) 減少状態の TU-A LCU は、2 つの TU-A 歩兵 SCU 又は 1 つの TU 歩兵 SCU と 1 つの TU エリート歩兵 SCU を使用することで編成できます。

(9.7.7) 英連邦軍 LCU の編成 [Organizing Commonwealth LCU]：完全戦力の BR、IN、ANZ の LCU を創設しているとき、三番目の SCU はプレイヤーの選択で、いずれかの大英帝国国籍 (BR、IN、ANZ) で構いません。

例：(1) 完全戦力の ANZ 騎兵 LCU は、2 つの ANZ 騎兵 SCU と 1 つの IN 歩兵 SCU を使用して編成できます。(2) 完全戦力の BR 歩兵 LCU は、2 つの減少状態 BR 歩兵 SCU と 1 つの ANZ 騎兵 SCU を使用して編成できます。

9.8 制限エリア [Restricted Areas]



(9.8.1) 5つのエリア [The five areas]：スペース内に対角線を持つマップ上の各エリアは、制限エリアです。これら 5 つの各エリア内に認められる LCU の数は、厳しく制限されます (9.8.3)。5 つのエリアは以下のとおりです：

- ・シリア／パレスチナ [Syria/Palestine] (シナイ [Sinai] を含む)
- ・メソポタミア [Mesopotamia]
- ・ペルシャ [Persia] (46 頁を参照)
- ・中央アジア [Central Asia]
- ・アフガニスタン [Afghanistan]

デザイン・ノート：これらのエリアは非常に貧弱なインフラを持ち、大規模な部隊を補給するための総合能力が劣っていました。

(9.8.2) LCU の編成制限 [LCU Organization Restriction]：LCU は制限エリア内で編成できますが、鉄道によって友軍支配下の補給源又は (AP プレイヤーについては) 友軍の補給下港湾へ連結しているスペース内のみです。

(9.8.3) LCU の限度 [LCU Limit]：プレイヤーの参戦レベルは、各制限エリア内に持つことができる LCU の数を決定します (下のチャートを参照)。この限度は、制限エリア毎、プレイヤー毎です。

	動員	限定戦争	総力戦
プレイヤー毎の最大 LCU 数	1	2	3*

*CP プレイヤーは、最初に「ベルリンーバグダッド鉄道 [BERLIN-BAGHDAD RAILROAD]」イベントをプレイしなければならない。

プレイヤーが制限エリア内に認められたよりも多くの LCU を持つと (たとえ退却してきたためでも)、あたかもそれらが非補給下であったごとく、全ての超過 LCU を永久に除去しなければなりません。所有しているプレイヤーは、どの LCU を永久に除去するか選択します。

例：総力戦中、AP と CP プレイヤーは、それぞれシリア／パレスチナ／シナイ内に 3 LCU、メソポタミア内に 3 LCU、中立ペルシャ内に 3 を持つことができます。

10.1 スペースと地方の支配 [Control of Spaces and Regions]



(10.1.1) 方法 [How]：プレイヤー諸氏は、スペースが非破壊状態の敵要塞を含まない限り (たとえその要塞が攻囲下でも)、戦闘ユニットを移動又は通過させたときに、各スペースとカラの地方の支配を直ちに獲得します。

スペースの支配は、攻囲下の要塞が破壊されたとき (15.1.8) 又は損耗フェイズ中 (スペースがいかなる友軍補給原にも補給をたどれなければ) にも変更する可能性があります。

注釈：HQs、重砲兵ユニット、蜂起マーカーは戦闘ユニットではなく、決して敵スペースの支配又は部分的支配 (10.2) を取ることはできません。

(10.1.2) 支配マーカーの配置 [Place Control markers]：敵スペースの支配を取るとき、特に VP スペースは、プレイヤーが自軍支配マーカーの 1 つでマークするか、又は敵の支配マーカーを取り去ると有益です。これは、RU ユニットが VP スペースを占領するとき特に重要です (18.3.1)。

(10.1.3) 完全支配 [Full Control]：正規戦闘ユニットが敵支配下又は中立の VP スペース内へ移動するとき、移動しているプレイヤーはそのスペースの支配とその VP(s) を直ちに獲得します。そのスペースは、たとえ正規戦闘ユニットが後に移動で出て支配下に留まります。VP マーカーは、スペースの VP 値に相当するスペースの数だけそのプレイヤーの有利に修正されます。

(10.1.4) 地方の支配 [Control of Regions]：地方は、常に一人のプレイヤー又は他方によって支配されます。地方が競合状態 (10.1.5) であると、それでも敵ユニットが進入する前に地方内にユニットを持っていたプレイヤーによって支配されます。プレイヤーは、その地方内の全ての敵ユニットを立ち去らせるか除去したら、直ちに競合状態の敵支配下地方の支配を獲得します。

(10.1.5) 競合状態の定義 [Definition of Contested]：ある地方は、友軍と敵の両ユニットがその地方内に存在したら競合状態です。

10.2 部分的支配 [Partial Control]

正規戦闘ユニットなしで機能している非正規ユニットと部族は、永久にスペースの支配を取れず、敵ユニットを非補給下に置けません。ただし、スペース内のその存在は、スペースを混乱させ (10.3)、混乱補給下 (10.4) を生じさせることができます。これは、部分的支配と呼ばれます。

注釈：このルールの意図はシンプルですが、優雅で洗練された様式で書くことは非常に困難です。プレイヤー諸氏は、文字の厳密な解釈がルールの精神を破るのであれば、文字どおりではなくこのルールの精神に従うことを奨励されます。

10.3 混乱状態スペース [Disrupted Spaces]

(10.3.1) 方法 [How]：非正規ユニットと／又は部族 (正規戦闘ユニットに随伴されていない) がカラの敵支配下又は中立スペース (例えば、ハマダーン [Hamadan] 又はアテネ [Athens]) 内で移動を停止したら、それらが占める限りそのスペースを混乱させます。正規戦闘ユニットが存在するスペースは決して混乱せず、所有しているプレイヤーの完全支配下です。ただし、初期に非正規ユニット又は部族によって占められ、次いで他陣営の正規ユニットによって進入されたら、混乱状態であることを継続します。同じ陣営の正規ユニットによって進入されたら、これらは混乱状態であることを停止します。

例：南ペルシヤ [Southern Persia] は、タンギスタン [Tangistan] 部族単独によって占められており、**混乱状態**です。イギリスはそこにペルシヤ警戒隊を創設しましたが、それは**混乱状態**に留まり、いまや**競合状態**でもあります。次いで TU-A 歩兵師団によって進入され、今ではもはや**混乱状態**ではありませんが、同盟国のユニットが存在するたためいまだに**競合状態**です。

(10.3.2) 混乱状態スペースの影響 [Effects of Disrupted Spaces] :

- 混乱状態スペースが VP スペース又は聖戦都市であると、VP マーカー又は聖戦段階が移動しているプレイヤーに有利にシフトされます。
- スペースが敵支配下であるものの、マップ上で友軍又は中立に色付けされていたら、敵がスペースの部分的支配を保持することを示すため、非正規ユニット又は部族の下に敵支配マーカーを置きます。
- 友軍正規戦闘ユニットが混乱状態スペースに進入したら、プレイヤーはそのスペースの完全支配を取ります（すなわち、そのスペースはもはや**混乱状態**ではなく、完全支配下です）。敵の支配マーカーは取り去られます。
- 混乱状態スペースがカラであると、敵支配に戻ります（そのようにマークされていたら）。スペースが VP スペース又は聖戦都市であると、VP マーカー又は聖戦段階は敵プレイヤーに有利に調整されます。混乱状態のスペースがロシア軍戦闘ユニットによる攻撃でカラになり、ロシア軍ユニットがスペース内へ戦闘後前進したら、そのスペースはすでにそうでなかったら RU VP スペースになります。
- 蜂起マーカーのスペースを通過して補給をたどっているユニットは**混乱補給下**ですが、蜂起マーカーはスペースの支配に何ら影響を持ちません。

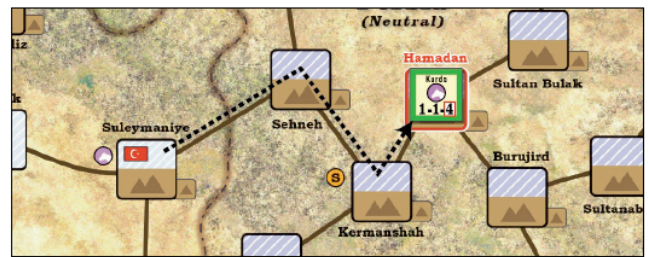
10.4 混乱補給下 [Disrupted Supply]

(10.4.1) **混乱補給下 [Disrupted Supply]** : 混乱は、敵の補給線を切断しませんが、それらを妨害します。混乱状態のスペースを通過して（又は外部へ）補給をたどることによってのみ補給下に留まることができる敵ユニットは、**混乱補給下**です。ユニットは、友軍ユニットによって**混乱状態**のスペースを通過して完全補給をたどることができます。

(10.4.2) 混乱補給下の影響 [Effects of Disrupted Supply] :

- それらが占めるスペースは、あたかも蜂起マーカーを通して補給をたどっているごとく、活性化するために +1 OPS がかかり、**混乱補給下**のユニットは SR するために +1 SR ポイントを消費し (11.7)、回復するために二倍の RPs を消費します (17.3.2)。複数の**混乱状態**スペースを通過して補給をたどることを強制されるための追加罰則はありません。
- 損耗フェイズ中、**混乱補給下**の友軍ユニットは、非補給下ではないため除去されません。同様に、**混乱状態**スペースのみを通過して補給をたどれる友軍スペースは非補給下ではなく、敵の支配に変換しません。

例：



1) クルド [Kurdish] 部族は、中立ペルシヤ内の中立ハマダーン [Hamadan] 内に移動し、それによってスペースを**混乱**させます。CP プレイヤーは、VP マーカーを +1 移動させます。クルド部族がハマダーンをカラにしたら、ハマダーンは再び中立になるため、VP マーカーを -1 移動させます。ハマダーンが RU VP マーカーでマークされていたら、VP 合計を +1 増加させ、部族の下に RU VP マーカーを残します（部族が進入したときにそのスペースが RU 支配下だったことを示すため）。



2) 湿地アラブ [Marsh Arab] 部族は、AP 支配下のクルナ [Qurna] に出現します。AP 支配マーカーは、そのスペースが**混乱状態**であることを示すため、部族の下に置かれなければなりません。部族がそこに留まる限り、クルナのみを通して補給をたどっている AP ユニットの、**混乱補給下**を被ることになります。部族がカラになると、クルナは AP 支配に戻ります。



3) AP のアルメニア人叛乱非正規ユニットがヴァン [Van] (CP の支配下だった) を占領し、VP マーカーを -1 調整します。ユニットの下に CP 支配マーカーを置きます。ARM ユニットがヴァンを離れたら、直ちに CP 支配に復帰し、VP マーカーが +1 調整されます。

11.0 戦略再配備 [Strategic Redeployment]

11.1 概括 [In general]

(11.1.1) 目的 [Purpose] : SR は、友軍支配下の領域を通過してユニットを長距離移送させるため、又は SCU を予備ボックスの内外へ移送するために使用されます (11.2)。

(11.1.2) SR コスト [SR Cost] : SR を行うためのコストは、以下のとおりです。:

- SCU (完全戦力又は減少状態)、HQ、重砲兵を SR させるために 1 SR ポイント。
- 1 つの LCU (完全戦力又は減少状態) を SR させるために 4 SR。

(11.1.3) SR 制限ユニット [SR Restricted Unit] : 以下のユニットは、SR ができません。:

- 0 の移動値を持つユニット。
- 非正規ユニット、部族、蜂起マーカー (17.0)。

(11.1.4) SR の手順 [SR Procedure] : ユニットの、そのスペースから道筋 (トランス - 地方路を含む) を介して、他のいずれかの友軍補給下スペースへ SR できます。このルートは、友軍支配下スペースのみに進入できますが、敵のユニット又は要塞が隣接するスペースは構いません。ユニットは、プレイヤーが自身のアクション・ラウンドのハーフを完了するときに要塞が攻囲下に留まる限り、攻囲下の敵要塞を含むスペースの内外へ又は通過できます。ユニットは、友軍非正規ユニット又は部族の部分的支配下スペースの内外へ又は通過して SR できます。これは、プレイヤーにスペースの完全支配下をもたらします。

(11.1.5) SR ポイントの使用 [Using SR Points] : SR ポイントは、プレイヤー諸氏が望むように、異なる国籍とスペースの間で分割できます。プレイヤーは、あるスペースからいくつかのユニットを SR させ、その他を SR させないことが罰則なしでできます。プレイヤー諸氏は、望む順番で自軍の SRs を行うことができます。

(11.1.6) SR 移動の制限 [Restrictions on SR Movement] :

- SR を使用するため、ユニットは完全補給下又は予備ボックス (11.2) 内にいなければなりません。
- 国家の首都 [NATIONS CAPITAL] : 敵がある国家の首都を支配したら、その国家の SCU s 又は HQ s は予備ボックスの内外へ SR を行うことができません。
- あるアクション・ラウンドに複数回の SR を行えるユニットはありません。
- 色付の鉄道は、一定国家のユニットのみ (マップ上に指定) が、これらの連結を越えて SR できることを示します。
- エジプト [EGYPT] : トルコ軍ユニットは、エジプト内で又はその内外へ SR ができません。
- 砂漠 [DESERT] : SR を使用している SCU s は、友軍の補給下鉄道に沿って砂漠スペースの外へ移動を継続できるのでない限り、砂漠スペースへ進入したときに SR を停止しなければなりません。予備ボックス内のユニットは、砂漠スペースが友軍の補給下補給源へルートをたどれると、同じ国籍の補給下ユニットを含んでいるその砂漠スペース内へ SR ができます (このルートが他の砂漠スペースを通過してたどられると、完全に友軍の補給下鉄道に沿ってたどられなければなりません)。

例: トルコ軍 SCU がバグダッド [Baghdad] からエジプト [Egypt] に向かって SR したら、エル・アリーシュ [El Arish] (砂漠) 内で停止しなければなりません。なぜならば、更にシナイ [Sinai] 砂漠内部へと導かれている完成済鉄道が存在しないからです。

- スエズ運河 [Suez Canal] の制限を参照 (11.8)。

(11.1.7) LCU ユニットの追加 SR 制限 [Additional SR Restrictions for LCU units] :

- 鉄道 [RAILROADS] : LCU は、完成済の鉄道連結に沿ってスペースからスペースへと再配備しなければなりません。この鉄道は、友

軍支配下の補給源又は (AP の場合) AP 支配下の港湾までたどって戻れなければなりません。

注釈: マップ上には、2 つの未完成鉄道があります (21.2)。完成するまで、これらの鉄道は通常の道路連結として使用できますが、LCUs はこれらを越えて SR ができません。

- 待機ボックス [HOLDING BOXES] : LCUs は、決して予備ボックス又は軍団アセット・ボックスの内外へ SR ができません (7.7.7、18.3)。
- 湿地 [SWAMPS] : トルコ軍の LCUs (TU/TU-A) とブルガリア軍の LCUs は、湿地内で SR を終了できません。

11.2 予備ボックス内外への SR [SR Into and Out of the Reserve Box]

(11.2.1) 予備ボックス内への SR [SR Into the Reserve Box] : SCU s と HQ s は、限定補給源ではない友軍補給原まで補給をたどることができたら、予備ボックス内へ SR ができます。

(11.2.2) 予備ボックス外への SR [SR Out of the Reserve Box] : SCU s と HQ の予備ボックス外への SR は、同様に機能します。目的地スペースは、以下の 1 つでなければなりません。:

- その SCU 国家の友軍支配下補給下の首都内へ、又は限定補給源ではないその SCU 国家の友軍支配下補給源内へ。
- SR (11.1.6) を使用しているユニットをスタッキング限度内で受け取ることができる、同じ国籍の完全補給下ユニットを含んでいるいずれかのスペース内へ。注釈: BR/IN/ANZ ユニットの、SR において 1 つの国籍として扱われます。TU/TU-A ユニットのについても同様です。
- BR, IN, ANZ の SCU s は、これらの国家のユニットがその港湾内に存在しなくても、予備ボックスから東地中海、エーゲ海、紅海、ペルシャ湾内の友軍支配下の港湾へ SR ができます。FR と IT の SCU s は、これらの国家のユニットがその港湾内に存在しなくても、予備ボックスから東地中海、エーゲ海内の友軍支配下の港湾へ SR ができます。
- 二重国籍のユニットは、このルールのもくにおいて、その両国家に属しているものと見なされます。

11.3 連続 SR ラウンドの禁止 [Consecutive SR Rounds Prohibited]

戦略カードは、同じターンの 2 連続したアクション・ラウンドで SR ポイントのためにプレイできません。SR ポイントの戦略カードのプレイ間に、少なくとも 1 アクション・ラウンドが介在しなければなりません。ただし、プレイヤーは、あるターンの最終アクションで SR を実行し、次のターンの最初のアクションで再び SR を実行できます。

11.4 SR とロシア [SR and Russia]

RU ユニットの、たとえこれらの地方を連結しているラインがなくても、オデッサ [Odessa]、ペトロフスク [Petrovsk]、中央アジア [Central Asia] の陸地間で SR ができます。この目的において、これらの地方はあたかも鉄道で連結しているものとして扱われます。

11.5 SR と海上移動 [SR and Movement]

SCU s と HQ s は、1 つの友軍支配下の港湾から他の友軍支配下の港湾へ、海上によって SR ができます。海上によって SR を行うユニットは、これを陸地の SR と組み合わせることができません。換言すると、このようなユニットは、友軍の港湾で開始して終了しなければなりません。以下の制限は、海上による SR に適用されます。:

- LCUs と重砲兵は、決して海上によって SR ができません。
- カスピ海の港湾内のユニットは、他のカスピ海の港湾へのみ海上によって SR ができます。カスピ海ではない港湾内のユニットは、カスピ海の港湾へ海上によって SR ができません。

- ・「封鎖 [BLOCKADE]」イベントがプレイされる前、CPs がスエズ運河を支配しない限り、CP ユニットの海上によって紅海とペルシャ湾を SR で往来できません。
- ・「封鎖 [BLOCKADE]」イベントがプレイされた後、CP ユニットの黒海又はカスピ海の外部へ SR ができません（しかも、もちろん、同じ海の2つの港湾間の SR も制限されます）。
- ・黒海 [THE BLACK SEA] : BR、IN、ANZ、RU のユニットは、AP がボスフォラス [Bosphorus] 要塞と全ての海峡／フェリーのレーンを支配したら、黒海内の港湾と黒海外部の港湾との間を海上によって SR ができます。例外：RU 24 特殊師団と RU ユーゴスラヴィア師団は、予備ボックスからエーゲ海内の AP 支配下の港湾へ SR ができ、逆もまた同様です。

デザイン・ノート：史実では、これらの RU ユニットのギリシャ内におけるサロニカ戦役に参加し、北回りて海路を巡り、鉄道でフランスを抜けてマルセイユ [Marseille] で再乗船する長大な遠征でした。

11.6 SR と競合状態の地方 [SR and Contested Regions]

- ・たとえ地方が競合状態であっても、ユニットは常に友軍支配下地方の内外へ又は通過して SR ができます (10.1.5)。
- ・ユニットは、競合状態の敵支配下地方の内外へ（ただし通過は不可）SR ができます。
- ・たとえ地方が競合状態でなくても！、BR、IN、ANZ の SCU は、港湾を含む CP 支配下地方の内外へ海上によって SR ができます。

11.7 SR と混乱補給下 [SR and Disrupted Supply]

混乱補給下 (10.4) のスペース（敵の蜂起マーカーを含んでいるスペースを含む）から外へ SR しているユニットは、追加の 1 SR ポイントを消費しなければなりません。注釈：ルートが複数の蜂起マーカーを通過してたどられても追加の罰則はありません。ユニットの SR ルートが、敵の蜂起マーカーを持つスペースに進入したら、そのスペース内で停止しなければなりません。

11.8 スエズ運河 [The Suez Canal]

(11.8.1) 運河と戦略再配備 [The Canal and Strategic Redeployment] : CP がスエズ運河西岸のいずれかのスペース（すなわち、ポートサイド [Pt. Said]、イスマイリア [Ismailia]、スエズ [Suez]）を支配したら、インド、ペルシャ湾の港湾、紅海の港湾（スーダン／ダルフール [Sudan/Darfur] を含む）から東地中海又はエーゲ海内の港湾へ（逆もまた同様）直接 SR できる AP ユニットのありません。更に、ポートサイド [Pt. Said] とスエズ [Suez] の両方が CP 支配下であると、イスマイリアはもはや港湾として機能できません。

(11.8.2) 運河とユニットの遅延 [The Canal and Unit Delays] : スエズ運河が封鎖されたら（上記のルールにより）、それでも AP の部隊は東地中海内の港湾とインド、ペルシャ湾又は紅海とエーゲ海内の港湾との間で移動できますが（逆もまた同様）、その到着は 1 ターン遅延します。SR の瞬間、ユニットをターン記録欄上の 1 ターン先に置き、その目的地をメモしておきます（例えば、「ペルシャ湾」）。このユニットは、到着ターンの補充フェイズ中に、指定された到着エリア内のいずれかの友軍港湾内に置くことができます。使用可能な港湾が存在しなければ、これらはいずれかの友軍港湾へ移動できますが、追加の 1 ターン遅延します。

12.0 戦闘 [Combat]

12.1 戦闘ルールの概括 [General Rules of Combat]

(12.1.1) 誰が攻撃できるのか [Who May Attack] : 戦闘は、攻撃マーカーでマークされた活性化スペース内のユニットによって発動されます。各戦闘は、1 つのみの防御スペースを含むことができます。各スペース（又は地方）は、各アクション・ラウンドに一度のみ攻撃され得ます。戦闘は完全に任意で、活性化スペース内の全て又はいくつかのユニットが実際に攻撃に参加できます。全く攻撃しなくても構いません。プレイヤーは、実際に戦闘が発生するまで、どのユニット（もしもあれば）がどのスペースを攻撃しているのか宣言する必要はありません。この戦闘の目的において、活性化スペースを（完全又は部分的に）支配しているプレイヤーは、全般的な戦略状況にかかわらず攻撃側です。

(12.1.2) 複数スペースの戦闘 [Multiple Space Combat] : 防御スペースに隣接するいかなる数の活性化スペース内のユニットも、そのスペースに対して統合して攻撃することができます。単一の戦闘に参加している全ユニットは、攻撃側の全体戦闘戦力を見つけるためにその戦闘値 (CFs) を合算します。活性化スペース内のユニットは、同じ戦闘に参加することを要求されません。これらは、活性化スペースに隣接する異なるスペースを攻撃でき、各戦闘は個別に解決されます。ただし、各ユニットは、アクション・ラウンド毎に 1 つの攻撃のみを実施でき、ユニットの戦闘値 (CF) は複数の戦闘間で分割できません。

(12.1.3) 参加しているユニット [Participating Units] : 同じ戦闘に参加している攻撃ユニットのみが、損失を受けるか又は戦闘後前進を行うことができます。同じスペース内でこの戦闘に参加しない他の攻撃ユニット（すなわち、異なるスペースを攻撃しているか又は全く攻撃していない）は、損失を吸収すること又は戦闘後前進が認められません。

(12.1.4) 複数国籍の連携攻撃 [Multinational Coordinated Attacks] : 複数スペース内の異なる国家のユニットたちは、少なくとも攻撃側の 1 スタックに攻撃する各国家からのユニットを含むと、同じスペースへの統合攻撃のために連携できます。

(12.1.5) 攻撃が認められる場所 [Where Attacks are Allowed] : 大部分の状況で、ユニットは移動又は戦闘後前進が認められないエリア内を攻撃できます。これには、TU/TU-A 又は BU の LCU による湿地内への攻撃、国籍により制限された鉄道を越えての攻撃、制限路 (9.4.7) を越えての攻撃を含みます。ただし、例外について、カスピ海 (12.3.7)、中央アジアの叛乱 (18.2.5)、砂漠 (12.3.3) を参照してください。

(12.1.6) トランス - 地方路を越える攻撃 [Attacks Across Trans-Regional Paths] : 複数スペース攻撃内に含まれるスタックの 1 つのみが、緑のラインを介して攻撃できます。

例：中央ペルシャと南ペルシャ内の BR ユニットの、イサハン [Isahan] 内のユニットを攻撃するために統合できません。

(12.1.7) ゼロ戦力のユニット [Zero Strength Units] : 0 の CF を持つユニットは、攻撃又は防御ができません（たとえ単独でも）。スタック内にあるときは、これらは戦闘戦力全般に何も加えませんが、損害を吸収できます。

(12.1.8) 退却しているユニットに対する攻撃 [Attacks against Retreating Units] : プレイヤーは、このアクションの早期に退却した敵ユニットのみを含んでいるスペースを攻撃できません (12.7.7 を参照)。

(12.1.9) 攻囲下要塞スペース内のユニット [Units in a Besieged Fort Space] : プレイヤーは、攻囲下の敵要塞スペース内で戦闘のためにユニットを活性化できます。要塞を攻囲するために要求されたユニットを上回るそののみが、隣接スペースを攻撃できます。

ただし、攻囲下要塞スペース内の全ユニットは、要塞を攻撃できません。移動中に全友軍ユニットが敵の要塞を含んでいるスペースから退出したら、非攻囲下の要塞は戦闘のために活性化された隣接スペース内のユニットから攻撃され得ます。

12.2 戦闘のシーケンス [Combat Sequence]

各戦闘は、この順番で解決されます。:

1. 戦闘の指定 (12.2.1)。
2. 側面攻撃の宣言 (もしもあれば) (12.2.2)。
3. 悪天候のチェック (もしもあれば) (12.2.3)。
4. 戦闘戦力の決定 (12.2.4)。
5. 戦闘カードのプレイ (12.2.5)。
6. トルコ軍撤退の宣言 (12.2.6)。
7. 側面攻撃の試み (12.2.7)。
8. 戦闘の解決 (12.2.8)。
 - a. DRM の判定 (12.2.8a)。
 - c. 射撃表と射撃コラムの判定 (12.2.8b)。
 - d. サイ振りと結果の判定 (12.2.8c)。
 - e. 戦闘勝者の判定 (12.2.8d)。
 - f. 損失の適用—防御側が最初 (12.2.8e)。
9. 退却と戦闘後前進 (12.7)、撤退 (12.8)、戦闘後前進 (12.9) の判定。

(12.2.1) 戦闘の指定 [Designate the Combat] : 活性プレイヤーは、攻撃のために活性化されたスペース内のどのユニットがこの戦闘に参加しているか並びにそれらが攻撃しているスペースを指定します。

(12.2.2) 側面攻撃の宣言 [Announce Flank Attack] : 一定の要件が満たされたら、攻撃側は側面攻撃を宣言して成功を判定できます (12.4)。いったん宣言されたら、この決定はキャンセルできません。

(12.2.3) 悪天候のチェック [Severe Weather Check] : このルールは、冬季の山岳並びに夏季の砂漠と湿地に適用します。攻撃側は、荒れ模様の季節中に好ましくない地形の内外へ攻撃している完全戦力の正規戦闘ユニットが、ステップ8の戦闘解決前に1ステップを減少させるかどうかを判定するためにサイを振ります (12.5 を参照)。たとえ攻撃側と防御側の両スペースが好ましくない地形を含む場合でも、一度のみチェックが行われます。

(12.2.4) 戦闘戦力の判定 [Determine Combat Strengths] : 各プレイヤーは、自軍の合計戦闘戦力を判定するため、戦闘に参加した自軍ユニットの戦闘戦力 (CFs) を合計します。防御側は、防御スペース内の要塞戦力も自軍戦闘戦力に加えます。

(12.2.5) 戦闘カード [Combat Cards] : 攻撃側は、いかなる枚数の CCs もプレイできます (この戦闘によって各 CC 上に列記された条件が満たされる限り)。これには、このターンのアクション・ラウンドの前の戦闘で戦闘に使用されて正面に保持された CCs (又は特殊な「ジェファール・パシャ [JAFAR PASHA]」又は「捕虜は取るな [NO PRISONERS]」の CCs) を含めます。攻撃側が自身の CCs をプレイした後、やはり防御側が望む使用可能 CCs をプレイします。(何枚かの CCs は、それらが戦闘中の後の方でプレイされることを指定します。) 悪天候 (例えば、「パシャ 1 [PASHA 1]」) を無視する CCs は、悪天候チェックの前にプレイされなければなりません。

(12.2.6) トルコ軍撤退の宣言 [Announce Turkish Withdrawal] : CP プレイヤーは、戦闘に参加する TU/TU-A SCUs が戦闘の解決時に撤退するかどうかを宣言します (12.8)。

(12.2.7) 側面攻撃の試み [Attempt Flank Attack] : ステップ2で側面攻撃が宣言されていたら、その試みはここで解決されることになります (12.4)。

(12.2.8) 戦闘の解決 [Combat Resolution]

注釈: 側面攻撃が試みられたか又はこの攻撃に渡河点 (12.3.4) を含むと、損害は同時ではなく順番に吸収されることになります。

a. サイの目修正 (DRMs) の判定 [Determine Die Roll Modifiers] : 各プレイヤーは、この戦闘についての自軍合計 DRM を判定するため、プレイされた CCs と以下に列記されたその他の要素を調べます。振られたサイの目は、決して1未満又は6を超えません。

+1	騎兵、駱駝、装甲車
+1 又は +2	重砲兵 (攻撃しているときにのみ参加できる)
+1	アルプス軍団 (GE 山岳歩兵) — 山岳内を攻撃しているか又は山岳内で防御している。
+0、1、2	HQ (防御している HQ は参加しなければならず、攻撃している HQ は参加できる)

