

1914 Twilight in the East

THE EASTERN FRONT in WWI



RULE BOOK

Living Rules June 2014 Edition
Changes indicated by >>



© 2008 GMT Games, LLC — Living Rules June 2014 Edition

索引

- 1.0 はじめに
 - 1.1 ルール
 - 1.2 ゲーム・マップ
 - 1.3 ゲーム内容物
- 2.0 参考項目
 - 2.1 重要な用語
 - 2.2 規則
 - 2.3 略号
- 3.0 部隊ユニット、付属マーカーとその特性
 - 3.1 ユニットの例
 - 3.2 ユニットのタイプ
 - 3.3 ユニット情報の説明
 - 3.4 戦闘ユニット
 - 3.5 砲兵ユニット
 - 3.6 補給ユニット
 - 3.7 要塞ユニット
 - 3.8 付属マーカー
- 4.0 一般的なゲーム概念
 - 4.1 支配地域 (ZOC)
 - 4.2 スタッキング
 - 4.3 支配下ヘクス
 - 4.4 端数処理ルール
 - 4.5 端数
 - 4.6 範囲
 - 4.7 鉄道ポイント (RP) 記録欄
- 5.0 プレイのシーケンス
 - 5.1 時期の記録
 - 5.2 中間フェイズ
 - 5.3 ゲーム・ターン
 - 5.4 GT内のプレイヤー・ターン
- 6.0 付属と軍編成ディスプレイ
 - 6.1 軍の付属エリア (AoA)
 - 6.2 軍編成ディスプレイ
 - 6.3 付属の影響
 - 6.4 支援ユニット
- 7.0 戦闘効果値
 - 7.1 戦闘効果値 (CE) と戦闘効果値の状態
 - 7.2 戦闘効果値チェック (EC)
 - 7.3 士気阻喪 (DM)
 - 7.4 混乱
 - 7.5 移動中の戦闘効果値レベルの回復
- 8.0 移動
 - 8.1 ユニットの移動方法
 - 8.2 鉄道移動
 - 8.3 強行軍
 - 8.4 準備下攻撃
 - 8.5 撃退
 - 8.6 戦闘効果値レベル (CEL) の回復
 - 8.7 移動中の野戦補充統合
 - 8.8 移動中の IPs の構築
 - 8.9 不十分な移動ポイント
- 9.0 騎兵、砲兵、補給ユニットの特別ルール
 - 9.1 騎兵対応移動
 - 9.2 騎兵後退
 - 9.3 劣悪な騎兵ドクトリン
 - 9.4 その他の騎兵ルールの概要
 - 9.5 砲兵ユニットと EZOC
 - 9.6 その他の砲兵ルールの概要
 - 9.7 補給ユニットの特性
 - 9.8 軍団段列ユニット
 - 9.9 集積所ユニット
- 10.0 戦闘
 - 10.1 戦闘の基本ルール
 - 10.2 戦闘シーケンスの概要
 - 10.3 準備下攻撃と戦闘
 - 10.4 側面攻撃
 - 10.5 砲兵弾薬ポイント (APs)
 - 10.6 戦闘戦力の修正
 - 10.7 戦闘比の決定
 - 10.8 CRT 戦闘比シフト
 - 10.9 戦闘結果表
 - 10.10 ステップ損失結果表 (SLRT)
- 11.0 戦闘結果
 - 