デザイン・ノート : 騎兵は、騎兵軍団の効果的な使用を含み、欧州よりも近東でより幅広く賢明に用いられました。パルスチナでのアレクサンダーの突破は、騎兵の集団突撃を含む効果的な使用によるもので、ペルシャでのロシア軍の成功は、バラトフの騎兵軍団が大きな割合を持ちます。騎兵は、偵察と敵側面に脅威を与えるため最も頻繁に使用され、それ故敵が自軍の機動部隊に対処できなければ、+1 DRM です。駱駝軍団は、同様の目的で使用されました。イギリス軍の装甲車は、火力と速度をもたらし、様々な機会に効果的に使用され、その活躍はペルシャと西方エジプトで最も顕著でした (イギリス軍は、ルーマニアにも装甲車部隊を送りました！)

b. 射撃表と射撃コラムの判定 [Determine Fire Table and Fire Column] : 各プレイヤーは、使用しなければならない射撃表を判定します。プレイヤーのユニットが1つ以上の LCUs (たとえ減少状態でも) を含むと重射撃表で射撃し、さもなければ軽射撃表を使用します。各プレイヤーは、適切な射撃表上で自軍の戦闘戦力を見つけて射撃コラムを判定し、塹壕や地形効果によって要求されたコラムをシフトさせます (地形と塹壕の効果は蓄積します。12.3)。コラム・シフトは、射撃コラムを表の外へシフトさせることを生じさせません。超過のコラム・シフトは、無視されます。

c. サイ振りと結果の判定 [Roll Dice and Determine Results] : 各プレイヤーはサイを1つ振り、自身の DRM によって修正し、自軍の損失ナンバー (敵に与えることができる潜在的な損害) を判定するため、結果と自軍射撃コラムを交差照合します。このステップは、側面攻撃が試みられていたか又は全ての攻撃が渡河点を通していない限り、同時に実施されます (12.3.4)。

d. 戦闘勝者の判定 [Determine Combat Winner] : より高い損失ナンバーを振ったプレイヤーが戦闘に勝利します (もしもあれば、トルコ軍の撤退について修正します)。勝者は、この戦闘でプレイされたアスタリスク (*) を持たない CCs を保持できます。この戦闘で使用されたその他の全ての CCs は、捨て札されます。(両プレイヤーの損失ナンバーが同じであると、勝者はなく両プレイヤーは使用したいかなる CCs も捨て札しなければなりません。) 例外: 「ジェファール・パシャ [JAFAR PASHA]」と「捕虜は取るな [NO PRISONERS]」CCs 上の特別ルールに従います。

e. 損失の適用 [Apply Losses]：可能であれば、プレイヤーのユニットは、敵の損失ナンバーによって指定された損害を吸収しなければなりません。

12.3 地形と塹壕の効果 [Terrain and Trench Effects]

(12.3.1) 山岳 [Mountains]：防御側が山岳内にいると、攻撃側の戦闘コラムは1左にシフトします。

(12.3.2) 湿地 [Swamps]：防御側が湿地内にいると、攻撃側の戦闘コラムは1左にシフトします。注釈：TU と BU の LCU は湿地内を攻撃できますが、戦闘後前進はできません。湿地内への退却を強制されたら、TU/TU-A 又は BU の LCU は永久に除去され、予備ボックスからの SCU によって置き換えられます。

デザイン・ノート：史実では、TU と BU の LCU は、自軍部隊をマラリアに晒すことを嫌って、湿地を避けました。この制限は、メソポタミアとギリシャで史実に反するプレイも妨げ、それ故デザイン・バランスの一部として重要です。トルコ軍は、単に湿地内で部隊の大部分を支援できなかったからです。

(12.3.3) 砂漠 [Deserts]：防御側と／又は攻撃側が砂漠スペース内にあると、攻撃側の戦闘コラムは1左にシフトします。攻撃側が砂漠スペース内で、防御側のスペースがやはり砂漠であると、1 コラム・シフトのみがあります。ただし、防御側のスペースが湿地又は山岳であると、地形について2コラム・シフトすることになります。以下の制限は、LCU と砂漠に適用されます。：

- LCU は、友軍の補給下鉄道を越えてのみ、砂漠スペースの内外へ攻撃できます。
- この制限にしたがって退却できない LCU は、永久に除去されます（そして、予備ボックスからの SCU によって置き換えられます）。
- カード 49 「集団騎兵襲撃 [MASSSED CAVALRY CHARGE]」：このカードは、攻撃されたスペース内の全ての塹壕効果と同様に、全ての砂漠の影響をキャンセルします。これは、砂漠スペース内を攻撃する ANZAC 砂漠軍団以外の LCU には認められません。

(12.3.4) 渡河点 [Water Crossings]：これは、海峡を越えて又は渡河点を越えてスペースへ進入している攻撃を含めます。攻撃側の戦闘コラムは1左にシフトし、防御側は最初に射撃して攻撃側が応射する前に攻撃側に損害を与えます。この防御特典は、以下の場合にのみ適用されます。：

- 防御側が渡河点のみを越えて攻撃されたら、防御側がスペースの非渡河点側を通して攻撃を受けたら（例えば、スエズ運河の防御側が東岸と西岸から同時に攻撃されたら）、何ら影響を持ちません。
- 渡河点とスペース内のその他の地形又は塹壕の効果は蓄積しますが、戦闘にどれだけ多くの渡河点が含まれていても、防御側は渡河点について1コラム・シフトのみ受け取ります。

(12.3.5) 塹壕の効果 [Trench Effects]：ユニットがレベル1の塹壕内で防御すると、攻撃側の射撃コラムは左へ1シフトし、防御側のシフトは右へ1です。ユニットがレベル2の塹壕内で防御すると、攻撃側の射撃コラムは左へ2シフトしますが、防御側は右への1シフトのみです。これらの効果は、地形のシフトに加えられます。備忘：塹壕を持つスペース内の要塞が友軍ユニットを持たなければ、

塹壕からの特典を受けません。攻撃側スペース内の塹壕は、やはり戦闘に影響しません。

(12.3.6) 橋頭堡 [Beachhead]：CP ユニットの、橋頭堡内に攻撃できます。橋頭堡への攻撃では、駱駝／騎兵／装甲車の DRM が適用されないことを除き、平地地形として扱います。

(12.3.7) カスピ海 [The Caspian Sea]：部族と中央アジア蜂起ユニットは、カスピ海を越えて攻撃できません。すなわち、バクー [Baku] から中央アジア [Central Asia]、バクーからエンゼリ [Enzeli]、エンゼリから中央アジアを連結しているトランス - 地方路。部族と中央アジア蜂起ユニットは、その他のトランス - 地方路を越えて攻撃できます。

(12.3.8) 森林 [Forest]：森林は戦闘中の射撃コラムに影響を与えず、退却と前進に影響します。

12.4 側面攻撃 [Flank Attacks]

(12.4.1) 側面攻撃のための条件 [Conditions for Flank Attack]：攻撃側は、以下であると、側面攻撃を宣言できます。：1) 1つの防御スペースに対して一緒に攻撃するため、複数のスペース内にユニットを持つ。2) 少なくとも攻撃しているユニットの1つが LCU。防御側のスペースはやはり以下のとおり：

- 渡河点のみを通して攻撃されてはなりません。
- 湿地又は山岳であってはなりません。
- 塹壕マーカーが含まれていてはなりません。
- 非防御状態の要塞が含まれていてはなりません (15.1.3)。側面攻撃は、敵要塞と非塹壕化の敵ユニットを持つスペースに対して行うことができます。；
- 地方であってはなりません。

(12.4.2) スペースの拘束と側面攻撃の DRMs [Pinning Spaces and Flank Attack DRMs]：側面攻撃を試みているとき、攻撃側は1つの攻撃スペースを「正面突撃」又は「拘束」スペースとして指定しなければなりません。(防御側のスペース以外の) 敵占有スペースに連結していない(「拘束」スペース以外の) 追加の各攻撃スペースについて、攻撃側は側面攻撃の試みのサイ振りに+1 DRM を受け取ります。

- 敵の要塞のみを含むスペースは、敵占有下と見なされません。
- 色付の鉄道又はトランス - 地方路によってのみ友軍攻撃ユニットに連結する敵占有下スペースは、この目的において敵占有下と見なされません。

注釈：側面攻撃 DRM は、攻撃の瞬間にチェックされます。したがって、退却又は撤退により、戦闘の順番は敵占有下スペースの数を変更し得ます。

(12.4.3) 側面攻撃の解決 [Flank Attack Resolution]：攻撃プレイヤーは、側面攻撃の成功を判定するためサイを1つ振り、上で述べた DRM によって調整します。

- 成功 [SUCCESS]**：修正後のサイの目が4以上であると側面攻撃は成功し、攻撃側は、防御側の前にステップ8を解決することになります。これには、損失の適用を含みます。(したがって、側面攻撃に成功したら、防御側の戦力は攻撃側に応射する前に損失を被ることによって減少します。)
- 失敗 [FAIL]**：修正後のサイの目が3以下であると、側面攻撃は失敗して防御側は攻撃側の前にステップ8を解決します。これには、損失の適用を含みます。(したがって、側面攻撃が失敗した場合、攻撃側の戦力は防御側に応射する前に損失を被ることによって減少します。)

失敗した側面攻撃中、たとえその使用条件がもはや満たされなくても、攻撃側が最終的に自身の攻撃結果を振るときにその CCs は使用されます。

例：「アルメニア人親衛隊 [Armenian Druzhiny]」CC を使用している ARM と GEO のユニットが側面攻撃に失敗したら、たとえ防御側の先制射撃に生き残った ARM ユニットの数がなくとも、CC は使用されることになります。

12.5 悪天候のチェック [Severe Weather Check]

(12.5.1) 概観 [In General]：完全戦力の全正規戦闘ユニットは、荒れ模様の季節中に好ましくない地形（夏季の湿地と砂漠のスペース、又は冬季の山岳スペース）の内外へ攻撃しているとき、1 ステップ損失を被り得ます。例外：シリア／パレスチナ [Syria/Palestine] 内の山岳は、この効果を持ちません。

(12.5.2) 悪天候チェックの解決 [Severe Weather Check Resolution]：悪天候チェックは戦闘解決の前に行われ、損害は戦闘戦力を判定する前に直ちに適用されます。悪天候のサイ振りを解決するため、攻撃しているユニットを含んでいる各スペースについて1つのサイを振ります。振られた数字が現行アクション・ラウンド数以上であると、そのスペース内で攻撃している完全戦力の正規戦闘ユニット（しかもこの戦闘に参加している）は、減少状態になります。すでに減少状態のユニットは、罰則を被りません。

注釈：季節後半の攻撃（例えば、3月や9月－冬季と夏季ターンのアクション・ラウンド5と6）は、悪天候のために損害を受ける可能性が低く、一方でアクション・ラウンド1は悪天候のために自動的に損害をもたらします。

(12.5.3) 悪天候チェックに免疫のユニット [Units Immune to Severe Weather Checks]：以下のユニットは、悪天候による影響を受けません。：

- この戦闘で交戦していない攻撃側スペース（たち）内のユニット（例えば、攻撃していないか又は異なるスペースを攻撃しているユニット）。
- 非正規ユニット、部族、HQs、重砲兵は、決して各天候チェックによって影響を受けません。
- 一定のカードは、悪天候チェックからユニットを免除します。これらは、悪天候チェックの前にプレイされます。例えば、「好戦的で粘り強い [PUGNACITY AND TENACITY]。

注釈：選択ルール 25.4 は、プレイヤー諸氏が悪天候チェックのサイの目を調整することを認めます。

12.6 損失の適用 [Applying Losses]

(12.6.1) 損失ナンバー [Loss Numbers]：射撃表上の各プレイヤーのサイの目結果は、相手側のユニットに潜在的に与える損害の量（損失ナンバー）を判定します。可能であれば、相手側のユニットは、この損失ナンバーによってあらわされる全ての損害を吸収しなければなりません。

(12.6.2) 損害の吸収 [Absorbing Damage]：損害は、実際にこの戦闘に参加した戦闘ユニットを減少又は除去するか、又は戦闘スペース内で防御している要塞を除去することによって吸収されます。

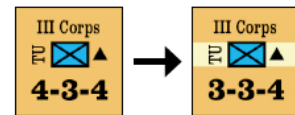
(12.6.3) 損失値と損害 [Loss Factors and Damage]：戦闘ユニットから取り去られる各「ステップ」は、敵によって受けた合計の損害（損失ナンバー）可能性を満たすためのユニットの損失値（LF）を提供します。完全戦力ユニットは、裏の低戦力面に裏返すことによって損害を受けます（「減少状態」）。すでに減少状態のユニットが損害を受けたら、除去されます。

LCUs の SCUs への減少 [REDUCING to SCU]：補給下の LCU が除去されたら、予備ボックスからの SCU によって置き換えられ（可能であればいつでも）、次いでこの SCU はやはり減少又は除去されます（12.6.5）。

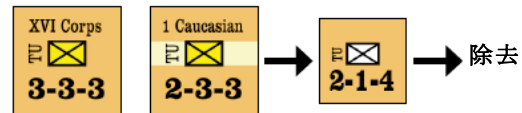
除去されたユニット [ELIMINATED UNITS]：撃破されたユニットは、除去／補充可能ユニット・ボックス [Eliminated/Replaceable Units box] 内に置かれます（しかし、黒いドット又は三角形でマークされたそれらは、ゲームから永久に取り去られます）。ただし、OOS 中に除去されることの影響を参照してください（12.6.7）。

要塞 [FORTS]：友軍戦闘ユニットが戦闘で生き残る限り、要塞は決して損害を受け得ません（12.6.6）。

ステップ損失なしの吸収 [ABSORPTION WITHOUT STEP LOSS]：各プレイヤーは、可能な限り多くの損失ナンバーを吸収しなければなりません。ただし、プレイヤーは、決して損失ナンバーを超える損害を受けられず、実際の損失ナンバーを受けることが可能であれば、要求されたよりも少ない損失を受けることもできません。これは、いくつかの場合、敵ユニットはいかなる損害も受けずに打撃を吸収することの意味し得ます（損失ナンバーがユニットの最小損失値未満である）。このような場合、敵ユニットはその戦闘効果の減少なしで打撃を吸収しています。



例1：3の損失値（LF）を持つ完全戦力の TULCU は、（可能であれば）5損失ナンバーを吸収しなければなりません。最初に、LCU は減少状態（裏返す）となって3ポイントの損害を吸収し（その LF が3なので、2ポイントの損害が残りますが、LCU の損失値は残っている損害よりも高いため、LCU は更なる損害を受けません。残っている2ポイントの損害は、その戦闘効果をさらに減少させることなしで、このユニットによって吸収されます。



例2：1つの完全戦力と1つの減少状態の2個トルコ軍団は、（可能であれば）5損失ナンバーを吸収しなければなりません。一見すると、これらの両ユニットの損失値は3であるため、完全な損失を吸収できないようです。ただし、これらのユニットは実際に完全な損害を吸収でき、それを行わなければなりません。CP プレイヤーは、最初に減少状態の LCU を除去しなければなりません（3ポイントの LF）。除去された LCU は、予備ボックスからの SCU によって置き換えられます。次いで、新たに置かれた SCU は2ステップを失い（各1ポイントの LF）、合計6ポイントの損害のために除去されます。

(12.6.5) 除去された LCUs の置き換え [Replacing Eliminated LCU]：除去された LCU は、直ちにその現行スペース内で、予備ボックスからの同国籍の SCU によって置き換えられなければなりません。二重国籍の SCUs を使用できます。可能であれば、SCU は LCU と同じタイプでもなければなりません（例えば、エリート歩兵）。同じ国籍の SCU が使用可能でなければ、その LCUs は永久に除去されます（再建不可）。例外：1) TU 又は TU-A のユニットは、全トルコ軍 LCUs のために使用できます。2) BR、IN、ANZ の LCU の場合、同じ国籍の SCU が予備ボックス内になければ、これら大英帝国国籍のいずれかの SCU を使用できます。

許容される代替 [ACCEPTABLE SUBSTITUTES] : LCU と同じタイプの SCU (例えば、TU-A 歩兵) が使用可能でなければ、同じ国籍／帝国のいずれかの正規 SCU を使用できます。(特殊と非正規 SCU は、使用できません。) LCU 自体が「特殊」であると、元の国家／帝国のいずれかの正規歩兵 SCU (通常又はエリート) を使用します。

二重国籍ユニット [DUAL NATIONALITY UNITS] : 二重国籍の LCU は、どちらかの国籍の SCU によって置き換えることができます。同様に、二重国籍の SCU は、どちらかの国籍の LCU に置き換えるために使用できます。これは、特殊 SCU を LCU に置き換えることができないルールに優先されます。複数の SCU が基準を満たしたら、所有しているプレイヤーはどれを使用するか選択します。

異常な状況 [UNUSUAL SITUATIONS] : プレイヤーが戦闘に LCU を参加させ、予備ボックス内にそれを代替するために使用可能な適切な SCU がなく、その戦闘でこのような SCU が予備ボックス内にあれば損失ナンバーを満たす可能性がある、損失はあたかもこのような SCU が存在するごとく受けなければならず、結果的に LCU の永久除去となります。

例: TU2-2-3 と TU3-3-3 が戦闘に参加しており、4 損失を受けたら減少状態のユニットは戦闘のために除去される必要があります。

(12.6.6) 要塞への損害 [Damage to Forts] : スペースが要塞を含み、防御している戦闘ユニットが攻撃されるとき、そのスペース内の全ての防御ユニットが撃破された場合 (撃破された LCU を置き換えた SCU を含む) にのみ要塞は損害を受けることができます。防御している戦闘ユニットを撃破するために要求された損失ナンバーの超過分が要塞の記載された戦力以上であると、直ちに要塞を破壊するために使用できます。注釈: 攻撃側によって支配された要塞は、戦闘中に損失を吸収できません。

カラの要塞 [VACANT FORTS] : スペース内に防御ユニットがいないときに要塞が攻撃されたら、攻撃側の損失ナンバーが要塞の記載された戦力以上であると、その要塞は破壊されます。

破壊された要塞 [DESTROYED FORTS] : 破壊された要塞は、決して修理されません。これらは、破壊マークでマークされます。

(12.6.7) ユニットの永久除去 [Permanent Elimination of Units] : ユニットの戦闘中に以下の 3 つの場合で損害を受けると永久に除去されます (再建できない)。

- LCU は、戦闘中に撃破され、その LCU に適切な代替 SCU (12.6.5 を参照) が予備ボックス内になければ、永久に除去されます。
- 戦闘中にユニットが非補給下の間に撃破されると。非補給下 LCU の除去の場合、代替 SCU は除去されず又はマップ上に置かれません。
- 黒いドット又は三角形でマークされたユニットは、除去されたときにゲームから永久に取り去られます。

(12.6.8) HQs と重砲兵の除去 [Eliminating HQs and Heavy Artillery] : 防御している全戦闘ユニットが除去されたら、そのスペース内のいかなる HQ と／又は重砲兵も永久に除去されます。

12.7 退却 [Retreats]

(12.7.1) 誰が退却しなければならないのか [Who Must Retreat] : 生き残っている全ての防御側は、以下の 3 つの条件が適用されると退却しなければならない。

- 攻撃側が戦闘に勝利する。戦闘の勝者は、射撃表上でより高い損失ナンバーを振ったプレイヤーです。ユニットに適用される実際の損害が、勝者を判定するわけではありません。

例: CP は 2 LN を振りますが、防御 AP 軍団の損失値が 3 であると、実際には 0 損害が適用されます。AP は 1 LN を振り、攻撃している CP はその損傷を歩兵師団で吸収して減少させ除去しました。この場合、AP は明らかに CP により高い損害を与えましたが、より高い損失ナンバーを振った CP が戦闘に勝利しました。

- 戦闘損害の吸収後に、少なくとも 1 つの攻撃ユニットが完全戦力。損害を吸収した後に攻撃側が完全戦力のユニットを持たなければ、防御側は決して退却しません (ただし、TU の撤退は発生しなければならない)。
- 防御側が地方内にいない。一地方内の防御側は決して退却しません。

上記の条件が適用されたら、たとえ攻撃側が前進を選択しないか又は前進できなくても、防御側は退却しなければならない (例えば、攻撃ユニットが防御スペース内の無傷の要塞に前進して攻囲するために十分な戦力を欠く場合です [15.2 を参照])。

(12.7.2) 退却の長さ [Length of Retreat] : 一般的に、防御側は 2 スペース退却しなければならない。ただし、攻撃側の損失ナンバー (LN) が防御側の LN よりも 1 だけ大きければ、防御側は 1 スペースのみ退却します。蜂起マークは、退却の長さに影響しません。

(12.7.3) 退却のキャンセル [Retreat Cancellation] : 塹壕、森林、砂漠、山岳、湿地内の防御側は、追加の 1 ステップ損失を受けることによって退却をキャンセルできます。この追加のステップ損失は、退却全体を無効にします。このルールは、以下の制限を持ちます。

- 残っている唯一の防御側は、退却をキャンセルするために除去できません。
- 平地地形から塹壕、森林、砂漠、山岳、湿地のスペースへ退却する防御側は、退却の二番目のスペースをキャンセルするために追加のステップ損失を受けることができません。

(12.7.4) 退却と永久除去 [Retreat and Permanent Elimination] : 非部族ユニットは、退却を完了できなければ永久に除去されます。

- そのスペースが超過スタックになるスペース内へ退却を強制されたら、又は
- 退却できず、しかも追加ステップ損失を受けることで退却をキャンセルすることもできなければ。どちらの場合でも、LCU が撃破されたら、その LCU と置き換えるために予備ボックスから SCU を持っていきます。

注釈: LCU が戦闘で撃破され、退却を要求される適切な SCU によって置き換えられても、それが退却できないか又は超過スタックの状況に退却しなければならないと (しかもその退却をキャンセルできなければ)、LCU と SCU の両方が永久に除去されます。

(12.7.5) 地方又は島嶼根拠地への退却 [Retreat to Regions or Island Bases] : 防御側は、退却の最初又は二番目のスペースとして、トランス - 地方路を越えて退却できます。ただし、ユニットが 2 ヘクス退却の最初のスペースとして地方内へ退却するとき、決して二番目のスペースを退却せず、地方内への退却は完全な退却を構成します。

同様に、2 スペース退却の最初のスペースとして島嶼根拠地上へ退却しているユニットは、その退却を島嶼根拠地スペース上で停止しなければならず、退却の二番目のスペースは無視されます。

(12.7.6) その他の退却の指定 [Other Retreat Considerations] : 退却するユニットは、以下のルールに従わなければなりません。:

- a. 防御側は、異なるスペースへ退却できます。
 - b. 防御側は、敵ユニット又は非攻囲下の敵要塞（たとえ退却しているユニットがその要塞を攻囲できるとしても）を含んでいるスペースに進入できませんが、敵占有下の地方内へ退却できます。
 - c. 防御側は、その退却を超過スタック状態で終了できませんが、2 スペース退却の最初のスペースをスタッキング限度違反で通過する退却はできます（すなわち、友軍ユニットを含んでいるスペースを通過して退却できます）。防御側が他のルートを持たない場合、限度内でスタックするユニットと、超過退却して永久に除去するユニットを選択します。注釈：この方法で LCU が除去されたら、予備ボックスからの SCU によって置き換えられます。
 - d. 一般的に、可能であれば、防御側は友軍支配下のスペース内へ退却しなければなりません（たとえ非補給下でも）、必要であれば敵支配下のカラのスペース内へ退却できます。ただし、退却しているユニットは、他に選択肢があれば超過スタックになれません。ユニットが超過スタッキングにならずに退却できるスペースの選択を持つと、以下の優先順位が適用されます。:
- 1) 補給下の友軍スペース内へ
 - 2) 非補給下の友軍スペース内へ
 - 3) 退却しているユニットが結果的に補給下となる敵スペース内へ。
 - 4) 退却しているユニットが結果的に非補給下になる敵スペース内へ。
- e. 2 スペース退却については、最初のスペースは退却優先順位に従い、次いで最初のスペースから二番目へ退却しているときに再び優先順位を調べます。
 - f. 2 スペース退却については、防御側は元の防御スペース内へ退却で戻ることではできません。
 - g. 2 スペース退却を行うことを要求された防御側は、ユニットが2 スペースを退却する限り、その退却を元の防御スペースに隣接して終了できます。
 - h. 2 スペース退却している防御側は、それらが退却で通過した敵支配下スペースの支配を獲得しませんが、その退却を終了する敵支配下スペース（たち）の支配を獲得します。
 - i. 防御側は、移動のために使用不能となる色付の鉄道を越えて退却できません。

(12.7.7) 退却したユニットと更なる攻撃 [Retreated Units and Further Attacks] : 防御側が同じアクション・ラウンドで後に攻撃されるスペース内に退却したら、退却したユニットは次の戦闘に参加しません（その戦闘値を防御側の戦闘戦力に加えない）。やはり、攻撃側が少なくとも1の損失ナンバーを達成したら、退却したユニットは直ちに撃破され、その後の戦闘についての損失ナンバーを満たすことに対してカウントしません。注釈：この場合、撃破された LCU は予備ボックスからの SCU によって置き換えられず、通常のルールに従って再建できます（補給下で撃破されたと仮定します）。

説明 : 「的確な命令 [Bulls Eye Directive Card] カード：このラウンドのその他の全攻撃が行われた後に、追加の攻撃が行われます。「的確な命令」によって追加されるユニットは、TU/TU-A ユニットの持たないスタックへ又は予備から SR によって到達できないスタックへ加えることができません。追加の攻撃がこのラウンドに退却したいずれかのユニットに対してであると、LF>0 であるとこれらのユニットは撃破されます。例外：追加の攻撃を行っているユニットから退却したユニットは、撃破されず通常に闘います。

(12.7.8) 攻撃しているユニットと退却 [Attacking Units and Retreat] : 攻撃しているユニットは、戦闘に敗北した後で決して退却しません。例外：「破滅的攻撃 [CATASTROPHIC ATTACK] イベントは、敗北した攻撃側に退却を要求します (12.9.9)。

(12.7.9) 退却とスペースの支配 [Retreat and Space Control] : あるスペースからの退却は、そのスペースの支配を自動的に他方のプレイヤーに変更させません。スペースの支配は、少なくとも1つの攻撃ユニットが、実際に、戦闘後にスペース内に前進するか (12.9)、又はそのスペースが部分的支配下のみであった場合にのみ、変更されます。

(12.7.10) 橋頭堡からの退却 [Retreats from a Beachhead] : AP ユニットの橋頭堡から又は通過して退却することを要求されたら、これらはその退却を隣接する島嶼根拠地上で停止しなければなりません（そして、これは要求された退却を完了させます）。カラの橋頭堡へ進入している CP ユニットの「物資の捕獲」の可能性と聖戦の影響については 13.5 を参照してください。

(12.7.11) 海上による退却 [Retreat by Sea] : ユニットの海上によって退却できません。例外：BR、IN、ANZ の SCU、RU 黒海師団は、これらが港湾内で防御していたら（同じ海の）友軍港湾へ海上によって退却できます。海上によって退却しているユニットは、1 スペースのみ退却します。

- LCU は、海上によって退却できません。ただし、港湾内で防御している BR/IN/ANZ の LCU が除去されたら、予備ボックスからの BR/IN/ANZ の代替 SCU は、(退却を要求されたら) 海上によって退却します。
- **捕獲物資 [CAPTURED MATERIEL]** : 海上によって退却できない非バルカン港湾内の各 AP LCU (又は3つの AP SCU) は、最大 TU RP マーカーを調整することなしに、総合記録欄に1ボーナス TURP を加えます (AP 物資のため)。
- **聖戦の影響 [JIHAD EFFECTS]** : オスマン帝国内の一定港湾のみを通して補給された最後の AP ユニットの (たち) が、海上によって退却することを要求されたら (たとえそれができなくても)、聖戦段階は+2 上昇します (18.1.2)。
- **冬季ターン [WINTER TURNS]** : 冬季中に東地中海とエーゲ海内で海上によって退却できる SCU はなく、そうすることを要求されたユニットは永久に除去されます。

12.8 トルコ軍の撤退 [Turkish Withdrawal]

(12.8.1) 概括 [In General] : CP LCU を含まないスペースに対して攻撃が宣言され、そのスペースが防御特典 (例えば、塹壕、要塞、山岳、湿地、砂漠、又は渡河点スペース・サイドのみを通しての攻撃) を持つとき、CP プレイヤーはそのスペース内の全ての TU と TU-A SCU の撤退を宣言できます。撤退の前に戦闘は通常に発生しますが、攻撃側の損失ナンバー (防御側に与える潜在的な損害)

は1だけ減少します。これは、戦闘結果を変化させ得ます (勝者/敗者の変更)。

注釈: 地方からは退却できないので、この能力は地方内では機能しません。

(12.8.2) 手順 [Procedure] : 誰が勝者かにかかわらず、トルコ軍の撤退が宣言されたら、生き残っている TU と TU-ASCU は、正確に1スペース退却しなければなりません。AP プレイヤーが戦闘に勝利したら、生き残っている全ての CP SCU は、やはり1スペース



戦闘の例 [Example of Combat]

1915 年冬季ターンの第5アクション・ラウンド中です。トルコ第 IX 軍団は Kopruckoy に、減少状態のトルコ第 X 軍団と騎兵 SCU は Malazgirt にあります。これらは、Eleskirt スペース内のロシア第 I と第 IV カフカス軍団 (両者が減少状態) を攻撃します。

トルコ軍は2つの異なるスペースから攻撃しているため、CP プレイヤーは側面攻撃の試みを宣言することに決めます。冬季ターンなので、トルコ軍プレイヤーは攻撃ユニットを持つ両スペースについて悪天候チェックのサイを振らなければなりません。最初に、Kopruckoy について4を振ります。これはアクション・ラウンド (5) 未満なので、ユニットは天候による損害を回避します。次に Malazgirt について3を振り、再びユニットは無事です。5又は6を振っていたら、騎兵ユニットは減少状態になりますが、TU LCU は損害を受けないことに注意してください (すでに減少状態であるため)。

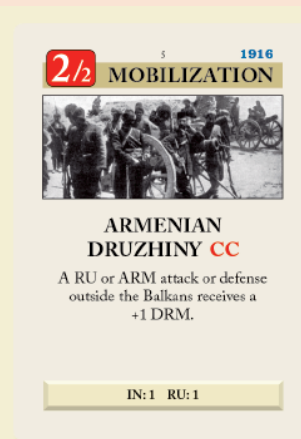


で、トルコ軍は6の戦力で最初に射撃し、重射撃表の6～8コラム上でサイを振ります。戦闘では、トルコ軍が騎兵を持ちロシア軍が持たないためトルコ軍は+1 DRM を受取り、CCについて

CP プレイヤーは、前のアクション・ラウンドの成功した防御から正面で表を向けた「ドイツ軍最高司令部」CC の使用を宣言します。AP プレイヤーは、「アルメニア人親衛隊」CC をプレイすることに決めます。

次に、トルコ軍は自軍の側面攻撃を試みます。第 IX 軍団スペースを拘束スペースとして指定します。3を振り、軍団が防御ユニット以外の敵ユニットと隣接していないため、+1 正します。側面攻撃が成功したの

の+1 DRM も受け取ります。トルコ軍は3を振って+2 DRM を加え、5の実質結果です。この結果は5の損失ナンバーです (ロシア軍に5ポイントの損害を適用する)。これは側面攻撃なので、ロシア軍はこの損害を直ちに吸収しなければなりません。ロシア軍の両 LCU は3の LF を持つため、ロシア軍プレイヤーは最初に3ポイントの損害を満たすためにどちらかのユニットを1ステップ減少させることができます。第 I カフカス軍団を除去し (すでに減少状態)、予備ボックスからの RU 歩兵 SCU (完全戦力、2-1-4) に置き換えます。吸収するためにまだ2ポイントの損害が要求されるので、RU SCU (1の LF を持つ) は、やはり2ステップを失わなければならず、除去されます。



ここでロシア軍は、重射撃表を使用し、2のコラムで2の統合戦力で応射します。AP プレイヤーは4を振り、CC の+1 DRM によって5に増加します。これは、3の損失ナンバーを示します。トルコ軍プレイヤーは、第 X 軍団を減少させることを選択し、それを除去して予備ボックスからの TU 歩兵 SCU と置き換えます。これは、要求された4LF の3を満たします。次いで、騎兵ユニットを裏返し (1の LF を持つ)

それによって残っている損害のポイントを満たします。

トルコ軍の損失ナンバー (5) がロシア軍の損失ナンバー (3) よりも高かったため、トルコ軍が勝利します。トルコ軍はまだ完全戦力のユニットを持つため、生き残っているロシア軍ユニットは退却しなければなりません。2つの損失ナンバーの差は1を超えるため、ロシア軍は2スペース退却します。AP プレイヤーは、自軍 LCU を Erevan へ退却させることを選択します。次いで CP プレイヤーは、自軍の完全戦力ユニット (第 IX 軍団と歩兵 SCU) の2つを Kagizman へ前進させることに決めます。TU 騎兵は、減少状態なので前進できません。

何らかの理由で、ロシア軍ユニットが4ポイントの完全な損害を吸収する必要がなければ、おそらく2ポイントのみを吸収し、トルコ軍は戦闘に勝利していました。損失ナンバーは、吸収した損害でなく、勝者判定のために比較されます (5対3)。

AP プレイヤーが戦闘で敗北したので、たとえアスタリスクを持たなくても自身の CC を捨て札しなければなりません。トルコ軍プレイヤーは勝利したので、別のアクション・ラウンドで使用するため自身の CC を表にして再び保持できます。どちらかの CC がアスタリスクを持っていたら、勝者が誰かにかかわらず、捨て札していなければならませんでした。

退却しなければなりません。CPが勝利したか引き分けであると、TU/TU-ASCUsのみが退却することを要求されます（ただし、スペース内のその他のCPユニット一部族を含む）は、CPプレイヤーの選択で1スペース退却できます。

(12.8.3) 前進とトルコ軍の撤退 [Advance and Turkish Withdrawal]：どちらの場合（たとえAPが戦闘に敗北していても）、全防御側が退却したか又は除去されたら、次いでいずれかの攻撃ユニット（たとえ減少状態のユニットであっても）は前進できます。

デザイン・ノート：トルコ軍は、夜間中に姿を消す達人でした。これらは、貴重な軍事資源を保全するために時間、物資、人員を交換することを意図した計画的な撤退でした。

12.9 戦闘後前進 [Advance After Combat]

(12.9.1) どのユニットが前進できるのか [Which Units May Advance]：全ての損害を割り当てた後、全ての防御ユニットが退却又は除去されていたら、3つまでの完全戦力の攻撃ユニットが前進できます。防御側が複数のスペースから攻撃されていたら、前進しているユニットはこれらのスペースの複数から来ることができます。戦闘後前進は、以下の制限に従わなければなりません：

- ・前進している全ユニットは完全戦力でなければならず、合計で3ユニットまでが前進できます。
- ・ユニットは、認められない又は非補給下となるエリア内に前進できません。

以下の例外は、上記のルールに適用されます：

- ・HQsと重砲兵は、たとえ裏返えされているか又は戦闘に参加していなくても、前進する資格を持つ他の戦闘ユニットに随伴されているときに前進でき、3ユニットの限度に対してカウントしません。
- ・減少状態のAPユニットは、トルコ軍の撤退の後に前進できます（12.8）。
- ・1つのGE Yildirimは、3ユニットの限度に加えて前進できます。

(12.9.2) 防御側除去後の前進 [Advance after Defender Elimination]：全ての防御ユニットが除去されたら、前進しているユニットはその前進を戦闘スペース内で停止しなければなりません。

デザイン・ノート：このルールは奇妙に思えるかも知れませんが、史実の第一次世界大戦では大規模な突破前進の成功（パレスチナにけるアレクサンダーの騎兵大突破のような）が生じることは稀でした。敵が撃破されたら、特に戦争後期には、勝者は捕虜をかり集め、敵の補給品を漁ることに夢中になりました。しばしば勝利に貢献した大規模砲兵射撃は、広い範囲で勝利した軍隊を通過不能にしました。

(12.9.3) 地形と前進 [Terrain and Advance]：2スペース退却の場合、前進しているユニットは、退却しているユニットが通過又はカラにしたいずれかのスペース（たち）内に前進できます。ただし、前進しているユニットは、砂漠、森林、山岳、湿地に進入又は渡河点を越えたら、停止しなければなりません。

(12.9.4) 退却できない防御側 [Defenders Unable to Retreat]：防御ユニットが退却できないために除去されたら、前進しているユニットは防御ユニットによって最後に占められたスペース内に前進できます。

(12.9.5) 前進と要塞 [Advance and Forts]：戦闘スペースが敵の要塞を含むと、攻撃側は（1）要塞が破壊されるか又は（2）攻撃しているユニットがその要塞を攻囲（15.2を参照）できない限り前進

できません。2スペース退却の場合、要塞を攻囲するために要求されたユニット数を超過する前進ユニットは、その要塞スペースを越えて前進を継続できます。やはり、2スペース退却の場合、前進しているユニットは、要塞を攻囲できるのであれば、戦闘の一部ではなかった要塞を含んでいるスペース内へ前進できます。

(12.9.6) 前進と地方 [Advance and Region]：前進しているユニットは、決して敵ユニットを含んでいるスペース内に進入できませんが、敵ユニットを含んでいる地方内に前進できます。備忘：蜂起マーカーは、敵ユニットではありません。

(12.9.7) 防御ユニットは決して前進しない [Defending Units Never Advance]：防御ユニットは、決して戦闘に勝利した後に前進しません。例外：CPの「破滅的攻撃 [CATASTROPHIC ATTACK]」イベント（12.9.9）。

(12.9.8) 前進後のスペース支配 [Control of Spaces after Advance]：前進している正規戦闘ユニットは、スペースが非破壊状態の敵要塞を含むか又は敵ユニットを含む地方でない限り、それらが進入するいかなるスペース/地方の支配も直ちに獲得します。注釈：正規戦闘ユニットなしで前進している非正規又は部族は、部分的支配のみを獲得します（10.2を参照）。

(12.9.9) 破滅的攻撃 [Catastrophic Attack]：CPの防御戦闘カード「破滅的攻撃 [CATASTROPHIC ATTACK]」は、連合国スタックの退却とCPの防御側が前進することを強制します。退却と前進についての通常ルールは、このカードに適用しません。その代わりに、以下を参照してください：

- ・複数の連合国スタックが戦闘に参加していたら、中欧列強プレイヤーはどのスタックが退却しなければならないかを選択します。1つのみのスタックで、退却するスタック内の戦闘に参加したユニットのみが退却します。
- ・連合国プレイヤーは、1スペース退却させます（地方内に退却できる）。12.7.6に記した全ての退却指針に従いますが、例外として退却しているスタックは一時的に超過スタックで（その次のカード・プレイの終了までに解決されなければならない）、スタックは退却をキャンセルするために地形又は塹壕を使用できず（12.7.3）、退却しているスタックは一緒に留まらなければなりません。スタックが1スペース退却できなければ、それらは永久に除去され、通常の聖戦罰則を適用します。
- ・中欧列強プレイヤーは、トルコ軍の撤退（12.8）の実施を選択した戦闘でこのカードをプレイできます。カードは撤退ステップの前にプレイされ、撤退ステップを完全にキャンセルします。

戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]：CPプレイヤーは、ここで防御スタックと共に3スペースまで前進できます。減少戦力のユニットは、この前進に参加できます。最初のヘクスは、攻撃側がカラにしたヘクス内でなければなりません。そのヘクスへ到達した後は、CPプレイヤーは自軍スタックを前進の最終2ヘクスのために分割できます。攻撃側が退却したスペースを通過して、いくつか又は全ての前進CPユニットが前進できます。全く前進しなくても構いません。前進には、以下のルールが適用されます：

- ・地形は、前進しているユニットに影響しません。
- ・MF>0を持つユニットは、完全な3スペース前進できます。
- ・前進しているユニットは、退却しなかったAPユニットを含んでいるスペースへ進入できず、前進しているユニットは退却しているユニットのスペース内で停止できません。

プレイ・ノート：CPプレイヤーは、退却を強制させた攻撃スタックを通過して前進する資格を与えられますが、たとえ異なるヘクスから攻撃に参加していたとしても、他の連合国ユニットを通過して前進する資格を与えられません。

- ・前進しているユニットは、橋頭堡に隣接するスペースが連合国部隊から解放されていない限り、橋頭堡に進入できません。
- ・前進しているユニットは、全てのユニットが前進を完了した後に OOS になる場所へ前進できません。これが発生したら、CP プレイヤーは前進を始めからやり直さなければなりません。
- ・ユニットは、通常移動で使用を禁じられた地形内へ又は道筋を使用して前進できません。
- ・中欧列強プレイヤーは、退却を強制した連合国スタックが OOS であると、それを通過して補給を引くことができます。
- ・連合国スタックを含んでいるスペースは、連合国ユニットがそこにいる間、連合国支配下に留まります。

12.10 地方内の戦闘 [Combat in Regions]

(12.10.1) 地方内で戦闘のためにユニットを活性化 [Activating Units in a Region for Combat] : 地方は、戦闘のために活性化しません。—その地方内で攻撃しているユニットは、最初にスタック内に集結させ、あたかも各スタックが1スペースにいるごとく、スタック毎に活性化させます。プレイヤーは、地方内の全自軍ユニットを活性化させる必要はありませんが、OPS コストを消費できる限り、望むだけ少ない又は多い数を活性化させることを選択できます (7.26 も参照)。



例: ガリシア [Galicia] 内に、3つの GE ユニットと3つの AH ユニットがあります。CP プレイヤーが対ベオグラード [Belgrade] の戦闘に2つの統合されたスタックを全て活性化させることを望むと、少なくともスタックの1つが攻撃中に連携するために混合国籍となるため、少なくとも3 OPS を使用しなければなりません (12.1.4)。

二者択一で、プレイヤーは AH ユニットの無視して、1 OPS のために3つの GE ユニットの1スタックのみを活性化させることができます。

追加1 OPS で戦闘のために AH ユニットの活性化させることもできますが、GE ユニットと同じ防御側を攻撃できません (どちらのスタックも両国家からのユニットを含んでいないため)。もちろん、GE ユニットのスタックは1アクション・ラウンドで活性化でき、次いで AH ユニットのスタックは次のアクション・ラウンドに活性化できます (換言すると、プレイヤーは地方内で望むだけ少ない数のユニット—たったの1 GE ユニットでさえ—を活性化させることができます)。

(12.10.2) 地方内と内/外への攻撃 [Attack within and into/out of Regions] : 戦闘は、競合状態の地方内で友軍と敵ユニットとの間で起こり得ます。攻撃は、1つの地方から隣接する地方又はスペース内へ、あるいはスペースから隣接する地方内へ行うこともできます (ただし、下記の制限を参照)。地方内への攻撃は、すでに地方内にいる友軍ユニットによる攻撃と統合でき、複数国籍戦闘の通常ルールに従います (12.1.4)。地方内の複数スタックの攻撃は、その地方内又は内外へ攻撃できます (たとえ同じ目標に対する統合であっても)。

地方内への複数スタックの攻撃は、複数のトランス - 地方路を越えて越えて行うことができません。当時の情報伝達は、この種の連携強襲を認めませんでした。

(12.10.3) 地方内の防御 [Defending in a Region] : 地方内で防御しているとき、防御側は1スタックのユニットのみで防御できます。防御側は、この戦闘で防御側として行動するための3ユニット (並びに

存在すればユルドゥルム [Yildirim] を選択しなければなりません (地方内に3つを超えるユニットを持つと仮定して)。これは、防御スタックです。防御側は、HQ が存在したら、戦闘に参加するかどうかを選択できます。地方内の防御側の他のユニット (3つを超過する分) はこの戦闘に参加できず、たとえその攻撃が、防御スタックが吸収できるよりも多くの損害を生じさせたとしても、戦闘損失を吸収するために使用できません。

(12.10.4) 地方と地形 [Regions and Terrain] : 地方が地形を含むと、戦闘中に通常の地形効果が適用されます。ただし、地方内に塹壕は決して存在できません。

(12.10.5) 地方と退却 [Regions and Retreat] : 地方内の防御スタックが戦闘に敗北しても、決して退却しません。実際には、地方内で退却しています。結果的に、トルコ軍の撤退 (12.8) は地方内で使用できません。

(12.10.6) 地方と前進 [Regions and Advance] : 攻撃側が戦闘に勝利したら、地方の外部にいる完全戦力の全攻撃ユニットは、地方内に前進できます (ただし、それを越える前進は不可)。

(12.10.7) 戦闘後の地方の支配 [Control of Regions after Combat] : 地方内の防御スタックを撃破することは、戦闘の終了時 (戦闘後前進を含む) に少なくとも地方内に1つの攻撃ユニットがあり敵ユニット (戦闘に参加しなかった敵ユニットを含む) がいない場合でない限り、地方の支配を自動的に攻撃側へ変換することを生じさせません。

13.0 海上侵攻 [Amphibious Invasions]

(13.1.1) 海上侵攻の概括 [Amphibious Invasions in General] : 海上侵攻は、侵攻イベント・カードのプレイが要求されます。「チャーチルの説得 [CHURCHILL PREVAILS]」イベントは、「アレクサンドリア計画 [PROJECT ALEXANDRIA]」侵攻を除く (小規模であるため)、全ての海上侵攻の前提条件ですが、「エジプトのクーデター [EGYPTIAN COUP]」はその侵攻の前提条件です。

(13.1.2) 侵攻位置 [Invasion Location] : 侵攻カードの名称は、AP プレイヤーが史実の位置でそのカードを使用しなければならないことを意味しません。—カード上に指定されたごとく、いずれか1つの AP 支配下の島嶼本拠地又は橋頭堡へユニットを配置できます。

(13.1.3) 侵攻の制限 [Invasion Restrictions] :

- ・ターン毎に1 [ONE PER TURN] : AP プレイヤーは、非冬季ターン毎に1つの侵攻のみプレイできます。
- ・冬季 [WINTER] : 冬季中、侵攻カードはプレイできず (BR の増援としてでない限り)、橋頭堡マーカーは置くことができず、任意の撤退は実行できません。例外: RU 黒海師団は、冬季中に強襲上陸を実行できます (13.3.4)。存在している橋頭堡は、冬季中に移動又は戦闘のために活性化できます。



(13.1.4) 橋頭堡マーカー [Beachhead Markers] : 橋頭堡マーカーの限度は絶対的なものです。いったんマップから取り去られたら、橋頭堡マーカーはゲームから取り去られます。追加の橋頭堡マーカーは創出できません。AP プレイヤーは、自軍ターンに罰則なしでカラの橋頭堡マーカーを取り去ることができますが、これがユニットの島嶼根拠地への撤退を含まず、AP ユニットの非補給下に置かない場合に限ります。

13.2 海上侵攻の手順 [Amphibious Invasion Procedure]

(13.2.1) 増強 [BuildUp]: 「アレクサンドリア計画 [PROJECT ALEXANDRIA]」と「キッチンナーの侵攻 [KITCHENERS INVASION]」を除き、侵攻カードは侵攻部隊の初期増強を指定します。実際の侵攻は、AP プレイヤーが選択する後のアクション・ラウンドに開始されます。

(13.2.2) 増強のシークエンス [Sequence of the BuildUp]: 侵攻イベントをプレイした後、これらのステップに従います。:

ステップ1: 侵攻カード上に列記された橋頭堡マーカーは、指定されたごとく予備ボックス内又はマップ上に置かれます。

ステップ2: 侵攻カードの結果としての新たなユニット又は SR されたユニットは、指定されたごとく、いずれか1つの AP 支配下の島嶼根拠地 (レムノス [Lemnos]、キプロス [Cyprus]、バーレーン [Bahrain])、直接橋頭堡マーカー上、予備ボックス内に置かれます。備忘: スタッキング限度は、島嶼根拠地上では適用しません。

(13.2.3) 侵攻手順 [Invasion Procedure]: 増強後のいずれかのアクション・ラウンドに、AP プレイヤーは侵攻を開始できます。橋頭堡マーカーは、予備ボックス内になければなりません。予備ボックス内に十分な未使用の橋頭堡マーカーがある限り、同じアクション・ラウンドに複数の侵攻を開始できます。各橋頭堡について、この手順に従います。:

ステップ1: 自身の選択した橋頭堡スペース上に橋頭堡マーカーを置きます。

ステップ2: その橋頭堡に隣接する島嶼根拠地上で、1スタックのユニットを活性化させます。スタックは橋頭堡間で分割でき、又はそのいくつかはどこにでも移動できます。橋頭堡を創出するために必要な全ては、少なくとも1つの SCU をそこへ移動させることです。

ステップ3: そのユニットのスタックを、カラの橋頭堡マーカー上に前進させます。これは海岸への初期上陸で、ユニットはこのアクション・ラウンドにこれ以上移動できません。

デザイン・ノート: オスマンのスパイは、侵攻のためにレムノス [Lemnos] のような場所に AP 部隊が集結していることを察知しました。いったん侵攻が開始されたら、たとえ実際の抵抗がなくても、連合国ユニットは海岸上で停止する傾向があり、対応するための時間をオスマン部隊に与えました。

(13.2.4) 侵攻のためのスタックの活性化 [Activation of Stacks for Invasion]: 島嶼根拠地上のユニットは、スタックに編成し、次いで移動のためにスタックによって活性化されなければならず、各スタックについての OPS コストは、そのスタック内のユニットのみを考慮して計算します。これは、地方内のユニットを活性化させるために使用される手順と同じです。

例: FR と BR のユニットがレムノス [Lemnos] 上にありますが、AP プレイヤーは BR の1スタックのみを1OPS で活性化し、FR ユニットの存在は活性化コストに何ら影響を持ちません。別の OPS で FR ユニットのスタックも活性化できます。未来の戦闘目的のため、FR と BR ユニットの2つの混成スタックを編成したら、混成国籍のスタックを統御する通常のルールに従い、各スタックは活性化のために2OPS がかかります。

(13.2.5) 侵攻後 [After the Invasion]: 続くアクション・ラウンドに、橋頭堡マーカーがすでに橋頭堡スペース上にあるとき、以下の2つの事柄が発生し得ます。:

- 橋頭堡上のユニットは、通常のルールに従って、移動又は戦闘のために活性化できます。これらは、次いで内陸へ移動 (対抗されていないければ) 又は攻撃のどちらかができます。

- 隣接している島嶼上のユニットは、以下のいずれかができます。
 - 橋頭堡スペース上のユニットを増援する (スタッキング限度内で) 又は
 - 橋頭堡スペースを通常のスペースとして扱い、通過して移動する (9.5)。

(13.2.6) スタッキング限度は、島嶼根拠地上に適用されませんが、橋頭堡スペース上では適用します。

(13.2.7) 侵攻と SR [Invasions and SR]: 橋頭堡は港湾です。港湾内の SCUs のみが海上によって SR ができます。LCUs は、決してそれを行うことができません。

13.3 海上侵攻の特別ルール [Special Rules on Amphibious Invasions]

(13.3.1) シリア政策 [Syrian Policy]: 仏英の対立とアラブからの抵抗のため、橋頭堡マーカーがシリアに隣接して置かれた最初のときに、+1 VP と +1 聖戦ポイントの罰則があります。後のシリア侵攻は、この罰則を適用しません。これは、キプロス [Cyprus] からアダナ [Adana] (シリア内ではありません) への侵攻に適用しません。

(13.3.2) 「地中海のドイツ軍潜水艦」[German Subs in the Med]: このカードは、それがプレイされたターンに連合国の増援をエーゲ海に送ることを禁じます。これには、部隊を加えるものの特に「増援 [Reinforcement]」と述べていないカードを含みます (例えば、「連合国の結束 [Allied Solidarity]」、「マレイが指揮を執る [Murray Takes Command]」、「セルビア軍の帰還 [Serbs Return]」)。BR の増援カードとしてプレイされた侵攻カードも含めます。ただし、侵攻としてプレイされた侵攻カードは、「地中海のドイツ軍潜水艦」によって東地中海又はエーゲ海で上陸することを妨げられず、関連した SR も認められます。

(13.3.3) 「無制限潜水艦戦」[Unrestricted Submarine Warfare]: このイベントは、AP の侵攻イベント (「アレクサンドリア計画 [Project Alexandria]」を含みます) を侵攻としてプレイ不能にし (それでも、増援のためにプレイできます)、予備ボックス内の橋頭堡マーカーはプレイから取り去られます。



(13.3.4) ロシア軍の海上侵攻 [Russian Amphibious Invasion]:

ゲーム毎に一度、RU 黒海師団は、海上侵攻を実施できます。このユニットは、黒海のいずれかの港湾内で戦闘のために活性化されなければならず、次いで黒海のいずれかのカラの敵支配下港湾を占めるために移動できます。これには、通常の攻囲ルールの例外として (ロシア軍黒海艦隊からの支援のため)、このユニット単独によって攻囲されるボスフォラス [Bosphorus] 又はトラブゾン [Trabzon] のどちらかの要塞も含みます。この強襲上陸は、冬季中に発生できます。ロシア軍の侵攻は、以下の特別ルールを持ちます。:

- 黒海師団がその侵攻を実施した後、この特殊能力が再び使用できないことを示すため、RU 強襲上陸 [RU Amphibious Assault] マーカーを裏返します。
- 要塞の1つが攻囲されていると、黒海師団があたかも3SCUs であるごとく扱い (攻囲の維持に関して)、通常のごとく攻囲の結果についてサイを振ります。
- 要塞が攻囲されている間、それは友軍 AP 港湾として扱うことができ、他の RU ユニットのそこを SR で往来すること (黒海師団の再配置を含める) を認めます。CP は、このような SR についての特典を受け取りません。
- 港湾から又はそこを通過して退却することを強制されたら、黒海師団は常に同じ海のいずれかの AP 支配下の港湾へ、海上によって退却できます。

デザイン・ノート: トルコ軍は、RU がボスフォラス海峡に上陸することを非常に恐れていましたが、実際の上陸はトルコ軍の退却略

を絶ってトラブゾン [Trabzon] への道路を開くため、戦線後背地のリゼ [Rize] 近郊で行われました。ロシア軍黒海艦隊は、決して再びロシア陸軍と十分に連携することを意図しませんでした。

13.4 撤収 [Evacuations]

(13.4.1) 撤収の概括 [Evacuations in General] : 海岸又は橋頭堡スペース上の AP ユニットは、以下の3つの場合でのみ島嶼根拠地へ移動で戻ることができます。:

- ・砲火下の任意撤退 (13.4.2)。
- ・安全な任意撤退 (13.4.3)。
- ・戦闘後退却で (12.7.1、12.7.2)。

デザイン・ノート : 侵攻は、主として一方通行の事柄で、砲火の下にあるときの橋頭堡からの撤退は極めて困難であり、最終目標は内陸への道と港湾の支配を獲得することです。端的に言えば、威信と資源の損失なしで戻ることはありませんでした。

(13.4.2) 砲火下での任意撤退 [Under Fire] : AP プレイヤーは、侵攻の失敗を宣言できます。特定の橋頭堡を通して補給を引いており、敵ユニット (たち) に隣接する、残っている全てのユニットを移動のために活性化させ、自軍ユニットを島嶼根拠地に移して移動を停止しなければなりません。次いで、プレイヤーは橋頭堡マーカーを取り去ります。砲火下での撤収には、以下の罰則が適用されます。:

- ・橋頭堡がバルカン諸国内になかったら、聖戦段階を+1増加させます。この+1聖戦罰則は、AP プレイヤーが、橋頭堡を含むオスマン帝国内の港湾のみを通して補給を引いている最後の AP ユニットを海上によって SR させても起こります。
- ・砲火の下で撤収した LCU は永久に除去され、直ちに解散して SCU は分割されます。完全戦力の LCU は 3 SCU に置き換えられ、減少状態 LCU は 2 SCU に置き換えられます。注釈 : 25.2 の選択ルールでは、LCU の分割と撤退の場合に使用される方法を説明します。
- ・完全戦力の全撤収ユニット (LCU を分割するために使用された SCU を含め) は、直ちに減少状態になります。すでに減少状態の SCU は、追加のステップを失いません。
- ・物資の捕獲 [CAPTURED MATERIEL] : 非バルカン橋頭堡上では、撤退した各 LCU (又は 3 SCU) について、最大 TU RP マーカーを調整することなしで、総合記録欄に 1 ボーナス TU RP を加えます (放棄された物資により)。

デザイン・ノート : ガリポリ [Gallipoli] の連合国ユニットは、冬が始まる前の 1915 年 12 月に、砲火の下で撤退しました。50% の損失が見込まれたにもかかわらず、3 個軍団が人命の損失なしで撤収しました。撤収は連合国の威信を低下させ、撤退した部隊の戦闘能力を減少させ、聖戦を盛り上げました。トルコ軍は、数か月分の補給物資が取り残されているのを発見しました。

(13.4.3) 安全な任意撤退 [Safe Voluntary Withdrawal] : 橋頭堡のみを通して補給を引いており、敵ユニットに隣接していない AP ユニットは、移動のために活性化して島嶼根拠地へ移動で戻ることができ、島嶼根拠地へ到達したときに停止します。この場合、LCU はその構成 SCU に解散せず、ユニットは減少状態になりません。ただし、非バルカン橋頭堡を通して補給を引いている最後のユニットが離れたら、+1 聖戦です。

プレイ・ノート : 2つのみのバルカン橋頭堡があります。: アテネ [Athens] とサロニカ [Salonica] です。他の全ては非バルカンです。

13.5 カラ橋頭堡の敵占有 [Enemy Occupation of an Empty Beachhead]

(13.5.1) 移動を介して [Via Movement] : 移動中に CP ユニットがカラの橋頭堡マーカー上に移動したら、橋頭堡は破壊されます。その橋頭堡がバルカン諸国以外のどこかに位置していたら、聖戦段階が+1増加します。CP ユニットは直ちに移動した隣接スペースへ戻され (MP なしで)、その移動又は戦闘後前進を終了します。CP ユニットが橋頭堡マーカー上に戦闘後前進しなければ、橋頭堡はイン・プレイに留まります。

(13.5.2) 戦闘後前進を介して [Via Advance After Combat] : 非バルカン橋頭堡について+2だけ聖戦レベルが増加することを除き、上記の移動と同じ手順です。やはり、この戦闘中に撃破又は退却した各 LCU と 3 AP SCU 毎に、橋頭堡がバルカン諸国の外部であれば、最大 TU RP マーカーを調整することなしで、総合記録欄に 1 ボーナス TU RP を加えます (放棄された AP 物資のトルコ軍の使用のため)。

(13.5.3) CP ユニット不可 [CP Units Not Allowed] : 全ての場合、CP ユニットは橋頭堡に進入したスペースへ戻されます。CP ユニットは、決して島嶼根拠地上へ移動できません。

14.0 補給と損耗 [Supply and Attrition]

14.1 ルールの概要 [General Rules]

(14.1.1) 総括 [Overall] : ユニットは、大部分のアクションを実行するために補給下でなければなりません。非補給下 (OOS) のユニットは、多くの罰則を被ります (14.3)。戦闘解決の目的においては、防御しているユニットの補給状態は各戦闘の瞬間にチェックされます (アクション・ラウンドの早期の戦闘によって生じた前進又は退却は、ユニットの補給を切断し、CCs のプレイを不許可にするかも知れません)。

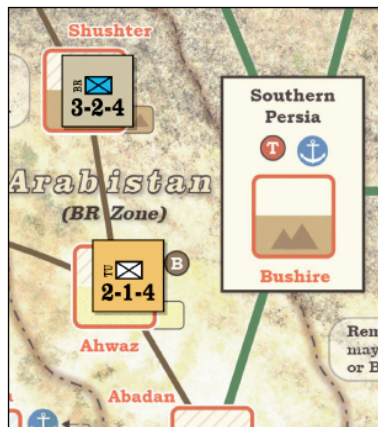
(14.1.2) 補給をたどる [Tracing Supply] : 補給下であるために、ユニットはその国家に適切な友軍支配下の補給源まで補給をたどなければなりません。補給線は、無制限の長さであることができます。通常、補給線はプレイヤーの完全支配下にあるスペースのみを通過してたどられます (3.1.2 を参照)。ただし、補給線はどちらかのプレイヤーの部分的支配下のスペースを通過してもたどることができます (10.2)。—これは、プレイヤーが敵ユニットを通過して補給をたどることができる唯一のときです。プレイヤーは、攻囲下の敵要塞を通して補給をたどることもできます (自軍ユニットがそのスペース内にあるため [15.2.5 を参照])。

(14.1.3) 補給をたどる制限 [Supply Tracing Limitations] : ユニットは、以下のスペースを通過して補給をたどることができません。:

- ・敵の完全支配下スペース、
- ・中立スペース (中立ギリシャを通過して補給をたどっている連合国ユニットを除く)、
- ・友軍被攻囲下の要塞を含んでいるスペースを通過 (そのスタックが敵の正規戦闘ユニットを含むため)。

14.1.4 港湾を通して補給をたどる [Tracing Supply through Ports] : ユニットは、友軍支配下の港湾へ、次いで友軍補給源へ、おそらく友軍支配下港湾の連鎖を通じて補給をたどることができます。以下のルールは、補給をたどることと港湾に適用します。:

- ・競合状態の CP 支配下地方内の AP ユニットは、補給をたどるためにその地方内の港湾を使用できます。これは、英国海軍の影響力のためです。
- ・CP プレイヤーは、「英国海軍の封鎖 [ROYAL NAVY BLOCKADE]」イヴ



例：シューシュタル [Shushtar] の BR ユニットの、アフワズ [Ahwaz] の TU 正規戦闘ユニットによって切断されたら、中立ペルシャ内の非支配下スペースを通して補給をたどることができず、損耗フェイズ中に撃破されます。シューシュタルは、いかなる AP 補給源にも補給をたどれないため、やはり、CP 支配下のスペースになります。

セントがブレイされた後に、黒海とカスピ海を除く海上によって補給をたどるために港湾を決して使用できません。

- AP プレイヤーは、ボスフォラス [Bosphorus] 要塞スペースを支配しているか（ロシアへ補給をたどっていると）又は海峡／フェリー・レーン（非ロシア AP 補給源へたどっていると）によってのみ、海上によって補給をたどるためにコンスタンティノープル [Constantinople] を使用できます。

(14.1.5) 要塞と補給 [Ports and Supply]：要塞は、補給を必要とせず、OOS であることによって害されません。要塞を含んでいるスペースは、たとえそのスペースが OOS になっても、友軍支配下に留まります（その要塞が攻囲されない限り）。このようなスペース内のユニットは、通常の補給を受けるか又は OOS 罰則を被ります。

(14.1.6) 孤立状態の補給源 [Isolated Supply Sources]：国土の残りから切断された補給源は、それでも補給源として完全に機能します。

例：AP のアダナ [Adana] への侵攻が成功したら、コンスタンティノープル [Constantinople] からダマスカス [Damascus] を切断できますが、ダマスカスはそれでも存立できる補給源になります。

(14.1.7) 混乱補給下 [Disrupted Supply]：非正規ユニット、部族、蜂起マーカーは、敵ユニットに OOS をもたらしませんが、それらが存在するスペースを混乱させます (10.3)。これは、敵ユニットに混乱補給下をもたらし (10.4)。

(14.1.8) 補給と地方 [Tracing Supply Regions]：補給は、たとえ地方が「競合状態」(10.1.5) であっても、友軍支配下地方を通過して友軍補給源までたどることができます。ユニットは、競合状態の敵支配下地方の外へ補給をたどることができますが、そのような地方を通過できません。これには、敵支配下の競合状態地方内の港湾を使用して補給をたどるための AP ユニットの能力を含みます。

(14.1.9) 限定補給 [Limited Supply]：限定補給源 (14.2.1) にのみ補給をたどれるユニットは限定補給下で、移動のために活性化できますが、SR、戦闘のために活性化、LCUs に編成、RPs を受けることはできません。

14.2 補給源 [Supply Sources]

(14.2.1) 中欧列強の補給源 [Central Powers Supply Sources]：CP ユニットの補給源は、ガリシア [Galicia]、ソフィア [Sofia] (CP 同盟国のとき)、コンスタンティノープル [Constantinople]、カイセリ [Kayseri]、エルジンジャン [Erzincan]、ダマスカス [Damascus]、バグダッド [Baghdad] です。これらは、黒い補給シンボルでマップ上にマークされます。

限定補給源 [LIMITED SUPPLY SOURCES]：中立のアフガニスタン [Afghanistan]、CP 同盟国の中央アジア [Central Asia]、メディナ [Medina]、メッカ [Mecca]、マアーン [Maan] は、限定補給源として機能します。—これは、そのスペースのみに補給をたどっている CP ユニットの、OOS で除去されないことを意味します。限定補給源にのみたどっているユニットは、限定補給下です。ユニットは、限定補給源上に創設できません。

アフガニスタンが CP 同盟国で CP 支配下であると、二重トルコ／アフガン国籍の完全 CP 補給源として機能します。ただし、そこにはアフガン CP ユニットのみの配置又は創設できます。

上記の制限に加えて、その祖国の外部にある補給源にのみ補給をたどっている CP ユニットの、限定補給下です。これには、以下を含みます：

- ソフィア [Sofia] 又はトルコにのみ補給をたどっている GE と AH のユニット
- ソフィア [Sofia] 又はガリシア [Galicia] にのみ補給をたどっている TU ユニットの
- ソフィア [Sofia] 以外のいずれかの補給源に補給をたどっている BU ユニットの

(14.2.2) ロシア軍の補給源 [Russian Supply Sources]：RU の補給源は、オデッサ [Odessa]、ティフリス [Tiflis]、中央アジア [Central Asia]、ペトロフスク [Petrovsk] です。RU VP マーカーでマークされたら、トラブゾン [Trabzon] も RU 補給源です。RU、SB、RO のユニットは、黒海を通して、海上によって補給をたどることができます。BR の補給源へのみ補給をたどっている RU ユニットの、限定補給下です。

例外：2つの RU ユニットの、非ロシア軍補給源を使用できます。：2/4 特殊師団とユーゴスラヴィア師団。ギリシャで闘った両師団は、英国海軍によって補給されました。



(14.2.3) イギリス軍の補給源 [British Supply Sources]：BR の補給源は、スーダン [Sudan]／ダルフル [Darfur]、インド [India]、AP 支配下の島嶼根拠地です。FR、IT、IN、ANZ のユニットは、BR の補給源を使用します。RU の補給源にのみ補給をたどっている BR/ER/IT/IN/ANZ のユニットは、限定補給下です。

(14.2.4) セルビア軍の補給源 [Serbian Supply Sources]：セルビア軍の崩壊の前、SB ユニットの、セルビア内のどこでも常に補給下です。これらは、いずれかの友軍支配下の BR 又は RU の補給源にも、海上による場合を含み、補給をたどることができます。

(14.2.5) ルーマニア軍の補給源 [Romanian Supply Sources]：RO ユニットの、いずれかの RU 補給源まで、陸上又は港湾を介して補給をたどります。

(14.2.6) ギリシャ軍の補給源 [Greek Supply Sources]：GR ユニットの、ギリシャ内のどこでも常に補給下です。これらは、AP 支配下のアテネ [Athens] を含む (AP 同盟国であれば)、いずれかの支配下の友軍補給源に補給をたどることもできます。

(14.2.7) アラブ AP の補給源 [Arab AP Supply Sources]：アラブ北方軍は、いずれかの支配下 BR 補給源へ補給をたどることができます。このユニットは、たとえ CP 支配下であっても、ヒジャーズ [Hejaz] を完全補給源として扱うこともできます。

(14.2.8) ペルシャ軍の補給源 [Persian Supply Sources]：PE ユニットの、アゼルバイジャン [Azerbaijan] とアラビスタン [Arabistan] を含む、ペルシャ [Persia] 内のどこでも補給下です。

(14.2.9) **スペースと OOS [Spaces and OOS]** : スペース (ユニットではない) は、損耗フェイズ中に OOS 状態についてチェックしているとき、プレイヤーによっていずれかの友軍補給源へ補給をたどることができます。例: ロシアのスペースは、BR 補給源へ補給をたどることができます。

(14.2.10) **部族と補給 [Tribes and Supply]** : 部族は、その移動範囲内にあると常に補給下です (17.1.4)。

(14.2.11) **非正規ユニットと補給 [Irregular Units and Supply]** : 17.2.2 を参照。

14.3 非補給下の影響 [Out of Supply Effects]

選択 OOS ルールについては、25.1 を参照してください。

(14.3.1) **OOS ユニットの制限 [Limitations on OOS Units]** : OOS ユニットの、以下ができません:

- ・移動又は戦闘のために活性化させる。
- ・SR。
- ・塹壕の構築 (ただし、存在している塹壕の特典を受ける)。
- ・CCs (戦闘カード) の特典を受ける。
- ・RPs を受ける (ボーナス RPs を含める)。

これらの制限は、混乱補給下のユニット (OOS ではない) には適用しません。

(14.3.2) **補給と損耗フェイズ [Supply and the Attrition Phase]** : 損耗フェイズ中に OOS のユニット (LCU 又は SCU) は、永久に除去されます。両プレイヤーの OOS ユニットの、同時に取り去られます。それ故、OOS 敵ユニットの除去は、友軍 OOS ユニットの補給線を開けません。

(14.3.3) **支配と損耗フェイズ [Control and the Attrition Phase]** : 損耗フェイズ中、非破壊友軍要塞を含まない友軍支配下スペースは、友軍戦闘ユニット (つまり、現在使用可能なその陣営の正規非特殊ユニット) が OOS になることで除去されると、敵支配下になります (VP スペースを含む)。スペースは、損耗について同時にチェックされます。中立スペースは、決して損耗のために変換されません。スペースは、損耗フェイズ中に、敵補給の存在のためではなく、友軍補給の欠乏のために敵支配下となります。支配を変更するため、友軍 OOS スペースは敵補給源へたどる必要はありません。10.4.2 と 18.3.2 を参照してください。

(14.3.4) **OOS 防御側への戦闘の影響 [Combat Effects on OOS Defenders]** : ユニットの、戦闘中に非補給下の間に撃破されたとき、永久に除去されます (再建不可)。除去された LCU の場合、代替 SCU は除去されず、又はマップ上に置かれませんが (12.6.6)。OOS のとき、ユニットは通常の戦闘ルールによって要求された退却を行わなければなりません。

15.0 要塞と塹壕 [Fort and Trenches]

15.1 要塞 [Fort]

(15.1.1) **要塞と移動 [Fort and Movement]** : ユニットの、要塞を攻囲できない限り、移動又は戦闘中に非攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースへ進入できません。非攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースに進入したユニットは、そのアクション・ラウンドに更に移動又は前進ができません。

(15.1.2) **要塞攻撃 [Attacking a Fort]** : 要塞を除去するために攻囲する必要はありません。非攻囲下要塞は、隣接スペースから攻撃することができ、攻撃側の損失ナンバーがその要塞の戦力以上であると破壊されます。攻囲下要塞は、そのスペース内のユニットによってのみ攻撃され得ます。

(15.1.3) **要塞の戦闘戦力 [Fort Combat Strength]** : 要塞は、その戦闘値 (CF) を自身のスペース内で防御している友軍ユニットの戦力に加えますが、要塞は決して攻撃に参加しません。

(15.1.4) **要塞と側面攻撃 [Fort and Flank Attacks]** : 側面攻撃は、敵の要塞と非塹壕状態の敵ユニットを持つスペースに対して行うことができます。要塞スペース内の友軍ユニットは、そのスペース内の塹壕から特典を受けます (防御しているときには要塞の CF を含む)。そのスペース内に友軍ユニットを持たない要塞は、側面攻撃の目標になり得ません。

(15.1.5) **要塞と損失ナンバー [Fort and Loss Numbers]** : 損失ナンバーは、以下であると防御している要塞に適用されます。(1) スペース内で防御している戦闘ユニットがいないか、又は (2) 全防御ユニットが除去された後 (除去された LCU を置き換えた SCU を含める)、要塞の戦力以上の十分な損失ナンバーが残っている場合。防御している要塞は、戦闘でいずれかの戦闘ユニットが生き残ったら (たとえそれらが要塞のスペースから退却しているとしても)、未消化の損失ナンバーによって影響を受けません。

(15.1.6) **要塞の破壊 [Fort Destruction]** : 防御している要塞は、損害が要塞の戦力と同数又は超過しない限り、戦闘によって影響を受けません。同数又は超過する場合、要塞は破壊されます。要塞は決して減少状態にならず、決して部分的な損害を受けません。

(15.1.7) **要塞と修理 [Fort and Repair]** : 要塞は、修理できません。いったん破壊されたら、これらはゲームの残りについてその状態に留まります。

(15.1.8) **要塞と支配 [Fort and Control]** : あるスペースは、非破壊状態の友軍要塞がスペース内にある限り、たとえその要塞が攻囲されていても、敵によって支配され得ません (そしてその VP 又は聖戦ポイントを主張できません)。ただし、攻囲しているプレイヤーは、その要塞スペースを通過して補給をたどることができます。

15.2 要塞の攻囲 [Besieging Forts]



(15.2.1) **攻囲の方法 [How to Besiege]** : 敵の要塞を攻囲するためには、少なくとも 1 LCU 又は要塞の戦力に相当する数の SCU (正規と/又は非正規、ただし部族は不可) のどちらかが、単一のアクション

・ラウンド中に移動又は戦闘後前進を介して要塞のスペースに進入しなければなりません。LCU 又は SCU が完全戦力又は減少状態かは問題ではありません。移動していると、攻囲しているユニットはその移動を要塞のスペース内で終了しなければなりません。その要塞の攻囲に要求されない超過分のユニットは、移動を継続してそのスペースを通過できます。スペース上に攻囲下要塞マーカーを置きます。

例: エルズルム [Ezurum] (3戦力要塞) を攻囲するため、RU LCU 又は 3つの RU SCU のどちらかが要求されます。

例外：強襲上陸を実施しているとき、強襲上陸中に上陸した要塞を攻囲している間、RU 海兵師団は3 SCUs としてカウントされます (13.3.4)。

(15.2.2) 攻囲状態の特典 [Besieged Status Benefits]：敵の要塞が攻囲下に留まる限り、攻囲側のユニットは、補給をたどることを含め、全ての目的において要塞を無視できます。ただし、攻囲しているプレイヤーは、攻囲下要塞スペース全体の完全支配を獲得しません (15.1.8)。

(15.2.3) 攻囲しているユニットの隣接スペース攻撃 [Besieging Units Attacking Adjacent Spaces]：プレイヤーは、攻囲下敵要塞スペース内のユニットを戦闘のために活性化できます。ただし、要塞を攻囲するために要求されたユニットを上回るユニットのみが、隣接スペースを攻撃できます。攻囲下要塞のスペース内の全ユニットは、要塞自体を攻撃できます (攻囲部隊の一部ではない非正規ユニット又は部族を含む)。

(15.2.4) 攻囲下要塞を離れるユニットの移動 [Moving Units off Besieged Forts]：プレイヤーは、アクション・ラウンドの終了までに友軍ユニットが要塞のスペース内に留まるものの、それが要塞を攻囲できないことを意味すると、攻囲下の敵要塞を離れてユニットを移動できません。

(15.2.5) 最低未満 [Below Minimum]：要塞を攻囲しているユニットが、要塞を攻囲するために要求された最低未満に減少したら、これらのユニットは退却する必要はありませんが、要塞はもはや攻囲下ではありません。これらのユニットを移動で出すことは、要求されません。—これらは、要塞のスペース内に留まることができます。ただし、攻囲フェイズ中に降伏のサイ振りは行われず、補給は要塞のスペースを通過してたどることができません。スペース内のユニットは、それでも外へ補給をたどることができます。追加の友軍ユニットがスペースに進入したら、アクション・ラウンドの終了時までに要塞は再び攻囲されなければならない、さもなければ移動は非法です。

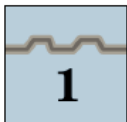
15.3 要塞に対する攻囲の解決 [Siege Resolution Against Forts]

(15.3.1) 降伏チェック [Surrender Check]：各ターンの攻囲フェイズ中、攻囲下の要塞が降伏するかどうかチェックします。各攻囲下要塞についてサイが振られます。サイの目が攻囲下要塞の戦力 (損失値) よりも大きければ、その要塞は除去されます。要塞を破壊マーカーでマークし、スペースの支配を勝利プレイヤーに移管します。サイの目が要塞の戦力以下であると、影響はありません。



(15.3.2) 攻囲と悪天候のチェック [Siege and Severe Weather Check]：ユニットは、悪天候のチェックを行うことなしで要塞の攻囲と攻囲の解決を実施できます (すなわち、攻囲の解決は戦闘ではない)。

15.4 塹壕 [Trenches]



(15.4.1) 誰が塹壕を構築できるのか [Who May Build Trenches]：移動のために活性化された、平地又は森林のスペース (ただし地方は不可) 内のいずれかの国籍の正規戦闘ユニットは、移動の代わりに塹壕構築を試みることができます。塹壕を構築しているユニットが完全戦力か又は減少状態かは問題ではありません。SCUs (LCU と共に又はなしの) は、塹壕を構築できます。移動のために活性化されたスペース内で、いくつかのユニットが塹壕を構築し、スペース内の他のユニットは移動で離れることができます。移動しない正規戦闘ユニットのみを、塹壕の構築に対してカウントします。存在するユニットの数にかかわらず、あるアクション・ラウンドに、スペース毎に1つのみの塹壕構築の試みを行うことができます。

デザイン・ノート：SCUs に塹壕構築を認めるのは、オリジナルの Path of Glory からの重要な変更です。

(15.4.2) 塹壕構築の手順 [Trench Building Procedure]：塹壕の構築を判定するため、サイが振られます。：

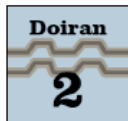
- スペース内に LCU があると、塹壕は1～3の目で構築されます。4～6の目では、試みは失敗です。スペース内に複数の LCU を持つことは、塹壕構築の確率を向上させません。
- スペース内に SCUs のみがあると、正規戦闘 SCUs の数以下のサイの目は、その塹壕が構築されたことを示します。ただし、試みは4～6のサイの目で常に失敗です。非正規ユニットと部族は、塹壕構築の努力に対してカウントしません (ただし、完成した塹壕からの戦闘特典を受けます)。

例：TU 歩兵1個師団、TU 騎兵1個師団、クルト部族が塹壕の構築を試みます。試みは1又は2のサイの目で成功することになります (クルト部族は正規戦闘ユニットではないので、塹壕の構築に対して貢献できないためサイの目3は不可です)。

- 塹壕を構築しているユニットが完全戦力か減少状態かは、問題ではありません。

(15.4.3) 構築の制限 [Building Restrictions]：塹壕は、地方、島嶼本拠地、砂漠のスペース内に構築できません。塹壕は、BR、FR、IN、ANZ、GE、AH のユニットがスペース内にいるときのみ、山岳又は湿地内に構築できます。例外：カード・イベントの結果として受け取った塹壕は、いかなる地形内にも置くことができます。

(15.4.4) 塹壕の完成 [Completing a Trench]：ユニットが塹壕化に成功したとき、そのスペース内にプレイヤーの色のレベル1塹壕マーカーを置きます。あるスペースは、決して複数の塹壕マーカーを含むことができません。



デザイン・ノート：プレイヤーは、決して段階2の塹壕を構築できません。1914 年シナリオでドイラン [Doiran] に存在する段階2の塹壕は、ゲームで唯一の段階2の塹壕です。この戦域には、西部戦線の広大な塹壕システムは存在しませんでした。

プレイヤー諸氏がゲーム内に存在するよりも多くの塹壕マーカーを要求したら、自作できます。二者択一で、他の友軍塹壕マーカーが使用可能でなければ、マップ上の自軍塹壕マーカーを取り去り、新たに塹壕化されたスペース内に置くこともできます。

(15.4.5) 塹壕の撤去と捕獲 [Removing and Capturing Trenches]：たとえ友軍ユニットが存在しなくても、敵ユニットがそこへ進入するまで塹壕はスペース内に留まります。敵ユニットがレベル1の塹壕に進入したとき、それは取り去られます。敵がレベル2の塹壕に進入したとき、それは敵の色のレベル1の塹壕と置き換えられます。例外：「ループル要塞の背信 [TREACHERY AT FT. RUPELL]」は、CP プレイヤーがレベル2の塹壕を無傷で捕獲することを認めます。敵ユニットは、たとえ移動を継続しても塹壕を捕獲又は破壊できます。

(15.4.6) 非補給下の塹壕 [Out of Supply Trenches]：レベル1の塹壕を持つスペースが非補給下の損耗を被ると、塹壕マーカーは取り去られます。レベル2の塹壕マーカーを持つスペースが損耗を被ると、塹壕マーカーは敵のレベル1塹壕マーカーと置き換えられます。例外：無傷の要塞スペース内の塹壕マーカーは、損耗を被りません。

(15.4.7) 塹壕と要塞 [Trenches and Forts]：要塞を攻囲しているユニットは、塹壕化できます。要塞自体は、決してそのスペース内の塹壕から特典を受けません。ただし、友軍ユニットが要塞スペース内で防御していると、塹壕の特典は要塞を含む防御戦闘戦力全体に適用されます。

16.0 司令部と重砲兵 [Headquarters and Heavy Artillery]

16.1 特性 [Properties]

HQs と重砲兵は、友軍戦闘ユニットと共にスタックして移動を終了しなければならず、このようなユニットによって随伴されている場合にのみ、敵支配下スペース内に移動できます。HQ 又は重砲兵と共にスタックした全てのユニットが除去されたら、HQ 又は重砲兵は永久に除去されます。これらは、攻囲に対してカウントしません。これらは、SR ができます (SCU のコストで)。これらは、スタッキング限度に対してカウントしません。あるスペース内に1つの HQ のみが存在できますが、1つの HQ と1つの重砲兵は、同じスペース内に存在できます。

16.2 戦闘特典 [Combat Benefits]

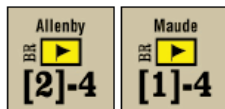
(16.2.1) HQs の DRMIs : 戦闘中、自国籍のユニットと共にスタックしていたら、HQ は角カッコ内の数字に一致する DRM を与えます (例えば、完全戦力の Yudenich HQ は、+1 DRM を与えます)。この DRM は、ユニットが攻撃又は防御しているかにかかわらず適用します。HQ は、CC 又は「的確な命令 [Bulls Eye Directive]」のプレイ結果で2番目の攻撃があるときを除き、1アクション・ラウンドに1つのみの攻撃に参加できます。プレイヤーは、参加できる攻撃から HQ を拘置できますが、防御しているときは HQ を参加させなければなりません。HQs は、戦闘値又は損失値を持たず、決して戦闘損失を吸収しません。

(16.2.2) HQ の特典又は罰則 [HQ Bonus or Penalty] : 戦闘に参加した HQ は、勝敗のためにボーナス又は罰則を受け取り得ます。これは、HQ がステップを得失する唯一の方法です (RPs は、決して HQ を回復させません)。戦闘終了時 :

- ・勝利 : 減少状態面で勝利した HQ は、完全戦力面へ裏返されます (将軍が最高司令部からの支援を受け取る)。完全戦力 HQ は、ボーナスを受け取りません。
- ・敗北 : 敗北した HQ は、1 ステップを失います (将軍が更迭される)。すでに減少状態であると、永久に除去されます。
- ・引き分け : 戦闘が引き分けであると、HQs に影響はありません。

16.3 特殊能力を持つ HQs [HQs With Special Abilities]

(16.3.1) アレンビーとモード [Allenby and Maude] : BR、IN、ANZ ユニットと共にスタックしたとき、DRM を提供できます。



(16.3.2) ファルケンハインとマッケンゼン [Falkenhayn and Mackensen] : これらの HQs の1つと共にスタック又は隣接すると、1つの国籍として活性化します。これらの HQs は、使用するために GE ユニットと共にスタックする必要はありません。活性化ボーナスは、1つのスタックがファルケンハインに隣接し、他のそれ (たち) がマッケンゼンに隣接している場所でも適用します。



(16.3.3) ユデーニチ [Yudenich] : (AP プレイヤーが望むと)、RU ユニットと共にスタックしたときに退却 (戦闘又はイベントによって生じた) の1スペースを無効にできます。減少状態で再び敗北したら、HQ が除去される前に1スペースの退却が無効にされます。



(16.3.4) デペレー [D'Esperay] : この HQ と共にスタック又は隣接する AP ユニットは、HQ が FR ユニットと共にスタックしていると、1つの国籍として活性化します。



(16.3.5) イスラム軍 [Army of Islam] : TU/TU-A ユニットと共にスタックしたとき、部族円を持つスペース内

で戦闘に勝利し、しかも/又はそのようなスペース内に戦闘後前進したら、+1 ボーナス TU RP です (最大 TU RP マーカーは、調整しない)。

16.4 重砲兵 [Heavy Artillery]

このユニットは、戦闘で HQ のごとく機能しますが、攻撃にのみ DRM を加えます。その最初の使用後に裏返し、その2番目の使用後に永久に取り去られます。注釈 : このユニットは、CP がセルビアを叩いた後に、セルビア/ブルガリア鉄道を介してオスマン地方に運び込むことを計画した重砲兵をあらわします。ガリポリにおける影響は、その到着を妨げることが厳しいという予想が、イギリス軍が撤退する要因になったことです。重砲兵は、CP のルーマニア侵攻にも使用されました。



17.0 部族、非正規ユニット、暴動マーカー

[Tribes, Irregular Units, and Unrest Markers]

17.1 部族 [Tribes]



(17.1.1) 部族紛争記号 [Tribal Warfare Key] : 除去されていないか又はマップ上にない部族は、常に部族紛争記号上にあります。これらは、そこでゲームを開始します。

(17.1.2) 部族の獲得 [Gaining Tribes] : 全ての部族は、CP プレイヤーによって支配されます。聖戦段階 (18.1.1) が増加した各ポイントについて、CP プレイヤーは直ちに (どちらかのプレイヤーによる更なるアクションの前に) 部族紛争記号から1つの部族を取り上げ (新たな聖戦段階以上、同数、未満の部族数を現在マップ上に持つか否かにかかわらず)、それをマップ上に置きます。配置スペースは、部族のシンボルを含まなければなりません。部族がこのイムバルスに戦闘のために活性化されたスペース内に置かれたものの、未だに戦闘が発生していなければ、その戦闘に参加できます。

(17.1.3) 部族の撤去 [Removing Tribes] : 叛乱フェイズの部族紛争チェック中、マップ上の部族数が聖戦段階と同等になるよう、マップ上の部族を増減させます。

(17.1.4) 部族の移動範囲 [Tribal Movement Range] : 部族はその部族の色コードを持つスペースから完全な1移動まで離れて移動を終了できます (あたかも敵ユニットが存在しないかのごとく、この距離をカウントします)。したがって、色コード化された円を持つスペースは部族活動の中心を示しますが、部族が移動や戦闘ができる唯一のスペースではありません。(部族は、その移動範囲を超えたスペースを攻撃できますが、そのようなスペース内に前進できません。) 部族は、中央アジア [Central Asia]、バクー [Baku]、エンゼリ [Enzeli] を連結している緑色のラインを越えて移動又は攻撃ができません。部族は、その移動範囲内にあると常に補給下です。その移動範囲を超えて退却することを強制されたら、部族は除去されます。

(17.1.5) **部族の補充 [Replacing Tribes]** : 部族は、CP RPs を使用して SCU の正規コストで再建又は補充ができます。除去された部族は、除去／補充可能ユニット・ボックス内に置かれ、再建されたときに部族紛争記号へ戻されます。部族は、決して永久に除去されません。部族補充の追加の詳細については、22.1.3 を参照してください。

(17.1.6) **騎馬部族 [Cavalry Tribes]** : 部族が騎馬 (クルド [Kurds] とバフティヤリー [Bakhtiar]) であると、+1 DRM 騎兵戦闘ボーナスを提供できます。

(17.1.7) **部族と攻囲 [Tribes and Sieges]** : 部族は、要塞の攻囲に対してカウントしません。

(17.1.8) **その他の部族 (並びに非正規) 特性 [Other Tribe (and Irregular) Properties]** :

- 決して SR ができません。
- 決して悪天候の影響を受けません (12.2.3)。
- 活性化について、国籍としてカウントしません (7.2.3)。
- 正規戦闘ユニットなしで攻撃していると、MOs を満たせません。
- スペース上に部分的支配のみを及ぼすことができ、それを占めている間のみです (10.2)。
- 敵ユニットを非補給下に置けませんが、それらを混乱補給下に置くことができます (10.4)。

17.2 非正規ユニット [Irregular Units]

(17.2.1) **特性 [Properties]** : 非正規ユニット (非正規兵) は、17.1.8 に列記された同じ特性を持ちます。

(17.2.2) **非正規ユニットの補給エリア [Irregular Units Supply Area]** : 非正規兵は、17.2.4 に列記されたエリア内では補給下で、これらのエリアの外へ移動又は戦闘ができません (それを行うと、除去されます)。

(17.2.3) **非正規ユニットと要塞 [Irregular Units and Forts]** : 非正規兵は、要塞を攻囲できます。

(17.2.4) **非正規兵の補充 [Replacing Irregulars]** : 非正規ユニットは、いずれかの友軍 RPs を使用し、その補給エリア内のいずれかのカラ又は友軍支配下スペース上に再建されます。非正規兵は、競合状態の地方内に再建できます。追加の情報と配置制限については、22.2.2 を参照してください。



アフガン同盟 (CP)

Afghanistan
本拠地方内で再建できる (22.2.2)。



インド人の暴動 (CP)

India
本拠地方内で再建できる (22.2.2)。



中央アジアの叛乱 (CP)

Central Asia
本拠地方内で再建できる (22.2.2)。

17.3 蜂起マーカー [Uprising Markers]

(17.3.1) **概括 [In General]** : 蜂起マーカーは、パルチザン活動を示します。これらは移動できず、スペースの支配を変更しません。あるスペース内に、1つのみの蜂起マーカーが存在できます。これは、敵ユニットを持つスペース内に存在できます。ソヴィエトの蜂起 (バクー [Baku]、エンゼリ [Enzeli]、中央アジア [Central Asia]) は、AP と CP プレイヤー両者の敵です。

(17.3.2) **部分的支配と混乱補給 [Partial Control and Disrupted Supply]** : 部族や非正規と同様、蜂起マーカーは決して補給を妨害せず、それを混乱させ (10.3、10.4)、活性化、SR、補充をより困難にします。この罰則は、複数の蜂起マーカーを通過してたどらなければならなくとも蓄積しません。

(17.3.3) **移動への影響 [Effects on Movement]** : ユニットの、敵の蜂起マーカーを含んでいるスペースに追加コストなしで (移動又は SR のために)、蜂起マーカーの影響なしで進入できますが、移動又は SR をそのスペース内で終了しなければなりません。

(17.3.4) **撤去 [Removal]** : 蜂起マーカーのスペース内の敵ユニットは、移動又は戦闘のための活性化により (+1 OPS 罰則で)、直ちにマーカーを取り去ることができます。そのユニットは、移動又は攻撃できませんが、スペース内のその他のユニットはできます。**注釈** : 蜂起は、様々な理由—講和、国外追放、残虐行為を通して鎮圧されます。これで、ゲームは安泰です。

非正規ユニット	補給エリア
	アラブ人の叛乱 (AP) Syria, Palestine, Hejaz. The Hejaz, Aqaba, Jiddah 内に再建できる (22.2.2)
	アルメニア人の蜂起 (AP) 注釈 21.5。 Anatolia, Caucasus, Russia 再建できず、又は 補充を受け取れない。
	ペルシャ人の蜂起 (CP) Persia 再建できず、又は補充を受け取れない。
	ペルシャ人 (AP) S Per Rifles と Police North を含む。 Persia 除去されたら、補充をできない。
	エジプトの叛乱 (CP) Egypt 又は Sudan/Darfur 本拠地方内で再建できる (22.2.2)。

18.0 聖戦とロシア革命 [Jihad and the Russian Revolution]

18.1 聖戦！ [Jihad]



(18.1.1) 聖戦段階 [Jihad Level] : 聖戦段階は、イベントとプレイヤーのアクションによって増減します。多数の CP カードについては、イベントがプレイできるようになる前に、聖戦段階を一定の段階に到達させなければなりません。：注釈：聖戦段階は、いったん増加したら減少させることが困難です。したがって、AP プレイヤーは可能な限り聖戦段階を低く抑えなければ、聖戦は AP の戦争努力を大いに妨害するかも知れません。

(18.1.2) 聖戦段階の増加方法 [How to Increase the Jihad Level] : 以下は、聖戦段階を増加させる方法です。：

- ・イベント・カード
- ・CP の戦闘後前進により、非バルカン橋頭堡マーカーを捕獲（+2 聖戦）
- ・CP の移動により、非バルカン橋頭堡マーカーを捕獲（+1 聖戦）
- ・オスマン帝国内部の特定港湾から唯一補給を引いている最後の AP ユニットの戦闘で撃破する（又は海上による退却を強制する）（+2 聖戦）。
- ・オスマン帝国内部の港湾を捕獲することにより、そこを通して唯一の補給線をたどっていた AP ユニットの非補給下に置く。注釈：これは、非補給下の AP ユニットの撃破（+1 聖戦）についての聖戦特典に追加されます。
- ・AP プレイヤーが、特定の非バルカン橋頭堡又はオスマン帝国内の特定港湾からのどちらかを通して唯一補給を引いている最後のユニットを任意に撤退させる。（+1 聖戦）
- ・CP プレイヤーが聖戦都市を占領する（都市の VP 値にかかわらず、聖戦都市毎に+1 聖戦）。このボーナスは、都市毎、アクション・ラウンド毎に一度のみ適用されます。
- ・バルカン諸国の外部で、損耗フェイズ中に非補給下の RU、BR、IN、ANZ の正規戦闘ユニットを除去（そのターンにどれだけ多くのユニットが OOS で除去されたかにかかわらず、これが発生するターン毎に+1 聖戦）。
- ・キプロス [Cyprus] からシリア [Syria] に侵攻している（+1 聖戦）。
- ・成功した聖戦叛乱（+1 又は+2 聖戦）。

(18.1.3) 聖戦ポイントの減少方法 [How to subtract Jihad Points] : 聖戦ポイントを減少させるための2つのみの方法があります。：

- ・イベント・カード
- ・AP が聖戦都市を占領する（聖戦都市毎に-1 聖戦）

(18.1.4) 聖戦都市のリスト [List of Jihad Cities] :

都市	1914 年に支配	VP 値
Jerusalem (Syria/Palestine)	CP	2
Baghdad (Mesopotamia)	CP	2
Mecca (Syria/Palestine)	CP	1
Medina (Syria/Palestine)	CP	1
Cairo (Egypt)	AP	2
Qum (Persia)	中立	0

(18.1.5) 聖戦ポイントの特典 [Benefits of Jihad Points] : 聖戦ポイントが多ければ多いほど、CP プレイヤーはマップ上に多くの部族を持つこ

とができ、聖戦叛乱の機会が増大します。

18.2 聖戦叛乱 [Jihad Revolt]

(18.2.1) 聖戦段階の前提条件 [Jihad Level Prerequisites] : 「汎トルコ主義 [PANTURKISM]」 イベントがプレイされた後になるまで、聖戦叛乱は発生し得ません。各聖戦叛乱は、追加の前提条件も持ちます。：

国/地方	前提条件イベント	叛乱評価値
Egypt	スエズの解放 [LIBERATE SUEZ]	12/17
India	インド人の暴動 [INDIAN MUTINY]	14/19
Afghanistan	アフガニスタン派遣団 [MISSION TO AFGHANISTAN]	9/14
Central Asia	アフガニスタン派遣団 [MISSION TO AFGHANISTAN]	8/13

(18.2.2) 聖戦叛乱評価値 [Jihad Revolt Ratings] : 2つの聖戦ナンバーが、聖戦叛乱が発生し易い各国又は地方内に列記されます（例：中央アジア [Central Asia] 内の 8/13）。最初のナンバーは、その国に CP の正規戦闘ユニットが存在すると使用されます（非正規ユニットと部族は、この要件を満たさない）。二番目のナンバーは、国内に CP の正規戦闘ユニットが存在しなければ使用されます。注釈：エジプト [Egypt] 内の CP ユニットの、この目的において「エジプト内」としてカウントするため、スエズ運河の西にいななければなりません。

(18.2.3) 直ちに聖戦反乱のサイを振る [Immediate Jihad Revolt Roll] : CP の正規戦闘ユニットが、最初に叛逆の影響を受け易い国に進入したとき、前提条件のイベント（「汎トルコ主義 [PANTURKISM]」を含む）がプレイされていると仮定して、CP プレイヤーは直ちにフリーの聖戦叛乱のサイ振りを獲得します。この場合、CP の正規戦闘ユニットが国内にいたので、最初の聖戦ナンバーを使用します。

(18.2.4) 聖戦叛乱のチェック [Jihad Revolt Check] : 前提条件のイベントがプレイされていたら、各ターンの叛乱フェイズ中に一度の聖戦叛乱チェックを行うことができます。CP プレイヤーは、聖戦叛乱が認められる1つの国又は地方（エジプト [Egypt]、インド [India]、アフガニスタン [Afghanistan]、中央アジア [Central Asia]）を選択し、サイを1つ振り、サイの目に現行の聖戦段階を加えます。結果がその国に列記された二番目の聖戦ナンバー以上であると、その国は叛乱を起こします。その国に列記された二番目の聖戦ナンバー未満であるものの、最初の聖戦ナンバー以上であれば、CP プレイヤーがその国内に正規の戦闘ユニットを持つと、その国は叛乱を起こします。さもなければ、叛乱は失敗です。失敗による罰則はありません。

(18.2.5) 成功した聖戦叛乱 [Successful Jihad Revolt] : 国又は地方が叛乱を起こしたら、以下の結果を履行します。：



・中央アジア人の叛乱 [Central Asian Rebellion] : 聖戦段階に+1を加えます。中央アジア内に中央アジア叛逆非正規ユニットを置きます。このユニットは、中央アジア内では常に補給下です。中央アジアは、各ターンに中央アジア人ユニットのために1 RP を受け取ります。たとえ AP ユニットの存在するか又は中央アジアが AP 支配下であっても、ユニットを中央アジア内に再建できます。ユニットは、バクー [Baku] 又はエンゼリ [Enzeli] を攻撃できません。中央アジアは、CP の限定補給源になります。



・アフガニスタン同盟 [Afghanistan Alliance] : 聖戦段階に+1を加えます。アフガニスタン [Afghanistan] 内に3つのアフガン人ユニットを置きます。これらのユニットは、アフガニスタン内では常に補給下です。アフガニスタンは、各ターンにアフガン人ユニットのために1 RP を受け取ります（たとえ AP ユニットの存在するか又はアフガニスタンが AP 支配下であっても、アフガニスタン内にはみユニットを再建できます）。アフガニスタン

(通常は CP の限定補給源) は、移動又は戦闘のための活性化を含み、いまや CP ユニットの補給のために使用できます。ただし、アフガニスタンのみに補給をたどっている非アフガン人ユニットは、SR 又は RPs の受け取りができず、非アフガン人ユニットをそこに配置又は再建できません。両プレイヤーのユニットは、いまやアフガニスタンに進入できます。



・エジプト人の叛乱 [Egyptian Rebellion] : 聖戦段階に+2を加えます。エジプト [Egypt] 又はスーダン/ダルフル [Sudan/Darfur] 内のいずれかのカラ又は CP 支配下スペース (たち) に、3つのエジプト人非正規ユニットを置きます。これらのユニットは、エジプトとスーダン/ダルフル内のどこにいても補給下で、これらのエリア内に留まらなければなりません。エジプトは、各ターンにエジプト人ユニットのために1RPを受け取ります (たとえ AP 支配下であっても、ユニットは AP ユニットのによって占められていないエジプト又はスーダン/ダルフル内のいずれかのスペース内に再建できます)。



・インド人の暴動 [Indian Mutiny] : 聖戦段階に+2を加えます。マップ上又は予備ボックス内の各 IN ユニットのサイを振り、1

又は2のサイの目で永久にユニットを除去します。除去/補充可能ユニット・ボックス内の IN ユニットの、永久に除去されます。インド [India] 内に3つのインド人暴動ユニットを置きます。これらのユニットは、インド内で常に補給下です。インドは、各ターンにインド人暴動ユニットのために1RPを受け取ります。ユニットは、たとえ AP 支配下であってもインド内に再建できます。注釈: 未来の IN ユニットの、完全に AP の支配下で登場します。

注釈: 上に列記されたいずれかのユニットが、補給下のエリア、スペース、地方内から退却することを強制されたら、除去されます。

18.3 ロシア革命 [Russian Revolution]



(18.3.1) 革命のタイミングと管理 [Timing and Tracking the Revolution] : ロシア VP の数は、ロシア革命が始まる時に直接的な影響を持ちます (18.3.5)。VPs が多ければ、革命が始まるまで長くかかることになります。それ故、RU の支配マーカーは、RU ユニットのによって占領された VP スペースに旗を掲げるため、着実に使用されなければなりません。RU/PE ユニットのアルメニア人蜂起ユニットは、この目的において RU としての資格を持ちます。



(18.3.2) RU の VP マーカー [The RU VP Marker] : ロシアの VP マーカーは、得失された RU VP の実数を反映させるために移動させなければなりません。これは、総合記録欄上で RU VP の数を記録します。

これは、AP プレイヤーが、RU ユニットの占領したよりも多くの RU VP スペースを失っていたら、負の数字になり得ます。以下のように、RUVP マーカーを調整します。

- RU の補給源から補給を引いている RU ユニットの、非 AP VP スペース (すなわち、元々中立又は CP 所有としてマップ上で色コード化されたスペース) を占領するか、又は AP VP スペース (たとえ非ロシアであっても) を解放するとき毎に、1 スペース前方へ調整します。
- RU VP スペース又は RU の支配マーカーによって旗を掲げられたスペースが、CP ユニットのによって占領された (又は解放された) とき毎に、RU VP マーカーを1スペース戻します。この数字は、負になり得ます。アゼルバイジャン [Azerbaijan] 内の VP スペースは RU の VP スペースで、CP の支配下であると RU VP の合計に対してカウントします。

RUVP スペースは、APVP 合計に対してカウントします。RU ユニットの、AP 支配マーカーでマークされた敵 VP スペースを「盗む」ことはできません。

注釈:

- RU ユニットの (たち) によって占領された VP スペースは、限定的 CP 支配下で現在の戦闘で解放されてロシア軍ユニットが前進している VP スペースを含み、ロシア革命を延期させることが可能で、RUVP マーカーでマークされなければなりません。
- ロシア軍補給源へたどることができ、しかもロシア、アゼルバイジャン、カフカス、中立ペルシャ内にあると、損耗 (14.3.3) のために変換された VP スペースをマークします。トルコ、バルカン諸国内、メソポタミア内で、RU がロシア軍補給源まで戻らなければならないことが、最寄りの他の連合国補給源 (アナトリアとメソポタミアの連合国支配下の港湾を含む) よりも近くにあると、損耗によって変換された VP スペースをマークします。他の全てのスペースは、損耗中に RU VP スペースへ変換できません。
- アルメニア人蜂起ユニット又は PE/RU ユニットのによって占領されたスペースも、RUVPs としてカウントします。

(18.3.3) コンスタンティノープルとロシア革命 [Constantinople and the Russian Revolution] : ロシア革命は、革命フェイズ中にロシアがコンスタンティノープル [Constantinople] を支配する限り開始できません (又は、開始されていたら、ステージを前進できません)。革命がすでに開始された後にこれが発生したら、BR RPs を再び RU RPs に変換して使用できますが、RURPs 自体は記録又は使用できません。

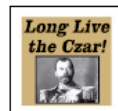
(18.3.4) 「パルヴス、ベルリンへ」 [PARVUS TO BERLIN] イベント : このイベントがプレイされたとき、ターン記録欄に3枚のマーカーが加えられます :

- パルヴス [Parvus] マーカーをターン5上に置き、革命 [Revolution] マーカーをターン9に置きます。これら2枚のマーカーは、決して移動しません。



「パルヴス、ベルリンへ」 [PARVUS TO BERLIN] イベントは、ロシアにおいてドイツが後押しした扇動をあらわし、革命の両輪が回転し始めます。革命マーカーは、総合記録欄上に示された RU VP の数にかかわらず、革命が発生し得る最も早いターンを示し、この遅延は AP プレイヤーのための猶予期間 (革命の潜伏期) をあらわします。

- 「ツァーリ万歳!」 [Long Live the Czar!] マーカーを、すでに得/失した RU VP の実数に一致するターンの数だけ「パルヴス、ベルリンへ」マーカーの前方又は後方に置きます (18.3.1)。このマーカーは、RU VP が得失されるとき毎に、1 ターン前後に移されます。実質 RUVP が0であると、「ツァーリ万歳!」マーカーを「パルヴス」マーカーと同じスペース内に置きます。



Winter, 1915 2 Blockade VP?	Turn G O	Summer 4	Parvus to Berlin
Winter, 1916 6 No Invasions. Blockade VP?	Spring 7	Long Live the Czar!	Revolution
Winter, 1917	Spring	Summer	Fall

例: ターン3に「パルヴス、ベルリンへ」イベントがプレイされたら、パルヴス・マーカーをターン5のボックス内に置き、革命マーカーをターン9のボックス内に置きます。AP プレイヤーがすでに4RU VP を獲得し、1RU VP を失っていたら (実質3RU VP を獲得)、 「ツァーリ万歳!」マーカーはターン8のボックス内

(バルグス・マーカーの3ターン前方)に置かれることになります。ターン9は、革命を開始できる最も早いターンであることに注意してください (いかなるゲーム・セッションでも)。

(18.3.5) 革命の開始チェック [Check for Start of Revolution] : いったん、ターン・マーカーが革命マーカーを含んでいるスペースに到達するか、又はそれを越えたら、(「バルグス、ベルリンへ」がターン9の後にプレイされたら)、プレイヤー諸氏は(ゲームの残りについて)ロシア革命が開始されるかどうか調べるため、各ターンの革命フェイズ中にチェックしなければなりません。革命フェイズ中に「ツァーリ万歳！」マーカーがターン・マーカーと同じスペース(又はより低い数のターン)内にあると、革命が開始されます。

例 #1 : 前の例の続きで、ターン9にプレイヤー諸氏はロシア革命が開始されるかどうかチェックを開始します。ターン9の革命フェイズ中に、「ツァーリ万歳！」マーカーがターン9のボックス又はより低い数のボックス内にあると、革命が開始されます。そうでなければ、ロシア革命が開始されるまで、各ターンにチェックを繰り返します。

例 #2 : AP プレイヤーの現行実質 RU VP が6であると、「ツァーリ万歳！」マーカーはターン11ボックス内にあり(「バルグス」マーカーの6ターン後)、ロシア革命はターン11の革命フェイズ中に開始されることになります。

(18.3.6) 「不凍港 [Warm Water Port]」イヴェント : このイヴェントは、ロシア軍ユニットが、元はオスマン帝国の一部で、陸上によってペトロフスク [Petrovsk] まで戻る RU 支配下スペース (AP 支配下は不可) の連続したラインをたどることができる、ペルシャ湾 [Persian Gulf] 又は東地中海 [Eastern Mediterranean Sea] 上の RU 支配下の港湾を占める場合にのみプレイできます。スペースがすでに VP スペースでなかったら、それは VP スペースになります。これは VP 合計又は RU VP 合計を変更しません。このスペースの喪失は、通常の方法で RU VP スペースの喪失としてカウントすることになります。直ちに「ツァーリ万歳」マーカーを2スペース進めます。



(18.3.7) 革命の開始 [Start of the Revolution] : ロシア革命が開始される時、「革命」マーカーをロシア革命記録欄のステージ1に移します。「バルグス」と「ツァーリ万歳！」のマーカーを取り去ります。

ロシア革命開始後の各ターン終了時の革命フェイズ中、革命マーカーを革命の次のステージへ進めます。

(18.3.8) 革命のステージ [Stages of the Revolution] : 革命が各ステージに進入するに連れて、以下が発生します。

ステージ1 : ゲームの残りについて :

- RU RPs を記録せず、又は BR RPs を RU RPs へ変換しません。
注釈 : このターンにすでに記録した RU RPs は、このターンに使用できますが、BR RPs は変換できません。
- RU ユニットの含んでいるスペースの活性化は、戦闘について +1 OPS です。移動についての罰則はありません。
- ルーマニアが中立であると、VP 合計を +2 調整します (CP のルーマニアの油田と農業支配のため)。「ルーマニア [ROMANIA]」カードは、決してイヴェントとしてプレイできません。
- BR/IN/ANZ のユニットは、いまや VP 罰則なしで中立ペルシャとアゼルバイジャンに進入できます。
- 「ゴルリッツ - タルノウ [GORLICE-TARNOW]」は、イヴェントとしてプレイできません。

ステージ2 : 以下のルールが適用されます。:

- 全ての完全戦力 RU ユニットの1ステップ減少させます (予備ボックス内の RU SCU を含む)。完全戦力の RU HQs は、影響を受けません。
- 軍団アセット・ボックス内のいかなる RULCU も除去します。
- 革命のステージ2と3中、新たな RU は減少状態で登場します。

ステージ3 : 以下のルールが適用されます。:

- RU ユニットの、次のターン全体中に1つのみの攻撃を実施できます (ただし、これには単一スペースへの統合攻撃で、複数スペースからの RU ユニットの攻撃を含むことができます)。
- 革命のステージ2と3中、新たな RU は減少状態で登場します。

ステージ4 : 以下のルールが適用されます。:

- 全ての RU と RU/PE ユニットの永久に除去します。新たな RU ユニットもゲームに登場できません (RU の増援カードは、イヴェントとしてプレイできません)。例外 : 1個 RU 騎兵師団 (AP プレイヤーの選択) と RU ユーゴスラヴィア師団は、ゲームに留まります (BR 又は AP 同盟国 RPs を使用して)。これらのユニットは、MO の目的を除いて BR として扱われ、したがって他の BR ユニットと共にスタックできます。



- AP プレイヤーは、GE のグルジア保護領ユニットを非占有下のバトゥミ [Batumi] 又はティフリス [Tiflis] 内に配置できます。スペースが AP 支配下であると、CP は VP を受け取れず、CP 支配下であると CP は VP を失います。このユニットと共にスタックできるユニットは、ありません。TU/TU-A ユニットのみが、このユニットを攻撃できます。CP プレイヤーがこれを攻撃することを選択したら、バルカン諸国外の全 GE ユニットがゲームから取り去られ、GE RPs は決して再び TURPs に変換できません。

- 5つのトランス・カフカス連合ユニット (ARM と GEO) をロシアと/又はカフカス内のいずれかの AP 支配下スペース内に、スタッキング限度を遵守して置きます。これら5ユニットは、AP プレイヤーによって支配されます。これらのユニットは、ロシア又はカフカスの外部へ移動又は退却した瞬間に除去されます。



- 3つのソヴィエト蜂起マーカーを、マーカー上に指定されたスペース内に起きます。これらは、両プレイヤーの敵です。



- GE 第 IX 軍を永久に除去します。1つが使用可能であれば、予備ボックスからの GE 歩兵 SCU と置き換えることができます (使用不能であれば、置き換えられません)。

注釈 : RU/PE ユニットの、上記の全てから影響を受けます。



19.0 中立国 [Neutral Countries]

19.1 中立国の概括 [Neutral Countries in General]

大部分の中立国について、プレイヤー諸氏のユニットは中立国内へ移動又は攻撃ができません。例外：ギリシャ (19.2.1)、アフガニスタン (19.7.1)、中立ペルシャ (19.6.1)。いったんある国が参戦したら、両プレイヤーはゲームの残りについてそこへ進入できます。

19.2 ギリシャ [Greece]

(19.2.1) ギリシャの参戦 [Greek Entry into the War]：ギリシャは、状況に応じてどちらかのプレイヤーと同盟になります。：

- あるプレイヤーが中立の GR ユニットの攻撃するか又は中立のアテネ [Athens] へ進入したら (いかなる理由でも)、ギリシャは相手側と同盟します。
- ギリシャは、連合国プレイヤーがアテネ [Athens] の海上侵攻のために橋頭堡マーカーを置いたら、CP 同盟国になります。
- ギリシャは、「ギリシャ [GREECE]」イベントがプレイされたとき (「コンスタンティノス王 [KING CONSTANTINE]」イベントのプレイによって、一時的に CP プレイヤーのカウンターが置かれていない限り)、AP 同盟国になります。
- 中立ギリシャは、(1) CP ユニットのラリサ [Larissa] にあり、一しかも/又は (2) パルカン内の全ての非ギリシャ VP スペースが CP 支配下又は中立のときに「コンスタンティノス王 [KING CONSTANTINE]」イベントがプレイされたら、CP 同盟国になります。
- ギリシャは、前の条件が存在している間に AP の「ギリシャ [GREECE]」イベントに対抗するために「コンスタンティノス王 [KING CONSTANTINE]」イベントがプレイされたら、やはり CP 同盟国になります。「コンスタンティノス王」イベントは、たとえギリシャが CP 同盟国になっても中立国の参戦イベントとしてカウントしません。

いったんギリシャが CP 同盟国になると、AP の「ギリシャ」カードは、戦争状態のためのみを除き、決してイベントとしてプレイできません。

(19.2.2) ギリシャ軍ユニット [Greek Units]：GR ユニットはマップ上で開始しますが、ギリシャと同盟しない限り、どちらのプレイヤーもこれらを移動させることができません。例外：「ルーペル要塞の背信 [TREACHERY AT FTRUPEL]」イベントは、CP プレイヤーに全 GR ユニットの再配置を認めます。

(19.2.3) ギリシャの占有 [Occupation of Greece]：ギリシャが中立の間、両プレイヤーのユニットは、アテネ [Athens] に進入しない限り、ギリシャの中立を破ることなしでギリシャに進入できます。AP ユニットは、GR ユニットを含んでいるスペース (又は敵ユニットなしのいずれかのスペース) を通過して移動し、カラのスペースと/又は GR ユニットを通過して補給をたどれますが、AP ユニットはギリシャ軍ユニットを持つスペース内で移動を停止できません。

プレイヤー諸氏は、互いにギリシャ内で攻撃できますが、CND 以外のギリシャ軍ユニットへの攻撃は、直ちにギリシャを相手側プレイヤーの同盟国にします。

(19.2.4) ギリシャと補給 [Greece and Supply]：GR ユニットは、ギリシャ国内のどこにいても補給下で、敵ユニットによって占められていないギリシャ国内のいずれかのスペース内に再建できます (たとえ、スペースが敵支配下であっても)。ギリシャ国外では、これらを支配している勢力の補給源へたどれる場合にのみ補給下です。GR ユニットは、AP 同盟、BR、CP 同盟、GE の RPs を使用して回復又は再建ができます。

(19.2.5) サロニカ [Salonica]：ギリシャが中立の間、サロニカ [Salonica] は下に列記された2つの方法で AP 港湾になることができます。どちらの方法もギリシャの中立性を破りません。両方の場合、サロニカのスペースは AP プレイヤーによって完全に支配されます。

- 最初にプレイに登場するとき、国家防衛軍団 (CND) の AP ギリシャ軍団を、カラ又は AP 支配下のサロニカ [Salonica] に置くことができます。



- AP ユニットは、橋頭堡マーカーを通してサロニカ [Salonica] 内へ移動できます (ギリシャの平和的「侵攻」)。

(19.2.6) 同盟国ギリシャ [Greek Ally]：ギリシャがあるプレイヤーと同盟したら、ギリシャ内の全ての非占有スペースは、直ちにそのプレイヤーの支配に変換されます。アテネ [Athens] が敵ユニットによって占められていなければ、プレイヤーはアテネの支配を獲得し、直ちにその VP を自身に有利に記録します。彼は全ての GR ユニットの支配も獲得します。注釈：CND ユニットは、常に AP プレイヤーに属します。

(19.2.7) ギリシャが CP と同盟 [Greek Allies with the CP]：ギリシャが CP 同盟国になると、AP ユニットは新たな同盟のために CP 支配に変換されたスペースを含み、もはや GR ユニット又はギリシャ内の CP 支配下スペースを通過して補給をたどれません。注釈：これは、AP の補給線を壊滅させるプレイになる可能性があります。

(19.2.8) ギリシャは決して崩壊しない [Greek Never Collapses]：ギリシャは、たとえアテネ [Athens] が占められても決して崩壊しません。GR ユニットは通常に機能し、再建できます。注釈：GR ユニットはギリシャ国内ではどこでも常に補給下なので、ギリシャ国内のいずれかのカラ又は友軍支配下のスペース内に再建でき、ゲリラ戦は実行可能な選択肢です。

19.3 ブルガリア [Bulgaria]

(19.3.1) ブルガリアの参戦 [Bulgarian Entry into the War]：「ブルガリア [BULGARIA]」イベントがプレイされたとき、セット・アップ・カード上の「ブルガリアの参戦 [Bulgarian Entry]」の下に列記された全ての BU、SB、GE、AH のユニットがマップ上に置かれます。

デザイン・ノート：中欧列強は、セルビアへの最終攻撃を、ブルガリアの参戦に合わせて計画しました。

(19.3.2) ブルガリアの補給 [Bulgarian Supply]：BU ユニットは、いずれかの CP 補給源へ補給をたどります (ただし、ソフィア [Sofia] へたどっている場合にのみ、RPs と SR を使用できます)。

(19.3.3) BU の移動制限 [BU Movement Restrictions]：BU ユニットは、決して海上によって SR できません。BU ユニットは、退却によって強制されない限り、決してトルコへ進入できません。一ただし、強制されてトルコに進入したら、任意にトルコ国内の奥地へ移動できません。

(19.3.4) BU ユニットの再建 [Rebuilding BU Units]：BU ユニットは、CP 支配下であるとソフィア [Sofia] に再建できます。

(19.3.5) ブルガリアの崩壊 [Bulgarian Collapse]：ブルガリアは、戦争状態フェイズ中に AP プレイヤーがソフィア [Sofia] を支配すると崩壊します。ブルガリアが崩壊したとき、GE-BU 第 XI 軍 LCU を含む全ての BU ユニットを取り去ります。GE-BU 第 XI 軍 LCU は、使用可能であれば、予備ボックスからの GE 歩兵 SCU へ置き換えます。

19.4 セルビア [Serbia]

(19.4.1) **セルビアの参戦 [Serbian Entry into the War]** : セルビアは、「ブルガリア [BULGARIA]」イベントがプレイされたときに参戦します。次いで両プレイヤーは、ゲームの残りについてセルビアに進入できます。

(19.4.2) **セルビアの補給 [Serbian Supply]** : SB ユニットは、セルビア国内のどこにいても補給下です。これらは、いずれかの BR 補給源又はエーゲ海の AP 支配下港湾に補給をたどることもできます。

(19.4.3) **SB の移動制限 [SB Movement Restrictions]** : SBs は、バルカン限定ユニットです (20.1.3)。

(19.4.4) **セルビア軍ユニットの再建 [Rebuilding SB Units]** : セルビア崩壊の前には、再建された SB ユニットは AP 支配下のベオグラード [Belgrade]、ニシュ [Nis]、レムノス [Lemnos]、AP 支配下のサロニカ [Salonica] に置くことができます。セルビア崩壊の後には、SB ユニットは「セルビア軍の帰還 [SERBS RETURN]」イベントがプレイされるまで再建できません (しかもベオグラード [Belgrade] が奪回されて SB ユニットが再びベオグラード [Belgrade] とニシュ [Nis] 内に創設できるようになるまで、AP 支配下のサロニカ [Salonica] 又はレムノス [Lemnos] 内 (のみ)。「セルビア軍の帰還 [THE SERBS RETURN]」イベントは、セルビアの崩壊が宣言された同じターンにプレイできません。セルビアの崩壊は、アクション・フェイズ後のターンの戦争状態フェイズ中に宣言されるからです。

(19.4.5) **セルビアの崩壊 [Serbian Collapse] (ゲーム毎に一度のみ)** : セルビアは、ベオグラード [Belgrade] が CP の支配下で AP プレイヤーがセルビア崩壊を宣言することを望むときにいつでも、又は以下のときに崩壊します。:

- ・ベオグラード [Belgrade] とスコピエ [Skopje] が CP 支配下で、しかも
- ・セルビア国内に SBLUCs がいないとき。

(19.4.6) **セルビア崩壊の影響 [Effects of Serbian Collapse]** : そのターンの戦争状態フェイズ中、ゲームから全ての SB LCU、AP 支配下の港湾に補給をたどれない SB SCU、**「ブルガリア [BULGARIA]」** イベントのために登場した全ての GE と AH のユニット (ブルガリア軍登場ディスプレイ上に列記された) は、第 11 軍、マッケンゼン [Mackensen] HQ、重砲兵、2 個 GE 歩兵 SCU を除き、ゲームから取り去ります。「ルーマニア [ROMANIA]」がプレイされており、しかも崩壊していなければ、盤上又は予備ボックス又は除去ボックスから 2 個 AH 師団を取り去ることを選択できます。CP プレイヤーは、次いで (コストなしで) バルカン諸国内の 2 個 CP ユニットまでをバルカン諸国内のいずれかの CP 支配下のスペース (たち) へ SR できます。注釈: 「ルーマニア」イベントがプレイされており、ルーマニアが未だに崩壊していなければ、GE アルプス軍団も留まります。

セルビアの崩壊のその他の影響には、以下を含みます。:

- ・ギリシャ又はセルビア国内に BR LCU ユニットがなければ、AP の威信喪失のため直ちに +1 VP。一橋頭堡は、ギリシャ国内と見なされず、レムノス [Lemnos] もギリシャ国内ではありません。
- ・SB ユニットは、「セルビア軍の帰還 [SERBS RETURN]」イベントがプレイされるまで、RPs を使用できません。
- ・SB ユニットは、ベオグラード [Belgrade] が奪回されるまで、ギリシャとセルビア国内のスペースのみを攻撃できます (いったんベオグラード [Belgrade] が再び AP 支配下になると、SB ユニットはバルカン諸国内のどこでも攻撃できます)。

デザイン・ノート : フランスとロシアは、力づくでイギリスをサロニカ [Salonica] に介入させました。イギリスがセルビアの介入に失敗したら、必然的に悲惨な結末をもたらす恐れがありました。セルビアが崩壊した後、フランスとロシアはイギリスにバルカン諸国への関与を増大するよう圧力をかけ続けました。

19.5 ルーマニア [Romania]

(19.5.1) **ルーマニアの参戦 [Romanian Entry into the War]** : 「ルーマニア [ROMANIA]」イベントがプレイされたとき、セット・アップ・カード上の「ルーマニア参戦 [Romanian Entry]」の下に列記された RO、GE、AH、AH/BU、FR、RU のユニットは、マップ上に置かれます。この前には、どちらのプレイヤーもルーマニアに進入できません。1 又は 2 ターンだけその登場が遅延されたユニットは、最初の AP アクション・ラウンドの前、登場ターンの正に開始時にマップ上に置かれます。

プレイ・ノート : この遅延登場を管理するため、遅延ユニットを単純にターン記録欄上の 1 又は 2 ターン先に置きます。

ロシア革命が始まる時にルーマニアが中立であると、「ルーマニア [ROMANIA]」イベントは決してプレイできず、VP マーカーが +2 調整されます (ルーマニアの石油と穀物への CP の影響力のため)。

(19.5.2) **ルーマニアの補給 [Romanian Supply]** : RO ユニットは、陸上又は港湾によって、いずれかの RU 補給源まで補給をたどります。

(19.5.3) **RO の移動制限 [ROM Movement Restrictions]** : RO ユニットは、バルカン限定ユニットです (20.1.3)。

(19.5.4) **RO ユニットの再建 [Rebuilding RO Units]** : RO ユニットは、ルーマニアの崩壊前にブカレスト [Bucharest] 又はオデッサ [Odessa] 内に再建できます。

(19.5.5) **ルーマニアの崩壊 [Romanian Collapse] (ゲーム毎に一度のみ)** : 戦争状態フェイズ中に、AP プレイヤーがルーマニアの崩壊を宣言することを望むか、又は以下のとき :

- ・ブカレスト [Bucharest]、コンスタンツァ [Constanza]、プロイエスティ [Ploesti] が CP 支配下、又は
- ・全ての RO LCU が除去されて、しかも
- ・RULCU がルーマニア国内にいない。

(19.5.6) **ルーマニア崩壊の影響 [Effects of Romanian Collapse]** : そのターンの戦争状態フェイズ中、ゲームから全ての RO ユニット、GE 騎兵軍団、「ルーマニア [ROMANIA]」イベントがプレイされたときにゲームに登場した全ての AH ユニット (BU/AH ユニットを含む) を、ゲームから取り去ります。「ブルガリア [BULGARIA]」がプレイされており、セルビアが非崩壊状態であると、盤上又は予備ボックス又は除去ボックスから取り去るための 3 個 AH 師団をこれらから選択できます。次いで CP プレイヤーは、(コストなしで) バルカン諸国内の 2 個 CP ユニットまでを、バルカン諸国内のいずれかの CP 支配下スペース (たち) に SR できます。

(19.5.7) **使用可能ユニットであると [If Available Unit]** : ルーマニアが参戦したときにプレイに登場するいくつかのユニットは、「使用可能であれば [if available]」として示されます。これは、ユニットがカウンター内容物内で使用可能で永久に除去されておらず、又は軍団アセット・ボックス内、又は現在マップ上にいなければならないことを意味します。

19.6 ペルシャ [Persia]

(19.6.1) **ペルシャの中立侵犯 [Violation of Persian Neutrality]** : 中立ペルシャは、決してどちらのプレイヤーとも同盟しません。2 枚のペルシャ参戦カード「ペルシャ攻勢 [PERSIAN PUSH]」と「秘密条約 [SECRET TREATY]」は、プレイヤー諸氏にペルシャの中立侵犯を認めます。1914 年シナリオの開始時、「(中立) ペルシャ [Persia (Neutral)]」は立ち入り禁止です。CP の「ペルシャ攻勢 [PERSIAN PUSH]」又は AP の「秘密条約 [SECRET TREATY]」イベントのどちらかがプレイされるまで、AP 又は CP のユニット (ペルシャ人蜂起ユニットを除く) は中立ペルシャのスペース内へ移動又は攻撃ができません。いったんどちらかのイベントがプレイされたら、両プレイヤーはゲームの残りについて中立ペルシャに進入できます。

これらのカードの 1 枚がイベントとしてプレイされた後、他方のカードはイベントとしてプレイ可能で留まります。

(19.62) ペルシャ人部族 [Persian Tribes] : CP プレイヤーは、「ペルシャ攻勢 [PERSIAN PUSH]」又は「秘密条約 [SECRET TREATIES]」のプレイ前に中立ペルシャ内に部族を置くことができますが、これらの部族は移動又は戦闘のために活性化できません。

(19.63) アゼルバイジャンとアラビスタン [Azerbaijan and Arabistan] : アゼルバイジャン (北ペルシャ) とアラビスタン (南西ペルシャ) はペルシャの一部ですが、中立ペルシャの一部ではありません (ゲーム・プレイに関して)。1914 年に、アゼルバイジャンはロシアによって支配され、アラビスタンはイギリスによって租借統治されていました。RU と CP のユニットは、「ペルシャ攻勢 [PERSIAN PUSH]」と「秘密条約 [SECRET TREATIES]」のプレイの前にこれらのエリアに進入できます。ただし :

- BR, FR, IN, IT, ANZ のユニットは、ロシア革命前に中立ペルシャ又アゼルバイジャンに進入できません。RU と CP のユニットのみがそれを行うことができます。
- RU ユニットがアラビスタンに進入した最初のとき、+1 VP 罰則があります。
- RU ユニットは、罰則なしで3つのペルシャ地方へ進入できます。

デザイン・ノート : ロシアーイギリスの秘密条約では、中立ペルシャ内のスペースをロシアの影響範囲の一部としました。このエリア内への BR, IN, ANZ ユニットの進入は、同盟結束に傷を負わせることになります。ペルシャの地方は、イギリスの影響範囲と考えられていましたが、ロシアのコサックはペルシャ東部で「ペルシャ警戒隊」[Persian cordon] を支援したため、ロシア軍のペルシャ地方内への進入は自由に認められます。アラビスタンはイギリスに租借されており、このエリア内へのロシア軍の進入は、石油の存在とペルシャ湾 (「不凍港」の伝説) への近接のため、ホワイトホールで大きな驚愕を生じさせたでしょう。



(19.64) PE の蜂起 [PE Uprising] : 「ペルシャにおけるドイツの陰謀 [GERMAN INTRIGUES IN PERSIA]」がプレイされたとき、中立ペルシャ内のいずれかのカラ又は CP 支配下スペース内にペルシャ人の蜂起ユニットを置きます (たとえ VP スペースであっても)。たとえ敵ユニットを含むか又は敵支配下であっても、中立ペルシャ内のいずれか3つのスペース内にペルシャ人蜂起マーカーを置きます。備忘 : 蜂起マーカーは、スペースの支配変更を生じさせません。



19.7 アフガニスタン [Afghanistan]

(19.7.1) 中立アフガニスタン [Neutral Afghanistan] : AP ユニットは、決して中立のアフガニスタンに進入できません (ただし、内部を攻撃できます)。CP SCUs (LCUs は不可) は、中立のアフガニスタンに進入できますが、内部で戦闘のために活性化できません。

(19.7.2) アフガニスタンの補給 [Afghanistan Supply] : CP ユニットは、中立のアフガニスタンを限定補給源として扱うことができます。この場合、アフガニスタンのみに補給をたどっている CP ユニットは、戦闘、SR、編成、RPs の受け取りのために活性化できませんが、移動はできます。CP ユニットは、中立のアフガニスタン内に再建又は配置できません。

(19.7.3) アフガニスタンが CP と同盟 [Afghanistan Allies with CP] : アフガニスタンが CP 同盟国になると、両プレイヤーのユニットは自由に進入できます。アフガニスタンが CP 同盟国で CP 支配下であると、CP と TU の完全補給源として機能します。ただし、非アフガン CP ユニットは、そこに再建又は配置できません。

20.0 バルカン戦線とイギリスーロシアの連携

[The Balkan Front and British-Russian Cooperation]

20.1 バルカン戦線 [Balkan Front]

デザイン・ノート : 両陣営は、いくつかの理由により、バルカン諸国内で大規模な攻勢を行うことを躊躇しました。ドイツ軍は、他所の場所に焦点が当たることを喜び、副次的な戦線で AP 部隊と対峙させるためにブルガリア軍を使用し、それ故、ドイツ軍はギリシャ内の AP ユニットに過度な損害を与え、これらが撤退してフランスへ海輸されることを望みませんでした。AP は、彼らの背後でギリシャ軍が蜂起して補給線を切断することを恐れました。多くの政治家や将軍たちは、バルカンの戦いは完全な資源の浪費と感じていました。

(20.1.1) AP の制限 [AP Restrictions] : ギリシャの港湾のみを通して補給を引いている AP ユニットは、アクション・ラウンド毎にバルカン諸国内で1つのみの攻撃を実施できます。戦闘のために複数のスペースを活性化できますが、攻撃している全てのユニットは同じ防御スペースを攻撃しなければなりません。この制限は、「デペレー [DESPEREY]」イベントによって解除されます。例外 : AP のバルカン MO は、AP がそうすることを望めば、BR が異なるスペースに対して攻撃することを認めます。移動のための活性化についての制限はありません。

(20.1.2) CP の制限 [CP Restrictions] : CP ユニットは、やはりアクション・ラウンド毎にギリシャ内で又はギリシャ内に向けて1つのみの攻撃を実施できます。戦闘のために複数のスペースを活性化できますが、攻撃している全てのユニットは同じ防御スペースを攻撃しなければなりません。この制限は、「ロバートソン [ROBERTSON]」イベントのプレイによって解除されます。注釈 : BU と TU LCUs は湿地に進入できず、これはサロニカ [Saronika] の占領と確保をいくらか困難にすることを忘れないでください。

(20.1.3) バルカン諸国限定ユニット [Balkan-Only Units] : バルカン諸国限定 [「B」表示] としてマークされたユニットは、バルカン諸国の外部で移動、攻撃、SR、配置、再建、編成ができません。ブルガリア軍ユニットがトルコ内へ退却したら、9.4.4 を参照してください。

20.2 イギリス - ロシアの連携 [British-Russian Cooperation]

(20.2.1) スタッキング制限 [Stacking Restrictions] : RU ユニットは、BR/IN/ANZ のユニットと共にスタックできず、統合攻撃でそれらと連携できません。例外 : RU ユーゴスラヴィア師団は、BR/IN/ANZ ユニットと連携できる民族セルビア人ユニットです。

(20.2.2) 活性化制限 [Activation Restriction] : BR の補給源のみに補給をたどっている RU ユニットは、移動のために活性化できますが、戦闘、RPs、SR の使用のために活性化できません。RU の補給源のみに補給をたどっている BR/IN/ANZ ユニットについても同じことがあてはまります。例外 : ロシア革命のステージ4が開始された後、RU ユーゴスラヴィア師団と1つの RU 騎兵 SCU は、MO の目的を除き BR ユニットとして扱われます (18.3.8)。

(20.2.3) 移動制限 [Movement Restrictions] : RU ユニットは、決してインド又はバルチスタンへ進入できません。

(20.2.4) ペルシャ内のイギリス軍とロシア軍の部隊 [British and Russian Troops in Persia] : イギリスとロシアは、ペルシャを影響領域に切り分けたので、一つの帝国の部隊が他方によって統治されたペルシャの部分 (たち) に進入したら VP 罰則があります (19.6.3)。



21.0 特殊なイベント [Special Events]

21.1 マップ外のイベント [OffMap Events]

(21.1.1) 4つの CP イベント（「ゴルリッツ-タルノウ [GORLICE-TARNOW]」、**「ヴェルダン [VERDUN]」**、「ロバートソン [ROBERTSON]」、「カイザーの戦い [KAISERSCHLACHT]」）は、CP プレイヤーに VP ボーナスを与えます。ただし、これら各カードは、ゲームから部隊を取り去ることにより、この VP ボーナスを無効にすることを AP プレイヤーに認めます。

デザイン・ノート：「ゴルリッツ-タルノウ [GORLICE-TARNOW]」は、東部戦線におけるドイツ/オーストリア・ハンガリー軍の大規模な攻勢で、ロシア軍は近東から部隊を撤収させて本国に近い自軍を増強しました。「ヴェルダン [VERDUN]」は、フランスにおけるドイツ軍の大攻勢で、大英帝国はフランスの努力を支援するために部隊を撤収しました。「ロバートソン [ROBERTSON]」カードは、ロバートソン将軍（英国軍参謀総長）が近東とバルカン諸国から西部戦線へ努力を向け直すため、ロイド・ジョージ首相を説得した可能性をあらわします。「カイザーの戦い [KAISERSCHLACHT]」は、戦争最後のドイツ軍の大攻勢で、イギリス軍は再び西部戦線に部隊を送ることになります。

(21.1.2) **無効化の方法 [How to Negate]**：このイベントは、VP ボーナスを無効化するために AP プレイヤーが取り去らなければならないユニットの師団相当数を述べます（2 VP ボーナスの場合、述べられたユニットの少なくとも半数で 1 VP を無効にできます）。取り去られた各歩兵 SCU は、1 個師団としてカウントします。取り去られた各歩兵 LCU は、3 個師団としてカウントします。望むのであれば、AP プレイヤーは要求された数を超えるユニットを取り去ることができますが、それらは永久にゲームから取り去られます（LCU を取り去るときに「両替」はできません）。騎兵ユニット、駱駝、BR の特殊ユニットは、使用できません（IN は使用できます）。

例：「ヴェルダン」イベントは、AP プレイヤーが 2 個又は 4 個師団相当のユニットのどちらかを取り去ることで、1 VP 又は 2 VP を無効化することを認めます。1 VP を無効化するため、2 SCU は又は 1 LCU（たとえ LCU が 3 個師団相当であっても）を取り去ることができます。2 VP を無効化するため、1 SCU と 1 LCU、又は 4 SCU は、又は 2 LCU は（たとえ 2 LCU が 6 個師団相当であっても）を取り去ることができます。

(21.1.3) 撤去の要件 [Requirements for Removal]：

- 少なくとも取り去られた SCU の半数（端数切り上げ）は、エリート又は特殊でなければなりません（不十分な数のエリート又は特殊ユニットしかイン・プレイにないのでない限り）。ユニットは、減少戦力であっても構いません。
- 「ヴェルダン」、「ロバートソン」、「カイザーの戦い」イベントでは、少なくとも取り去られた SCU の半数が BR でなければなりません。以前のユニット除去又は不十分な BR 増援到着のため、プレイヤーは上記の要件を満たせない可能性があります。この場

合、AP プレイヤーは、ANZ ユニットの代替できます。使用可能な ANZ ユニットの取り去られた後でそれでも不足であれば、IN ユニットのを使用できます。

- この要件を満たすために取り去られるユニットは、補給下でなければなりません。

(21.1.4) **どこから取り去るのか？ [Removed from Where]**：SCUs は、マップ又は予備ボックスから取り去ることができますが、除去/補充可能ユニット・ボックスからは決して取り去ることができません。LCUs は、マップからのみ取り去ることができ、軍団アセット・ボックス又は除去/補充可能ユニット・ボックスからは決して取り去ることができません。

(21.1.5) **撤去と「ゴルリッツ-タルノウ」イベント [Removal and the Gorlice-Tarnow Event]**：「ゴルリッツ-タルノウ」イベントは、このタイプの他のイベントとは異なります。RU LCU は一時的にのみ取り去られます。これは 4 ターンでゲームに再登場し、軍団アセット・ボックスへ行き、そこで再建できます。

(21.1.6) **撤去された LCU の状態 [Status of Removed LCU]**：「ゴルリッツ-タルノウ」を例外として、これらのイベントを満たすために取り去られた LCU は、完全にゲームから取り去られます。これらは、再建できません。ただし、これらは「永久に除去された」とは見なされず、「議会からの糾弾 [PARLIAMENTARY INQUIRY]」イベントに対してカウントせず、聖戦段階に影響を与えません。

21.2 未完成鉄道のイベント [Incomplete Railroads Events]



(21.2.1) **シナイ鉄道 [Sinai Railroad]**：ゲームの開始時、シナイ鉄道（イスマイリア [Ismailia] とガザ [Gaza] 間の連結）は、未だ建設されていません。「マレイが指揮を執る [MURRAY TAKES COMMAND]」イベントがプレイされたとき、シナイ鉄道マーカー（「建設中」[Being Built] 面を向けて）をターン記録欄上で 4 ターン先に置きます。そのターンの開始時に、シナイ鉄道は AP プレイヤーのみによって使用するために完成します。シナイ鉄道マーカー（「完成済」[Completed] 面を向けて）をマップ上の鉄道の隣に置きます。ゲームの残りについて、AP プレイヤーは鉄道を LCU の編成のため、SR のため、砂漠スペース内の移動と戦闘のために使用できます。

デザイン・ノート：イギリスは鉄道に沿って真水のパイプラインも建設したため、たとえ鉄道が捕獲されていても、トルコは決してシナイ砂漠内で LCU を補給できません。パイプラインは、シナイを横切ってナイル川の水を汲み上げました。この水は、AP LCU がいまや砂漠内で機能できる本当の理由です。イギリス軍は、パイプラインがトルコ軍によって捕獲されても、水を止めてしまったでしょう。

(21.2.2) **ベルリン-バグダッド鉄道 [BERLIN-BAGHDAD RAILROAD]**：このイベントは、CP プレイヤーに 1 VP と以下の効果を持ちます。：



- アダナ [Adana] とアレppo [Aleppo] に隣接する未完成鉄道のトンネルは、たとえ現在連合国の支配下であっても、直ちに完成して鉄道として完全に機能します。
- 3 つまでの CP LCU は、いまや各制限エリア内で機能できます。

21.3 トルコ軍のオーストリアへの帰還

[The Turk Returns to Austria]

(21.3.1) **「エンヴェル-ファルケンハイン会談」イベント [ENVER-FALKENHAYN SUMMIT]**：このイベントのプレイは、CP プレイヤーがこのカードを 1 つの TU（又は TU-A）LCU を直ちにガリシア [Galicia] へ SR するために使用したら（鉄道の利用を含み、通常のルールに従って）、一連の特殊な状況が発生することを認めます。「エンヴェル-ファルケンハイン会談」イベントのプレイを除き、TU LCU は決してガリシア内へ進入又は編成できません。したがって、ゲーム毎に 1 つのみの TU LCU がガリシア内に存在できます。

(21.32) ガリシア内の激闘 [Heavy Combat in Galicia] : ガリシア内の TU LCU は、抽象的にロシア戦線で激しい闘いに参加しています。各ターンの損耗フェイズ中に、戦闘損失についてサイを振らなければならない (ロシア革命がステージ4に到達していない限り、到達していた場合はサイを振る必要がありません。)、六面体サイ1つのサイ振りの目が LCU の損失値を超えると、1ステップの損失を被ります。ステップ損失を受けることを要求されたときに LCU がすでに減少状態であると、通常の戦闘ルールに従ってそれを取り去って SCU に置き換えます。注釈：このサイの目には、DRMs は影響し得ません。

(21.33) 補充と除去 [Replacements and Elimination] : ガリシア内の TU LCU は、トルコ内の CP 補給源へ戻る補給ルートをたどれる限り、無傷に保つために RPs を使用できます。いったん TU LCU がガリシアから取り去られたら (移動、SR、損耗、戦闘によって)、TU (又は TU-A) LCU は、決してガリシアへ復帰できず又はそこで再建できません。

(21.34) VP 得点 [VP Award] : 各夏季ターン中、戦争状態フェイズ中にこの TU LCU がガリシア [Galicia] 内にあると、CP は +1 VP を得点します。ガリシア内の TU SCU は、この要件を満たしません。ロシア革命がステージ4に達していたら、ユニットは VP を獲得しません。

デザイン・ノート : ガリシア [Galicia] 内の優秀な TULCU は、オーストリア・ハンガリーを戦争から脱落させるために試みられたロシアのブルシーロフ攻勢を食い止める重要な役割を演じました。オーストリアとトルコは不倶戴天の敵だったので、これは特に興味深いことです。オーストリアは、1683 年にウィーンの門前からトルコ軍を叩き出し、次いで中欧ヨーロッパから進撃し、バルカン諸国でライバルになりました。

21.4 チャーチルとダーダネルス海峡

[Churchill and the Dardanelles]

(21.41) 「チャーチルの説得」イベントの手順 [The CHURCHILL PREVAILS Event Procedure] : 「チャーチルの説得」イベントがプレイされる時、以下を行います。

- AP プレイヤーは、東地中海と黒海間の水路に沿って、可能な限り多くの要塞破壊を試みることになります。これには、ボスフォラス [Bosphorus] スペース内の要塞を含みます。AP プレイヤーが要塞の破壊に失敗したら、下記で概説される過程全体が直ちに中止されます。一失敗は、大英帝国海軍がコンスタンティノープル [Constantinople] を通過して黒海へ至る試みを放棄することを意味します。要塞の破壊は、そのスペースの支配を AP プレイヤーに与えず、要塞と共にスタックした CP ユニットにも損害を与えません。
- クム・カレ [Kum Kale] 又はセドウル・バール [Seddul Bahr] の要塞から開始して (AP プレイヤーの選択)、サイを1つ振ります。サイの目が要塞の戦闘値 (CF) よりも高ければ、その要塞を破壊状態としてマークし、このペアのその他の要塞に対してサイを振ります。再び、サイの目が二番目の要塞の CF よりも高ければ、要塞を破壊状態としてマークします。
- 両方のダーダネルス海峡要塞が破壊されたら、ナローズ (海峡) [The Narrows] (マイドス [Maidos] とチャナッカレ [Canakkale]) の要塞ペアの1つを破壊するためサイを振り、AP プレイヤーはどちらを最初に振るか決めます。再びサイの目が要塞の CF よりも高ければ、破壊されたとしてそれをマークし、二番目の要塞の破壊を試みます。
- 両ナローズ (海峡) 要塞が破壊されたら、ガリポリ [Gallipoli] の要塞破壊を試みます。ガリポリ要塞が破壊されたら、英国海軍はコンスタンティノープル [Constantinople] に到達しています。

(21.42) コンスタンティノープルへの到達 [Reaching Constantinople] : 英国海軍がコンスタンティノープル [Constantinople] に到達したら、以下が発生します。

- AP プレイヤーは、コンスタンティノープル [Constantinople] を砲撃しているかどうか直ちに宣言しなければなりません。それを行うと、-1 VP (イギリスの威信とオスマンの戦意を傷つけたため) と +1 聖戦ポイントを適用します。
- AP プレイヤーは、直ちに予備ボックス内或いはエーゲ海又は東地中海内のいずれかの AP 支配下港湾 (たち) に、2個エリート BR 歩兵師団を受け取ります。

デザイナー・ノート : この成功は、首相とキッチナーがフランスの代わりに近東へ部隊を送ることを生じさせました。史実では発生しませんでした。西部戦線の血みどろの戦いにイギリス軍部隊を送ることを避けるため、このような計画は戦争を通じて繰り返し考慮されました。しかし、近東における成功の欠如により (フランスは、このような計画が検討されていたと主張しています)、普通このような計画は暗礁に乗り上げました。イギリス軍の関与が西部戦線から離れることは、史実では起きなかったものの考慮された「出血はフランスに」[LET THE FRENCH BLEED] イベントの目的でもあります。

- AP プレイヤーは、ボスフォラス海峡の要塞 (主マップ上) の破壊を試みることができ、上記の手順に従います (4、5、6 を振らなければなりません)。ボスフォラス海峡の要塞が破壊されたら、2 ボーナス RU RPs を獲得します (総合記録欄に加えます。—これらは、直ちに使用するためではありません)。やはり後の各ターンに、「地中海の潜水艦」[SUBS IN THE MED] イベントがプレイされるまで、AP プレイヤーは各ターンにボーナスとして +1 RU RP を自動的に記録します (この備忘のため、RU RP マーカーを裏返します)。注釈：「地中海の潜水艦」が「チャーチルの説得」の前にプレイされたら、追加の RU RPs は受け取られません。

21.5 アルメニア人の蜂起 [Armenian Uprising]



(21.5.1) アルメニア人蜂起の開始方法 [How the

Uprising Starts] : CP プレイヤーが「汎トルコ主義」[PAN-TURKISM] をプレイしなければ、アルメニア人の蜂起は発生し得ません。—このイベント

は前提条件です。「アルメニア人の蜂起」[ARMENIAN UPRISING] イベントがプレイされたとき、AP ユニットを含むか又はカラの青い「A」スペース (VP スペースを含む) 内に非正規アルメニア人蜂起ユニットを置きます (後者はスペースの支配を変更し得ます)。たとえ CP ユニットが存在していても、3つのアルメニア人蜂起マーカーを3つの青い「A」スペース内に置きます (スペースの支配を変更することなしで)。一蜂起マーカーの1つは、アルメニア人蜂起ユニットと同じスペース内に置くことができます。

デザイン・ノート : 青い「A」が標記されたスペースは、相当なアルメニア人の人口を持つエリアをあらわします。

(21.5.2) アルメニア人の補給と移動 [Armenian Supply and Movement] : アルメニア人蜂起ユニットは、アナトリア [Anatolia]、カフカス [Caucasia]、ロシア [Russia] 内のいかなるスペース内でも補給下で、これらのエリアを離れることができません。これらのエリアの外部へ退却することを強制されたら、ユニットは永久に除去されます。

(21.5.3) アルメニア人によって占領された VP スペース [VP Spaces Captured by Armenians] : アルメニア人蜂起ユニットによって占領された VP スペースは、RU VP スペースとしてカウントします。備忘：非正規ユニットは、そのスペース内に留まる限り、スペースに関して部分的支配のみを及ぼします。

22.0 補充 [Replacements]

22.1 ルールの概要 [General Rules]

(22.1.1) 補充の全般 [Replacements Overall] : 補充フェイズ中、プレイヤー諸氏は総合記録欄上にその国家の RP マーカーで記録された数の補充ポイント (RPs) を消費できます。ユニットの回復又は再建のコストは、プレイヤー補助カード上で見つけることができます。

(22.1.2) 小国同盟軍 [Minor Allies] : 以下の制限を適用します。:

- AP 同盟 RPs は、FR、RO、SB、PE、ARM、GEO のユニットのために消費できます。
- ANZ、AP 同盟 GR、GR-BR CND ユニット、アラブ人叛乱ユニット、ANA (アラブ北方軍を含む) は、BR 又は AP 同盟 RPs を使用できます。
- CP 同盟 RPs は、BU、CP 同盟 GR、AH のユニットのために消費できます。これらのユニットは、ユニットからガリシア [Galicia] まで補給線をたどることができれば、GE RPs も使用できます (ギリシャ軍ユニットの例外について 22.2.3 を参照)。

(22.1.3) 非正規ユニットと部族 [Irregular Units and Tribes] : 補充フェイズ中、プレイヤー諸氏は非正規ユニットと部族を SCU の標準コストで回復又は再建するため、いずれかの友軍 RPs を使用できます。(例外: アラブ人叛乱ユニットは、BR 又は AP 同盟 RPs ののみを受けることができ、部族は聖戦叛乱 RPs を受けることができます。)

非正規ユニット [IRREGULAR UNITS] は、その補給エリア内のいずれかのカラ又は友軍支配下スペース上に再建されます (17.2.2)。アラブ人叛乱非正規兵は、ヒジャーズ [Hejaz]、アカバ [Aqaba]、ジッダ [Jiddah]、内にのみ再建できます (22.2.2)。

部族 [TRIBES] は、CP プレイヤーがマップ上のこれら部族の色付スペースから以下のどちらかに補給線をたどれる場合にのみ再建又は回復できます。1) CP 補給源、2) 友軍港湾 (いずれかの海)、3) 非占有 AP 支配下港湾 (いずれかの海)。再建された部族は、マップ又は予備ボックスではなく、部族紛争記号に戻されます。

部族は、減少戦力で部族紛争記号上に再建でき、又は、低い聖戦段階のため、減少戦力でマップから取り去られて部族紛争記号上に戻して置かれます。そのような場合、これらはマップ上に置かれるときに減少戦力に留まります。

デザイン・ノート: (1) トルコ軍は、(ジェファー・パシヤの指揮統率の下で) 英国海軍の封鎖を避けて西エジプトのセヌッシ [Senussi] へ資金と武器を密輸できました。(2) 除去は、部族が全滅したことを意味するのではなく、戦闘又は「懐柔」(部族)を通して鎮圧されたのです。ときには、親 CP 部族がイギリスのために働くこともありました。例えば、バウィ [Bawi] 部族は、アフヴァーズ [Ahwaz] で石油パイプラインを切断し、イント駐留軍によって敗北した後に、パイプラインを修理する労働者を護衛するために雇われ、それを行いました!

(22.1.4) 未消費の RPs [Unspent RPs] : 補充フェイズ中に消費しなかった RPs (残っている 1/2RP を含めます) は失われます。—これらは、未来のターンのために取っておくことができません。ただし、未使用の TU RPs は、最大 TU RP マーカーをより高い位置に移動させます (22.4.1)。

(22.1.5) RPs と首都の敵支配 [RPs and Enemy Control of Capitals] : 敵が国家の首都スペース (トルコ帝国の場合は、アンカラ [Ankara] ではなくコンスタンティノープル [Constantinople] のみです) を支配したら、その国家によって (又はその国家のために) 消費できる RP はありません。例外: 1) SB と GR のユニットは、この制限によって影響を受けません。GR ユニットは、たとえアテネ [Athens] が敵占有下であっても、ギリシャ内のいずれかのカラ又は友軍支配下スペース内に置くことができます。2) SB ユニットは、ベオグラード [Belgrade] とニシュ [Niš] が敵支配下であると、それでもレムノス [Lemnos] 又は AP 支配下のサロニカ [Salonica] に創設できます。

(22.1.6) RPs と補給をたどること [RPs and Tracing Supply] : 自国の支配下にある自国首都又は補給源に補給をたどれないユニットは、RPs の使用でいくらかの制限に直面します。

- ソフィア [Sofia] 又はトルコ帝国内のいずれかの補給源にのみ補給をたどっている GE と AH ユニットは、RPs を使用できません。
- ソフィア [Sofia] 又はガリシア [Galicia] のみに補給をたどっている TU ユニットは、RPs を使用できません。
- ガリシア [Galicia] 又はトルコ帝国内のいずれかの補給源にのみ補給をたどっている BU ユニットは、RPs を使用できません。
- BR 補給源にのみ補給をたどっている RU ユニット、又は RU 補給源にのみ補給をたどっている BR/IN/ANZ のユニットは、RPs を使用できません。
- 中央アジア又はアフガニスタンを限定 CP 補給源として使用しているユニットは、RPs の受け取り又はこれらのスペース内に再建できません。

(22.1.7) RPs を受けられないユニット (●) [Units Unable to Take RPs] : いくつかのユニットは、決して RPs を受けることができません (決して回復できず、除去されたときに永久に取り去られます)。—これらのユニットは、右上端にドットでマークされます。例外: 「予備役を前線へ [RESERVES TO THE FRONT]」イベント—CP#4 カードの歴史的注釈を参照してください (プレイ・ブック)。

(22.1.8) いったん除去されたら RPs を受けられないユニット (▲) [Units Unable to Take RPs Once Eliminated] : いくつかのユニットは、マップ上に留まる限り RPs を受ける (回復する) ことができますが、除去されたら永久に除去されます。—これらのユニットは、右上端に三角形でマークされます。ただし、このようにマークされた TU/TU-A ユニットは、「トルコの戦争疲労 [TURKISH WAR WEARINESS]」イベントがプレイされた後は決して RPs を受けられません。例外: 「予備役を前線へ [RESERVES TO THE FRONT]」イベント—CP#4 カードの歴史的注釈を参照してください (プレイ・ブック)。

(22.1.9) 負の RPs [Negative RPs] : 「トルコの戦争疲労 [TURKISH WAR WEARINESS]」のようなイベントのため、総合記録欄上に記録された RPs は負になり得ます。RPs が未満 0 になると、プレイヤーは補充フェイズ中にユニットを「低下」(減少又は除去) させなければなりません。ユニットを低下させる「コスト」は、それを回復又は再建するためのコストと同じですが (プレイヤー補助カード上の RP コストを参照)、その影響は逆で—ユニットはより弱体化するか又は除去されます。所有しているプレイヤーは、どのユニットを低下させるか選択します。

- 負の TU RP を相殺するために使用した各 TU RP は、最大 TU RP マーカーを-1 シフトさせます (22.4)。
- CP プレイヤーは、通常ルールに従い、GERPs を TURPs として使用するために変換し、これらは最大 TU RP マーカーのシフトをもたらしません。

例: ターンの終了時、TU RP は-1 です。CP プレイヤーは (a) 1 LCU を 1 ステップ減少させるか (LCU が除去されたら、予備ボックスからの SCU と置き換えます)、又は (b) 完全戦力の 1 SCU を除去するか、又は (c) 2つの SCUs を各 1 ステップ減少させなければなりません。CP プレイヤーが-1 RP を相殺するために 1 RP をプレイしていたら (実質 RPs を 0 へ上昇させるため)、自身のユニットの 1 つに損害を要求されないことになります。ただし、最大 TU RP マーカーを-1 シフトさせる必要があります (例えば、19 から 18 へ)。

この方法で除去されたユニットは、除去/補充可能ユニット・ボックス内に置かれます (RPs を受け取る能力を持つ)。この方法で LCU が除去されたら、そのような使用可能 SCU がいない場合の LCU の永久除去を含み、LCU を予備ボックスからの SCU に置き換える通常ルールを適用します。

22.2 再建ユニットの配置 [Placement of Rebuilt Unit]

(22.2.1) 配置 [Placement] : 再建された LCU と SCU は、あたかも増援のごとく置かれます (7.7.2)。

- 再建された LCU は、決して予備ボックス又は軍団アセット・ボックス内に置かれませんが、これらは、マップ上に置かれなければなりません。
- 再建された SCU は、予備ボックス内 (正規ユニットであれば) 又はマップ上に置くことができます。

(22.2.2) 配置の制限 [Restrictions on Placement] : 再建されたユニットは、その国籍に従って置くことができます。:

- FR と IT のユニットは、ユーゲ海又は東地中海上のいずれかの AP 支配下港湾へ再建できます。
- BR、IN、ANZ の LCU は、AP 支配下の BR 補給源又は東地中海、ユーゲ海、ペルシャ湾上の AP 支配下の港湾にのみ再建できます。
- RU LCU は、AP 支配下の RU 補給源 (ロシア軍支配下のトラブゾン [Trabzon] を含む) にのみ再建できます。
- RO ユニットの、ルーマニアの崩壊前にブカレスト [Bucharest] 内に再建できます。
- GE と AH のユニットは、ガリシア [Galicia] 内にのみ再建できます。
- GEO と ARM は、ロシア [Russia] 又はカフカス [Caucasia] 内のいずれかの AP 支配下スペース内に再建できます。
- BU ユニットの、CP 支配下のソフィア [Sofia] 内にのみ再建できます。
- GR ユニットの、ギリシャ内のいずれかのカラ又は友軍支配下スペース内に再建できます。例外: GR-BR CND ユニットの、レムノス [Lemnos] 又はギリシャ内のいずれかの AP 支配下港湾に再建されます。
- SB ユニットの、セルビアが崩壊しているか否かに従い、19.4 に従って管理されます。
- アラブ人叛乱非正規ユニットは、ヒジャーズ [Hejaz] (たとえ CP 支配下でも) 又はアカバ [Aqaba] 又はジッダ [Jiddah] (AP 支配下であれば) のどこかに再建できます。ANA (「アラブ北方軍」) は、シリア/パレスチナ [Syria/Palestine] 内のいずれかの AP 支配下港湾に再建できます。

デザイン・ノート: アカバ [Aqaba] は、イギリス軍がアラブ人叛乱の前進を補給してきた唯一の港湾でした。アカバが征服されるまで、アラブ北方軍 (ANA) を編成して定期的に補給できませんでした。ANA の大多数は、ジェファー・パシャを含み、イギリス軍によって捕らわれたオスマン・アラブ人の捕虜でした。

- 再建された聖戦叛乱ユニットは、マップへ戻されなければなりません (決して予備ボックスではなく)。アフガニスタン、インド、中央アジアの聖戦叛乱ユニットの再建の場合、これらはたとえ AP ユニットの存在するか又は AP 支配下であっても、その元の地方内へ置かれます。エジプト人聖戦叛乱ユニットの場合、これらはエジプト [Egypt] 内のいずれかのスペース又はたとえ AP 支配下であっても AP ユニットの存在によって占められていないスーダン/ダルフル [Sudan/Darfur] 内のいずれかのスペースに置かれなければなりません。

22.3 RPs の変換 [Converting RPs]

(22.2.1) トルコドイツ同盟 [Turko-German Alliance] : いったんブルガリアが CP 同盟国になると、補給線をコンスタンティノープル [Constantinople] からガリシア [Galicia] まで鉄道によって陸上をたどることができたら、CP プレイヤーは使用可能ないずれかの GE RPs を TU RPs へ変換できます。さもなければ、ターン毎に 1 GE RP のみを TU RP へ変換できます。これは、ドイツ軍ユニットがマップ上にいるか否かにかかわらず適用します。GE RPs は、CP イベント・カード #48 「トルコの戦争疲労 [TURKISH WAR WEARINESS]」から免疫です。ドイツが補給をオスマン帝国へ送るためのドイツの能力は、各補充フェイズに判定されなければなりません。

デザイン・ノート: オスマン帝国は、ドイツからの物資の流れに大いに依存していました。

(22.2.2) ブルガリア、ギリシャ、オーストリア・ハンガリーへの援助 [Aid to Bulgaria, Greece and Austria Hungary] : GE RPs は、ガリシアへ補給をたどっている AH と BU のユニットによって、補給がソフィア [Sofia] からガリシアへたどれる BU ユニットの存在によって、CP 同盟 GR ユニットの存在 (たとえガリシアへ補給線をたどれなくても) によって使用できます。

(22.2.3) AP RPs の変換 [Conversion of AP RPs] : ゲームの開始、BR RPs は RU RPs へ変換できません。「キッチンナー [KITCHENER]」イベントは、ゲームの残りについて、ターン毎に 1 BR RP を RU RP へ変換することを認めます。「アスキス/ロイド・ジョージの連立 [ASQUITH/LOYD GEORGE COALITION]」イベントは、ゲームの残りについて、AP がいずれか又は全ての BR RPs を RU RPs に変換することを認めます。

デザイン・ノート: 大英帝国は、開戦後のロシアの軍備供給に多くの責任を負いました。キッチンナーは、ロシアへの軍需物資の供給を開始した立役者でした。アスキスとロイド・ジョージがイギリスの軍需物資欠乏を終了させたとき、ロシアへの軍備供給が加速されました。

22.4 封鎖と最大トルコ RPs [Blockade and Maximum Turkish]



(22.4.1) 「英国海軍の封鎖」イベント [Royal Navy Blockade Event] : 「英国海軍の封鎖 [ROYAL NAVY BLOCKADE]」イベントがプレイされる時、最大 TURP マーカーを総合記録欄上の 25 スペース

上に置きます。ゲームの残りについて、RPs のために戦略カードのプレイによって記録された各 TURP について、最大 TURP マーカーは 1 ずつ下がります。TU 最大 RPs マーカーが 0 に到達したら、RPs のための戦略カードのプレイによって、更なる TU RPs は記録できません。

CP プレイヤーは、権利を持つ非変換 TURPs の使用を辞退し、最大 TURP を未使用 TURPs の数だけ戻すことができます。

(22.4.2) ボーナス TU 補充 [Bonus TU Replacements] : イベント・カード (CP イベント 1、2、4、8、12、13、42) のボーナス TU RPs の結果として、又は失敗した侵攻の結果として、又は GE RPs から変換された RPs は、最大 TU RP マーカーをシフトさせません。

23.0 戦争状態 [War Status]

23.1 戦争状態フェイズ [The War Status Phase]

- 追加勝利ポイントのチェック (23.2)
- 自動的勝利のチェック : どちらかのプレイヤーが自動的勝利で勝っているかをチェックします (24.2.1)。そうであれば、ゲームは終了します。
- 休戦のチェック : 自動的勝利がなければ、休戦が起きたかどうかを判定します (24.2.2)。そうであれば、ゲームは終了して勝者が判定されます。自動的勝利が未だに発生していなければ、1918 年秋季に休戦が自動的に起こります。
- 参戦段階のチェック : ゲームが終了していなければ、各プレイヤーは自身の参戦段階が増加したかどうかを判定します。注釈: これは、最初のターン (1914 年秋季) にはチェックされません。参戦段階が増加していたら、戦争段階の次の段階 (すなわち、限定戦争又は総力戦) のカード・デッキを受取り、自身の引きパイル、捨て札パイル、机上で自身の正面に表面を向けている戦闘カード (「ジェファー・パシャ [JAFAR PASHA]」と「捕虜は取るな [NO PRISONERS]」を除く) を一緒にシャッフルします。
- 国家崩壊のチェック : ブルガリア、セルビア、ルーマニアが崩壊しているかを、この順番にチェックします (19.3.5、19.4.5、19.5.5)。

23.2 追加勝利ポイント [Extra Victory Points]

(23.2.1) VP サマリー [VP Summary] : 各戦争状態フェイズ中、プレイヤー諸氏は以下について追加 VP を得点します。:

状況又はイベント

VPs

「封鎖」イベント (冬季) 23.2.2 を参照	- 1
ガリシア内の TU/TU-ALCU (夏季) 23.2.3 を参照	+ 1
「クリスマスまでにイェルサレムへ」イベントの成/否	+ 1/- 1
CP が強制的攻勢の実施を失敗	- 1*
AP が強制的攻勢の実施を失敗	+ 1

*状況が存在したら - 1 VP、失敗した MO 毎に - 1 ではない。

(23.2.2) 英国海軍の封鎖 [Royal Navy Blockade] : このトルコ経済の狭小のため、各冬季の戦争状態フェイズ中、「英国海軍の封鎖 [ROYAL NAVY BLOCKADE]」イベントがプレイされていたら、- 1 VP 調整があります。これは、以下の2つの事柄が同時に実現するまで継続します。:

- CP の参戦段階が総力戦。
- コンスタンティノープル [Constantinople] が CP 支配下の鉄道によってガリシア [Galicia] へ連結する (ドイツの支援がトルコ帝国に届き、封鎖の影響が相殺されます)。

いったん、これら2つの事柄の両方が実現したら、たとえ鉄道リンクが後に切断されても、- 1 VP 調整は再び発生しません。

プレイ・ノート: 冬季ターン中に CP プレイヤーが総力戦に到達する準備ができ、コンスタンティノープルとガリシア間の鉄道リンクが開通していても、参戦段階は VP 調整が発生した後で変化するため、そのターンの - 1 VP 調整はいまだに行われます。

プレイ・ノート: 史実では、連合国の封鎖はトルコ帝国を締め付けた。封鎖が「アラブ人の離反 [ARAB DESERTION]」と「トルコの戦争疲労 [TURKISH WAR WEARINESS]」に組み合わされるとき、CP プレイヤーは 1918 年まで真の苦境であることに気づきます。CP プレイヤーが長期戦を予想したら、TU RPs を節約して使用し、GE RPs に依存しなければなりません。これは、本質的に CP プレイヤーがブルガリア - セルビア鉄道を開通させて防護することになります。同様に、AP プレイヤーはそれを保持又は奪回しなければなりません。

(23.2.3) ガリシアのトルコ軍 [Turks in Galicia] : 各夏季の戦争状態フェイズ中、TU LCU がガリシア [Galicia] 内にいると、CP プレイヤーは + 1 VP を獲得します。この VP は、ロシア革命がステージ4に到達していたら得点されません。

プレイ・ノート: TU ユニットの「エンヴェル - ファルケンハイン会談 [ENVER - FALKENHAYN SUMMIT]」イベントの結果として、ゲーム毎に一度のみガリシアに進入できます (21.3)。

23.3 参戦段階 [War Commitment Level]

(23.3.1) 参戦の概要 [War Commitment in General] : 3段階の参戦があります。: 動員、限定戦争、総力戦です。両プレイヤーは、1914 年 (キャンペーンと限定戦争) シナリオを動員で開始します。両プレイヤーは、1916 年シナリオを総力戦で開始します。参戦段階は、一定のイベント又はアクションのために増加します。プレイヤーの戦争状態は決して減少せずそれ故、プレイヤーの参戦段階は決して減少できません。

(23.3.2) 参戦段階変更のチェック [Checking for War Commitment Level Change] : 1914 年シナリオとキャンペーン・シナリオの 1915 年冬季ターン (ターン2) に開始して、両プレイヤーは戦争状態フェイズ中に自身の参戦段階をチェックします。1916 年総力戦シナリオ中は、参戦段階をチェックする必要がありません。

(23.3.3) 動員から限定戦争まで [From Mobilization to Limited War] : プレイヤーの現行参戦段階が「動員」で、戦争状態フェイズ中にその戦争状態が4以上であると、参戦段階が「限定戦争」に上昇します。プレイヤーは、自軍引きパイルに自軍の限定戦争カードを加え、次いで新たな引きパイルを形成するため、自軍引きパイルと捨て札パイルをシャッフルします (永久に取り去られたカードは除外します)。

(23.3.4) 限定戦争から総力戦へ [From Limited War to Total War] : プレイヤーの参戦段階が「限定戦争」で、戦争状態フェイズ中にその戦争状態が 11 以上であると、その参戦段階が「総力戦」に上昇します。プレイヤーは、自軍引きパイルに自軍の総力戦カードを加え、次いで新たな引きパイルを形成するため、自軍引きパイルと捨て札パイルをシャッフルします (永久に取り去られたカードは除外します)。

(23.3.5) 参戦マーカーの撤去 [Removing War Commitment Markers] : いったんプレイヤーの参戦段階が総力戦に上昇したら、その戦争状態マーカーをプレイから取り去ることができます。そのプレイヤーがプレイする、戦争状態ナンバーを持つその他のイベントは、統合戦争状態を増加させることを継続し、そのマーカーを移動させなければなりません。



24.0 勝利 [Victory]

24.1 勝利ポイント (VPs) [Victory Points]



(24.1.1) VP マーカー [VP Marker] : 総合記録欄上で VP マーカーを使用して VPs の現行数を管理します。VP マーカーは、CP プレイヤーが敵又は中立の VP スペースの支配を奪取したときに増加し、CP 支配下スペースの支配を失ったときに失います。VP 合計 (段階) は、一定の状況 (例えば、シリアの侵攻) 又は戦略カードのイベントの結果としても変更できます。VP 段階は、戦争状態フェイズ中にのみ、自動的に勝利がチェックされます。

(24.1.2) 中立の VP スペース [Neutral VP Spaces] : ギリシャとペルシャ内の4つの VP スペースは、キャンペーン・ゲームを中立で開始します。中立 VP スペースの支配を最初に獲得するプレイヤーは、VP を得点します。CP プレイヤーが最初に支配を獲得すると + 1 VP、又は AP プレイヤーが最初に支配を獲得すると - 1 VP です。スペースが正規戦闘ユニットによって占領されたら、そのスペース内に支配マーカーを置きます。いったん中立スペースが支配マーカーを持つと決して中立に復帰せず、常に一方の陣営又は他方によって支配されることになります。

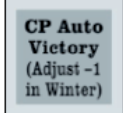
(24.1.3) 中立スペースと部分的支配 [Neutral Spaces and Partial Control] : 中立 VP スペースが部族又は非正規によって占領されたら、支配マーカーを置かず又はすでにそこにあっても取り去りません (それは部分的支配のみを持ちスペースがカラであると、VP 又は聖戦ポイントの獲得には十分ですが、支配の維持には不十分です)。

例：正規戦闘ユニットが敵の部族又は非正規を含み支配マーカーがない中立スペースを占領したら、2 VP が振れる結果となります。敵部族の撤去は VP マーカーを1スペース移し、支配マーカーの配置は VP マーカーを別のスペースへ移します。

24.2 勝利の判定 [Determining Victory]

(24.2.1) 自動的勝利 [Automatic Victory]：戦争状態フェイズのステップ2中、以下の1つが発生したらゲームは直ちに自動的勝利で終了します。：

- AP プレイヤーは、合計 VP 段階が0以下であると勝利します。
- CP プレイヤーは、合計 VP 段階が20以上であると勝利します。CP の自動的勝利マーカー (CP イベント#55 「イギリスの戦争疲労 [BRITISH WAR WEARINESS]」) と VP マーカーが総合記録欄上の同じスペース内 (又は VP マーカーがより高いスペース内) にあるとやはり勝利します。一連合国ではサイドショーの疲労が増大し、オスマン帝国と個別に和平交渉を行いました。



(24.2.2) 休戦 [Armistice]：以下であると、ゲームは終了します。：

- 1918 年秋季ターンの戦争状態フェイズのステップ3中、自動的勝利を達成したプレイヤーがいない場合。
- いずれかのターンの戦争状態フェイズのステップ3中、休戦マーカーとターン・マーカーがターン記録欄上で同じスペース内にある場合。



(24.2.3) 休戦マーカー [Armistice marker]：非常に重要：統合戦争状態が40に到達したとき、休戦は直ちに発生しません。サイ振りにより判定することで現行ターンから先のターンのターン記録欄上に

休戦マーカーを置きます。：

サイの目	休戦が発生
1 又は 2	3 ターン先
3 又は 4	4 ターン先
5 又は 6	5 ターン先

休戦は、指定されたターンの終了時に発生します。指定されたターン数がゲームに残されたターンよりも少なければ、休戦マーカーを1918 年秋季ターン上に置きます。注釈：休戦の発生が予定されたターンにプレイヤーが自動的勝利の条件を満たしたら、代わりに自動的勝利が発生します。

(24.2.4) 休戦 VPs [Armistice VPs]：実際に休戦が発生したとき (休戦マーカーが置かれたときではなく)、総合記録欄上の VP マーカーは、プレイヤー補助カード2頁の休戦 VP 調整チャートに従って調整されます。VPs の総合計は、勝利段階を判定します。

24.3 勝利の段階 [Levels of Victory]

- 自動的勝利 [Automatic Victory]—勝利した同盟は、20 年間以上中東とバルカン諸国を征服します。
- 限定的勝利 [Marginal Victory]—勝利した同盟は、10 年間以上中東とバルカン諸国内で重要な経済的、外交的優位性を獲得します。
- 辛勝利 [Victory of Endurance]—両同盟が消耗しますが、勝利した同盟は数年間について中東とバルカン諸国内で僅かな優勢を獲得します。

24.4 トーナメント・プレイ [Tournament Play]

トーナメント・プレイの目的において、又はゲームを何度もプレイしてパフォーマンスを管理するため、プレイヤー諸氏は以下のごとく勝利のポイントを獲得できます。

- 自動的勝利—3 ポイント
- 限定的勝利—2 ポイント
- 辛勝利—1 ポイント

25.0 選択ルール [Optional Rules]

25.1 非補給下 (OOS) ヴァリアント [Out of Supply/OOS Variant]

OOS のユニットは、通常のごとく損耗フェイズ中に除去されます。ただし、除去の前に、OOS のユニットは以下の制限に従って移動と戦闘ができます。：

- OOS のユニットは、その移動値が半減します (端数切り上げ)。
- 戦闘中、OOS のユニットは、戦闘について追加1シフト左でサイを振り、攻撃しているときに-1 DRM を持ち、CCs を使用できません。
- OOS のユニットは、他のスペース内のユニット (攻撃に参加した全ての OOS のユニットに隣接するスペース (たち) 内のユニットでない限り) と統合して攻撃できません。

デザイン・ノート：これは、OOS のルールが厳しすぎると考える方のためのルールです。このルールは、トーナメント・プレイで使用するべきではありません。

25.2 LCU の分割 [Breaking Down an LCU]

(25.2.1) 移動のために活性化したら (ただし、実際には移動しない)、マップ上のいかなる LCU もその構成 SCU に分割できます。**重要：**これは、マップ上の LCU が軍団アセット・ボックスに復帰できる唯一の方法です。LCU が完全戦力であると、軍団アセット・ボックス内に置き、予備ボックスからの1つの SCU、除去ボックスからの1つの SCU、現在ゲームにない他の1つの SCU (例えば、LCU が創設されたとき脇にセットされた SCU 又はこの目的のためにゲーム内に含まれた追加の SCU) とマップ上で置き換えます。

(25.2.2) LCU が減少状態であると、これを軍団アセット・ボックス内に置き、予備ボックスからの1つの SCU と他の1つの SCU (上記に従います) に置き換えます。

(25.2.3) LCU は、完全戦力か又は減少戦力かにかかわらず、完全戦力又は減少戦力の SCU に置き換えることができます。

(25.2.4) ゲームから脇に置かれた SCU 又は追加の SCU 又は除去ボックス内の SCU の数が十分でなければ、プレイヤーの選択で、要求された数の SCU を予備ボックス又はボックス内の未使用増援から持ってくることができ、又は望むのであればより少ない数を持ってくるができます。注釈：ボックスからの未使用増援の使用は、イベント・カードがプレイされるときにいくつかの増援が使用不能になることを意味します。概して、プレイヤー諸氏が BR と FR の侵攻 LCU を分割することを認めるために十分な追加ユニットが用意されています。

(25.2.5) LCU の分割のために SCU を選択しているとき、元の LCU を編成するために使用した正確な SCU を記録する必要はありません。その代わりに、以下の考え方に従います。：

- 同じ国籍のいずれかの正規戦闘 SCU を使用できます。例外：
 - 歩兵 SCU は騎兵 LCU を分割するために使用できますが、騎兵 SCU は歩兵 LCU を分割するために使用できません。
 -

特殊ユニットと非正規ユニットは、使用できません。

- TU-A LCU を置き換えている最初の 2 つの SCU は、使用可能であれば TU-A 歩兵師団でなければなりません。使用不能であれば、正規（エリートではない）TU 歩兵師団を使用できます。
- BR/IN/ANZ LCU を分割しているとき、最初の SCU は同じ国家でなければなりません、他の SCU（たち）はこれら 3 つの国籍のいずれかで構いません。

(25.2.6) 分割される LCU は、同じアクション・ラウンドに再建できません。—これらは、このアクション・ラウンドは軍団アセット・ボックス内に置かれて留まらなければなりません（ある種の「テレポーテーション」効果を避けるため）。後のアクション・ラウンドに、これらの LCU は再び通常に編成できます。

25.3 航空優勢 [Air Superiority] (推奨)

(25.3.1) 戦闘中以外では、航空優勢を持つプレイヤーのみが相手側ユニットのスタックを調べることができます。いったん攻撃側が戦闘スペースを宣言したら、たとえ敵の戦力に驚かされても戦闘を完了しなければなりません。



(25.3.2) キャンペーン・シナリオでは、どちらのプレイヤーも航空優勢を持って開始しません。CP プレイヤーが「航空隊 [FLIEGERABTEILUNG]」イベントをプレイした最初のとき、マップ上に航空趨勢マーカーの CP 面を上にして置きます。AP プレイヤーが「王立飛行軍団 [ROYAL FLYING CORPS]」イベントをプレイした最初のとき、AP プレイヤーはゲームの残りについて航空優勢を獲得します（航空優勢マーカーを AP 面に裏返しします）。

AP プレイヤーが「王立飛行軍団 [ROYAL FLYING CORPS]」イベントをプレイした最初のとき、AP プレイヤーはゲームの残りについて航空優勢を獲得します（航空優勢マーカーを AP 面に裏返しします）。

(25.3.3) 1916 年総力戦シナリオの開始時、CP は航空優勢を持ちます。

デザイン・ノート：戦争の大部分において、この戦域で CP は航空優勢を享受しました。ただし、いったん AP が航空優勢を獲得したら、容易にそれを保持できました。航空優勢は、偵察のために有効で、パレスチナにおけるアレンビーの作戦的成功の主要な要素でした。CP の航空優勢の欠如は、アレンビーが CP を酷い計略で欺くことを認め、AP の大規模な突破に貢献してトルコ軍をパレスチナから追い出しました。

25.4 悪天候ヴァリエント [Severe Weather Variant] (推奨)

- プレイヤーが悪天候のチェックを受ける戦闘のためにユニットを活性化させるとき、攻撃しているユニットを活性化させるときに消費する追加の各 OPS について、悪天候のサイの目に -1 DRM を受け取ります。
- 消費する各追加 OPS について、活性化スペースの 1 つに追加の攻撃マーカーを置きます。この DRM は、攻撃に参加して悪天候のチェックを受ける全てのユニットに適用します（マークされたスペースのみではありません）。

デザイン・ノート：追加の OPS は、1916 年の成功した冬季攻勢でユデニチが行ったごとく、兵士たちの安全を守るために投入された追加の準備や補給をあらわします。

25.5 侵攻の主導権 [Invasion Initiative]

この選択ルールは、先の橋頭堡の休止によってあらわされた編成過程により、AP プレイヤーが侵攻中に主導権を奪うことを認めます。

(25.5.1) AP プレイヤーが侵攻を開始するために、最初に橋頭堡スペース上に橋頭堡マーカーを置くとき、以下の 2 つの選択肢を持ちます。:

1. 侵攻実施のための通常の手順に従うことができます。
2. 侵攻のために、SCUs のみを使用することを選択できます。直ちに島嶼根拠地から 3 つまでの SCUs を橋頭堡へ移します。次いで、(a) 隣接スペースが CP ユニットによって占められたら、ユニットは直ちに戦闘を実施するか、又は (b) 隣接スペースがカラであれば、正確に 1 スペース内陸へ移動します。後者の場合、CP の沿岸防衛隊の存在をシミュレートするため、サイを 1 つ振り、サイの目が侵攻しているスタックの最高の損失値 (LF) よりも高ければ、その LF を持つ 1 ユニットの損失を減少させます（ただし、内陸に移動します）。

AP プレイヤーが二番目の選択肢を選ぶと、ゲームに用意された追加の SCUs を使用して直ちに島嶼根拠地上の LCU を分割し、LCU を軍団アセット・ボックス内に置くことができます。次いで、直ちに上記 # 2 で概説した選択肢を実行できます。

「キッチンナーの侵攻 [KITCHENERS INVASION]」イベントの場合、AP プレイヤーは直ちに侵攻しているユニットを橋頭堡マーカー上に置き、上記 # 2 で概説した選択肢に従うことができます。侵攻している LCU を SCUs に分割することを選択でき（25.2 に従って）、3 つを超過したいずれかの SCUs を島嶼根拠地上に置きます。このイベントと共に来る LCU を分割しないことを選択したもの、直ちに SCUs で侵攻することを望むと、LCU は橋頭堡ではなく島嶼根拠地上に置かれます（島嶼根拠地から橋頭堡上へ、3 SCUs まで移動できます）。

「アレクサンドリア計画 [PROJECT ALEXANDRIA]」イベントの場合、SCUs が橋頭堡上に置かれるとき、直ちに上記 # 2 で概説された選択肢を使用できます。

デザイン・ノート：これらの選択肢の追加は、AP プレイヤーに迅速な攻撃と／又は内陸部への前進対、ゆっくり準備された一斉攻撃との間で選択することを認めます。

25.6 イエルサレム [Jerusalem]

このルールは、イエルサレムの歴史的特異性を考慮します。

- イエルサレム [Jerusalem] に対して少なくとも 3 つの攻撃ユニットを含む完全規模の攻撃が宣言されたとき、イエルサレム内で実際の戦闘が未だ開かれていなければ、防御側（CP 又は AP のどちらか）は、闘うか撤退するか宣言しなければなりません。
- 防御側が撤退したら、戦闘はありません。全防御ユニットは、1 スペース（これが超過スタック状況を避けるためであれば、更なるスペース）退却します。次いで、3 つまでの攻撃ユニット（完全戦力）がイエルサレム内へ前進できます。通常の VP と聖戦段階の調整が発生します。
- 防御側が闘うことに決めたら、攻撃側は影響なしで直ちに戦闘をキャンセルすることができ、又は継続できます。
- 攻撃側が継続したら、イエルサレムは戦場となり、防御側は直ちに 1 VP の罰則を受けます。注釈：これは、イエルサレムを戦闘地域に変えることによる罰則で、イエルサレムが占領されたら防御側が失う 2 VP に加えられます。やはり AP プレイヤーが攻撃側であると、聖戦段階は直ちに +1 シフトします（AP がスペースを占領したら、-1 聖戦段階シフトは相殺されます）。

デザイン・ノート：これは、トルコがイエルサレムの闘いを重要な聖戦イベントにすることを認めます。政治的には負担です。

が、追加の聖戦ポイントは部族の配置を認め、後の叛乱を育むことができます！ これは、イェルサレムを非補給下に切断するか又はそうなるのを脅かすことで（史実で起こりました）、AP にイェルサレム占領の動機を与えます。

- いったん戦闘がイェルサレムで起きたら、このルールはもはや効果を持ちません。ただし、実際に戦闘が起きない限り、プレイヤー諸氏が繰り返し攻撃と撤退を迫ると、このルールは有効で継続します。

デザイン・ノート：トルコ軍とイギリス軍の両者は、イェルサレムで闘うことを回避しました。アレンビーは、イェルサレムを防御しているトルコ軍の脱出ルートを開放したため、トルコ軍は闘いを強制されるのではなく逃れることができました。トルコ軍の一部は自己保存の理由で、一部は聖なる都市への敬意を持たずに離れました。

25.7 8枚の手札 [Eight Card Hands]

両プレイヤーが合意したら、8枚の手札を使用できます。ゲームの開始時に、各プレイヤーの手札に1枚のカードを余分に加え、各ターンの終了時に8枚まで引きます。ルール内で7枚の手札に関係する部分は、8枚の手札に適用するものとして読みます。

プレイ・ノート：これは、より落ち着いたゲームにすることを意図しており、カード引きの運不運を減少させ、プレイヤー諸氏が容易に望むカードを保持することを認めます。それでも7枚の手札は、トーナメントのために使用すべきです。

25.8 プレ・ゲーム入札 [Pre Game Bidding]

(25.8.1) 両プレイヤーが合意したら、VPs と最大 TU RPs を入札することにより、陣営を決定することができます。注釈：このルールは、トーナメント・プレイでは常に使用されます。

- 各プレイヤーは、サイを1つ振ります。高い目を出したプレイヤーは、どちらの陣営でのプレイを望むのかと、相手側プレイヤーに「譲る」VPs の数—ゼロの入札を含む整数—を宣言します。
- 相手側プレイヤーがその入札を認めたら、彼は他方の陣営をプレイします。それを拒絶したら、彼は自身が譲ろうとするより高いVPs の数を入札するか、又は同じ VP の数と調整した最大 TU RPs の数を入札します（25 TU RPs は、「英国海軍の封鎖 [ROYAL NAVY BLOCKADE]」イベントによってセットされる限度です）。プレイヤーが AP をプレイすることを望むと最大 TU RPs の入札は高くなり（トルコが容易に兵員を作ります）、CP をプレイすることを望むと（自身が兵員を作ることが困難です）、0 から 40 までの範囲内です。
- 入札は、あるプレイヤーが相手側の入札を受け入れたときに終了します。最終の入札は、記録しておくべきです。

(25.8.2) プレイ中、「英国海軍の封鎖 [ROYAL NAVY BLOCKADE]」がプレイされたとき、最大 TU RP マーカーが総合記録欄上の入札されたスペースに、又はそのような入札がなければ 25 に置かれます。

(25.8.3) ゲームの終了時、入札は以下の2つの効果の1つを持ち得ます。:

- ゲームが自動的勝利で終了したら、VPs の入札は効果を持ちません。
- ゲームが休戦で終了したら、入札に敗北したプレイヤーに有利に、VP マーカーを入札した VPs の数だけ増減させて調整します。

25.9 ガリポリの征服 [Conquest of Gallipoli] (推奨)

(25.9.1) いずれかのターンの終了時、ガリポリ挿入マップ上に AP ユニットがあつて CP ユニットがなければ、AP プレイヤーはガリポリ [Gallipoli] の征服を宣言できます。次いで、AP プレイヤーは3つまでのユニット（プラスして1つの HQ）をガリポリ挿入マップから取り去り、主マップ上のガリポリ [Gallipoli] スペース上に置くことができ、これはガリポリの防御をかなり容易にします。超過ユニットはガリポリ挿入マップ上に留まることができ、通常のルールに従って挿入マップ上を移動して退出します（ただし、この挿入マップから攻撃できず、又は攻撃され得ません）。

(25.9.2) ガリポリの主マップ・スペースから、並びにそこへの戦闘は可能です。

- ガリポリ主マップ・スペースは、山岳地形を持ちます。
- バンドゥルマ [Bandirma] 又はエドレミット [Edrenit] からガリポリ主マップ・スペースに対する攻撃は、渡河点を越えて来ていると見なされます。逆もまた同様で、ガリポリ主マップ・スペースからバンドゥルマ又はエドレミットに対する攻撃は、渡河点を越えて来ていると見なされます。
- CP プレイヤーがガリポリ主マップ・スペースを攻撃し、AP ユニットの退却を生じさせたら、AP ユニットはガリポリ挿入マップ上で少なくとも3スペース退却しなければならず、退却の最初のスペースとして、攻撃の方向に最寄の登場スペース（たち）をカウントします。AP ユニットは、AP プレイヤーが望めば更に退却できます。完全戦力の全攻撃 CP ユニットは、次いでガリポリ挿入マップ上で2スペースまで前進でき、前進の最初のスペースとして、攻撃の方向に最寄の登場スペース（たち）をカウントします。
- CP が戦闘後前進又は移動（ガリポリ主マップ・スペース上に AP ユニットがなければ）によってガリポリ挿入マップに再進入した後、ガリポリの AP 征服は終結し、通常のガリポリ挿入マップのルールを適用します。
- AP プレイヤーは、上記の条件が満たされる毎にガリポリの征服を宣言できます（一度だけのイベントである必要はありません）。

25.10 可変パルヴス [Variable Parvus] (ヴァージョン1としての)



「パルヴス、ベルリンへ [PARVUS TO BERLIN]」がプレイされたとき、現行ターンのターン・スペース内にパルヴス [Parvus] マーカーを置きます。革命 [Revolution] マーカーを4ターン先に置きます。ツァーリ万歳 [Long Live the Czar] マーカーをパルヴスと同じスペース内に置き、ルール 18.3.4 に規定したごとく RU VP を適合させるために上下に調整します。

CREDITS

Game Design: Brad Stock and Brian Stock

1st Edition Game Development: Tony Curtis and Neil Randall

2nd Edition Development: Philip Thomas, Mark Simonitch and Bob Heinzmann

Assistance Extraordinaire: Mark Beninger

Subject Experts: Ed Erickson (USA-Ret), Jeff Leser (USA)

Playtesting: Alessandro Raimondo, Ahmet Ilpars, Walter Wintar, Barry Setser, Michael Gouker, Neil Randall, Brian Stock, Mark Beninger, Ted Torgenson, Charles Féaux de la Croix, Florent Coupeau, Richard Hartland, Andy Loakes, Peter Reese, and Todd Surgoine

Map, Counter, and Card Art: Mark Simonitch and Brad Stock

Art Director/Package Design: Rodger B. MacGowan

Proofreaders: Bob Heinzmann, Michael Neubauer, David Wilkinson

Exceptional thanks to our godfather: Ted Raicer

重要用語集 [GLOSSARY OF IMPORTANT TERMS]

LCU (ラージ戦闘ユニット) : LCU は、編成された軍事ユニットをあらわしている、より大きな 5/8 インチの競技用コマです。一般的に、これらは史実における軍団ですが、ときには軍をあらわします。プレイヤーが、戦闘で少なくとも 1 つの LCU を持つと、重射撃表上で射撃します。

オスマン帝国 [Ottoman Empire] : オスマン帝国は、以下のエリアから構成されます。: アナトリア [Anatolia]、カフカス [Caucasia]、シリア/パレスチナ/シナイ [Syria/Palestine/Sinai]、メソポタミア [Mesopotamia]、トラキア [Thrace] (ガリポリ半島を含む、コンスタンティノープル [Constantinople] の西の欧州エリア)。厳密に言えば、シナイ [Sinai] はイギリスでしたが、このゲームの目的においてはオスマンとして扱われます。同様に、エジプト [Egypt] とキプロス [Cyprus] は、厳密に言えばオスマンでしたが、このゲームではオスマン帝国エリアと見なされません。下記の用語「トルコ」も参照してください。

OPS 値 [OPS Value] : カードの右上端に大きな数字によって表示されるオペレーション・ポイント (OPS) は、オペレーションのためにカードをプレイしているとき直ちに使用するためにプレイヤーが受け取ります。

活性化 [Activated] : あるスペースの活性化コストが OPS で消費されたとき、そのスペース内のユニットは移動又は攻撃できます。

活性プレイヤー [Active Player] : アクション・ラウンドの自軍ハーフ中にアクションを行っているプレイヤーです。

休戦 [Armistice] : ゲームは、近東に含まれる全ての派閥の戦争疲労からの結果として、和平交渉で早期に終了するかも知れません。一方の同盟は、戦争と石油の支配から何らかの優位性を獲得し、それは続く和平の支配を認め、そのプレイヤーは勝利します。

競合状態の地方 [Contested Region] : 両プレイヤーのユニットを含む地方です (下記で定義)。注釈: 競合状態の地方は、常に 1 人のプレイヤーによって支配されます。

コンスタンティノープル [Constantinople] : 1453 年以来、この都市は主としてイスタンブール [Istanbul] として知られる一方、公称変更は 1930 年まで発生しませんでした。

サイの目修正 [Die Roll Modifier] (DRM) : サイの目に加減する数。

参戦段階 [War Commitment Level] : 3 つの段階があります。: 動員 [Mobilization]、限定戦争 [Limited War]、総力戦 [Total War] です。

シナイ [Sinai] : スエズ運河の東側でシリア/パレスチナの西側の 5 つのスペース。史実では、イギリスはこれらのスペースを戦争の初期に放棄しました。したがって、ゲームの目的において、これらのスペースはエジプトの一部ではなく、シリア/パレスチナの一部です。注釈: これは、エジプトで聖戦叛乱を生じさせる CP プレイヤーの能力を減少させます。

支配 [Control] : マップ上の各スペース (又は地方) は、1 人のプレイヤーによって支配されるか又は中立のどちらかです。カラの敵スペース又は地方は、スペースが非破壊敵要塞を含まなければ、友軍ユニットによって占められるとき直ちに友軍支配下になります。

CP : 中欧列強一主にオスマン帝国とドイツです。

制限エリア [Restricted Area] (9.8) : 特別ルールは、貧弱なインフラを持つ 5 つのエリア内で LCU を管理します。: 1) シリア/パレスチナ (シナイを含む)、2) メソポタミア、3) ペルシャ、4) 中央アジア、5) アフガニスタン。

聖戦段階 [Jihad Level] : 聖戦段階は、部族と回教徒国家 (エジプト、インド、アフガニスタン、中央アジア) が CP に与す見込みを管理します (18.1.1 と 18.2.1)。

聖戦都市 [Jihad City] : 聖戦シンボルでマークされた都市 (例えばバグダッド [Baghdad]) の占領は、聖戦段階を 1 ポイント上昇下降させます。

戦争状態ナンバー [War Status Number] : 何枚かのカードは、イヴェント名の後にカッコ付の戦争状態ナンバーを持ちます。このカードがイヴェントとしてプレイされたとき、総合記録欄上でそのプレイヤーの戦争状態マーカーと統合戦争状態マーカーの総量を増加させます。

戦闘値 [Combat Factor] (CF) : ユニット又は要塞の戦闘戦力です。要塞の CF (戦力) は、マップ上でその隣に記載されます。

戦闘ユニット [Combat Unit] : 正規戦闘ユニットは、NATO 形式の表示ボックスでマークされます。非正規戦闘ユニットは、旗でマークされます。CP 部族は、やはり戦闘ユニットのタイプです。HQs と重砲兵ユニットは、戦闘ユニットではありません。要塞は、戦闘ユニットではありません (ただし、防御戦闘に参加します)。蜂起マーカーは戦闘ユニットではなく、決して戦闘に参加しません。

戦略再配備 [Strategic Redeployment] (SR) 値 (11.0) : カードをその SR 値のためにプレイするとき、プレイヤーが直ちに使用するために受け取る SR ポイントの数は、カード左上端の小さな数字によって示されます。

損失値 [Loss Factor] (LF) : 損害を吸収するためのユニットの能力です。

損失ナンバー [Loss Number] : 戦闘中の射撃表上から生じる数字で、敵ユニットが受ける潜在的な損害をあらわしています。

地方 [Region] : マップ端周辺の広大なエリアを象徴する大きなスペースです。ルールが「スペース」について述べるときは、特に述べられない限り、地方にも同様に適用します。いくつかの地方は、内部に四角形のスペースを持ち、これは個別スペースではなく、地方の地形と VP 値を持つかどうかのみを表示します。

島嶼根拠地 [Island Base] : レムノス [Lemnos]、バーレーン [Bahrain]、AP 支配下のキプロス [Cyprus] は BR の補給源で、無制限な数の AP ユニットの保持できます。CP ユニットの、決して島嶼根拠地に進入できません。

特殊ユニット [Special Unit] : 主要な 3 つの戦闘ユニットのカテゴリー: 歩兵、エリート歩兵、騎兵に収まらないユニットです。いくつかの特殊ユニットは、特異な属性を持ちます。—それらは、47 頁に列記されます。

トルコ [Turkey] : 用語「トルコ」は 1920 年になるまで公式に使用されていませんでしたが、このゲームではトルコ軍によって占領されたエリア: アナトリア [Anatolia]、カフカス [Caucasia]、トラキア [Thrace]、ガリポリ挿入マップに言及するために使用されます。

バルカン諸国 [Balkans] : このゲームでは、バルカン諸国に以下の国家内の全スペースを含みます: オーストリアーハンガリー、ルーマニア、ギリシャ、ブルガリア、セルビア、トラキア、レムノス [Lemnos]、ガリシア [Galicia]、ボルグラード [Belgrad]、オデッサ [Odessa]。

「バルカン諸国限定」[Balkans Only] としてマークされたユニット (円内の B で表示) は、バルカン諸国の外部で移動、攻撃、SR、再建、再編ができません。ゲームの目的において、ガリポリ挿入マップは、バルカン諸国と見なされません。

VPs (勝利ポイント) : VPs は、ゲームの勝者を判定します。VPs は、VP スペースの占領、イヴェントのプレイ、戦争状態フェイズ中の特殊な状況によって獲得されます (23.2)。

VP スペースとロシアの VP スペース [VP Space and Russian VP Space] : 地方といくつかの要塞を含み、赤文字の名称と赤い枠線を持つスペースです。ロシア又はアゼルバイジャン内の VP スペースは、ロシアの VP スペースです。

ペルシャ [Persia] : 用語「ペルシャ」は、しばしばルール内とカード上で使用されます。これには、中立ペルシャ、アゼルバイジャン (ロシアによって支配)、アラビスタン (イギリスに租借)、3 つのペルシャ地方: 東方ペルシャ、中央ペルシャ、南方ペルシャに適用します。

特性を持つユニット [UNITS WITH UNIQUE CHARACTERISTICS]

イギリス [BRITAIN]:



BR アラブ北部軍 [BR Arab Northern Army] (ANA): 「アレンビー [ALLENBY]」イベントで登場する正規アラブ人戦闘ユニットで、アカバ [Aqaba] に出現し (AP 支配下であると) 又は除去/補充可能ユニット・ボックス内に置かれます (次いで、AP 同盟 RPs を使用して創設できます)。シリア/パレスチナ内で AT と標記された制限路を使用できます。BR 又は AP 同盟 RPs を受取り、シリア/パレスチナ内のいずれかの AP 支配下港湾に再建できます。



BR ダンスター隊 (3.2.5) [BR Dunsterforce]: 4 MP のみでスペース/地方間の緑色連結を越えることができます。通常ルールに従って再建できますが、やはり AP 支配下のバグダッド [Baghdad] です。注釈: このエリート自動車化部隊は、ロシア革命の後にバクーで闘うために海上によって到着してペルシャの支配を強固にしました。



BR インド守備隊 [Indian Garrison]: 決してインドを離れることができません。インド内にのみ再建できます (しかもこれは、たとえインドが CP 支配下でも行うことができます)。



BR ペルシャ警戒隊 [BR Persian Cordon Force]: ペルシャ、インド、パローチスタン [Baluchistan] 内でのみ活動できます。3つのペルシャ地方、インド、パローチスタン内で再建できます (しかも、これはたとえその地方が CP 支配下でも行うことができます)。

ドイツ [GERMANY]:



GE アルプス軍団 [GE Alpenkorps]: 山岳スペース内で防御又は山岳スペース内を攻撃しているとき、+1 DRM を与えます。



GE ユルドウルム・ユニット [Yildirim Unit]: スタック内の最初のユルドウルム・ユニットは、スタッキング限度に対して、又は活性化のための国籍としてカウントしません。1つの GE ユルドウルムは、3ユニットの限度に追加して前進できます。



GE グルジア保護領ユニット [GE Georgian Protectorate Unit]: このユニットは、ロシア革命のステージ4中にティフリス [Tiflis] 又はバトゥーム [Batumi] に出現します (18.3.8を参照)。これは AP プレイヤーによって置かれ、決して移動せず (戦闘後に退却できます)、TU/TU-A ユニットによってのみ攻撃され得ますが、ドイツはトルコとの同盟を解消します! 他のユニットとスタックできず、戦闘で防御のみで (1の CF で)、常に補給下です。

1918年、ドイツはグルジアを保護領と宣言し、そこに部隊を常駐させました。ティフリスにドイツ国旗が翻りました。カフカスを支配するための努力の中で、トルコ軍はドイツ軍を実際に攻撃しました! ベルリンは、ドイツ-トルコ同盟の解消を迫られました。トルコ軍は去り、ティフリスはオスマンの手から締め出されました。



GE/BU 第 XI 軍 [GE/BU XI Army]: 全ての目的において、BU と/又は GE としてカウントします。撃破されたら、予備ボックスからの GE 又は BU SCU によって置き換えられます (CP の選択)。ブルガリアが崩壊したら、このユニットは永久に除去され、予備ボックスからの GE 歩兵 SCU に置き換えられます。

ブルガリア/オーストリア-ハンガリー

[BULGARIA/AUSTRIA-HUNGARY]:



BU/AH 統合歩兵 [BU/AH Combined Infantry]: 全ての目的において、BU と/又は AH としてカウントします。

ロシア [RUSSIA]:



RU 黒海師団 [RU Black Sea Division] (海兵): ゲーム毎に一度、このユニットは強襲上陸を行うことができます (13.3.4を参照)。海上によって退却もできます。ロシア革命によって取り去られます。



RU/SB ユーゴスラヴィア師団 [RU/SB Yugoslav Division]: 全ての目的において、RU と/又は SB としてカウントします。予備ボックスからギリシャ内の AP 支配下港湾へ SR できます。BR, IN, ANZ ユニットと連携できます。ロシア革命によって取り去られません。注釈: このユニットは、AH 軍の一員だったセルビア人捕虜によって編成されました。



RU 2/4 特殊旅団 [RU 2/4 Special Brigades]: 予備ボックスからギリシャ内の AP 支配下港湾へ SR できます。BR, IN, ANZ ユニットと連携できません。ロシア革命によって取り去られます。



RE/RU ペルシャ人コサック [PERU Persian Cossacks]: 全ての目的において RU です。RU 又は AP 同盟 RPs を受けます。ペルシャ、中央アジア、アフガニスタン内に留まらなければなりません。ロシア革命によって取り去られます。

その他 [OTHER]:



トランスコーカサス連邦 [Transcaucasian Federation]: ロシア革命のステージ4中 (18.3.8) に、ロシア又はカフカス内の AP 支配下スペースに出現します。これらのエリア内では常に補給下で、これらのエリアの外へ退却すると除去されます。ARM と GEO ユニットのエレヴァン [Elevan] とティフリス [Tiflis] に (それぞれ) 再建できます。



ギリシャ国家防衛軍団 [Greek Corps of National Defense] (CND): この AP ユニットの、エーゲ海の AP 支配下港湾又は橋頭堡、又は中立のサロニカ [Salonika] (ギリシャの中立を破ることなしで) に登場します。BR 又は AP 同盟 RPs を使用して、レムノス [Lemnos] 又はギリシャ内の AP 支配下港湾に再建できます。



騎兵、駱駝、装甲車 [Cavalry, Camels, Armored Cars]: プレイヤーが戦闘でこれらの1つ (以上) を持ち、相手側が持たなければ、+1 DRM を受け取ります (戦闘に橋頭堡を含まない限り)。



ANZ 砂漠軍団 [ANZ Desert Corps]: 砂漠スペースの移動、戦闘、SR の制限を無視できます (9.3)。ANZAC (オーストラリアとニュージーランド陸軍軍団)。

索引 INDEX

- アクション・フェイズ.....60
 アクション・ラウンド.....61
 悪天候.....12.2.3、12.5、25.4
 アスタリスク (*) イベント.....7.5.2
 アゼルバイジャン.....19.6.3
 アフガニスタン.....19.7
 アラビスタン.....19.6.3
 RPsの変換.....22.3
 アルメニア人の蜂起.....21.5
 イェルサレム (選択).....25.6
 イギリス - ロシアの連携.....20.2
 移動.....9.0
 移動値/ポイント.....3.2.12、9.2.2
 色付の鉄道.....3.1.2
 永久除去.....12.6.7、12.7.4
 英国海軍の封鎖イベント.....22.4.1、
 23.2.2
 SCUs.....3.2.3
 LCUs.....3.2.2、用語集
 LCUのSR.....11.1.6、11.1.7
 LCUの限度.....9.8.3
 LCUの除去.....12.6.5
 LCUの編成.....9.7、9.8.2
 エンヴェル - ファルケンハイン会談
21.3.1、23.2.3
 オーストリア・ハンガリーの援助 22.2.3
 オスマン帝国.....用語集
 オスマンの民族性.....3.2.10
 オペレーション・ポイント (OPS)7.2
 海峡とフェリー・レーン.....9.4.6、9.6.4
 海上移動.....11.5、12.7.11
 海上侵攻.....13.0
 カスピ海.....11.5、12.3.7
 ガリシア.....14.2.1、21.3、22.1.6、
 23.2.2、23.2.3
 ガリポリ・マップ.....9.6、25.9
 航空優勢 (選択)25.3
 騎兵.....3.2.9、12.2.8a
 休戦.....24.2.2-24.2.4、用語集
 競合状態地方.....10.1.5、用語集
 強制的攻勢.....5.0
 橋頭堡スペース.....9.5、12.7.10
 橋頭堡マーカー.....13.1.4、13.5
 ギリシャ.....19.2、22.2.3
 軍団アセット・ボックス.....7.7.7
 ゲーム前入札.....25.8
 限定補給下.....14.1.9
 国籍略号.....3.2.6
 国家の崩壊.....19.3.5、19.4.5、19.5.5
 コンスタンティノープル.....18.3.3、21.4.2
 最大トルコ RPs.....22.4
 砂漠.....9.3、12.3.3
 山岳戦闘の影響.....12.3.1
 塹壕.....12.3.5、15.4
 参戦段階.....23.1、23.3、用語集
 ジェフアー・パシヤ・イベント.....7.8.3
 CCsの捨て札.....7.8.5
 CCカードのキャンセル.....7.8.4
 湿地.....9.3、12.3.2
 自働的勝利.....24.2.1
 シナイ.....用語集
 シナイ鉄道.....21.2.1
 支配.....10.0、12.9.8、14.3.3、用語集
 CP自動的勝利マーカー.....24.2.1
 射撃表.....12.2.8b
 重砲兵.....16.4
 勝利.....24.0
 勝利ポイント.....24.0
 シリア政策.....13.3.1
 司令部ユニット.....16.1 - 16.3
 侵攻イベント増援.....7.7.9
 侵攻主導権 (選択)25.5
 スエズ運河.....11.8
 スタッキング.....8.0
 ステップ.....3.2.4
 制限エリア.....9.8、用語集
 制限路.....9.4.7
 聖戦.....18.1、用語集
 聖戦叛乱.....18.2
 セルビア.....19.4
 戦争状態.....7.5.1、7.5.3、23.0、用語集
 戦争状態ナンバー.....7.5.3
 戦闘.....12.0
 戦闘カード.....7.8、12.2.5
 戦闘ユニット.....3.2.1、用語集
 戦略カード.....7.0
 戦略再配備.....7.3、11.0、用語集
 装甲車.....3.2.9
 増援イベント.....7.7
 側面攻撃.....12.4
 損失値.....3.2.5、12.6.3
 損失ナンバー.....12.6.1
 損失の適用.....12.6
 損耗.....14.3.2
 退却.....12.7
 地中海のドイツ軍潜水艦.....13.3.2
 地方.....用語集
 活性化.....7.2.6
 支配.....10.1.4
 戦闘.....12.10
 戦闘前後進.....12.9.6
 退却.....12.7.5
 補給.....14.1.8
 チャーチルの説得.....21.4.1
 中立国.....19.1
 中立参戦イベント.....7.6
 追加VPs.....23.2
 的確な命令.....12.7.7
 撤収.....13.4
 冬季ターン.....12.2.3、12.5.1、12.7.11、
 13.1.3、23.2.2
 島嶼根拠地.....7.7.2、7.7.9、8.1.2、9.5.3、
 12.7.5、12.7.10、13.1.2、用語集
 特異な正規特殊ユニット.....3.2.11、47 頁
 特殊な戦闘ユニット.....3.2.11、9.7.2、
 9.7.6、12.6.5、21.1.2、21.1.3、25.2.5
 トーナメント・プレイ.....24.4
 トランス地方路.....9.2.4、12.1.6
 トルコ軍の撤退.....12.8
 二重国籍.....3.2.7、12.6.5
 8枚の手札 (選択)25.7
 破滅的攻撃.....12.9.9
 バルカン諸国 (バルカン戦線)20.1、
 用語集
 バルグス、ベルリンへ.....18.3.4、25.10
 非正規ユニット.....17.2、22.1.3
 非補給下ヴァリエント (選択)25.1
 非補給下の影響.....14.3
 封鎖.....22.4
 部族.....17.1、22.1.3
 不凍港.....18.3.6
 部分的支配.....10.2
 ブルガリア.....9.4.4、19.3、22.2.3
 ペルシャ.....19.6、47 頁
 ペルシャ人の蜂起.....19.6.4
 ベルリン - Baghdad鉄道.....21.2.2
 捕獲物資.....12.7.11、13.4.2
 補給.....14.0
 補給源.....14.2
 補充ポイント (RPs)7.4、22.0
 捕虜は取るなイベント.....7.8.3
 マップ外のイベント.....21.1
 未完成鉄道.....9.4.5、21.2
 無制限潜水艦戦.....13.3.3
 要塞.....12.6.6、12.9.5、14.1.5、15.1-15.3
 要塞の攻囲.....12.1.9、15.2、15.3
 予備ボックス.....7.7.8、11.2、21.1.4
 駱駝.....3.2.9、12.2.8
 ルーマニア.....19.5
 ロシア革命.....18.3
 ロシア軍とSR.....11.4
 ロシア軍の上陸侵攻.....13.3.4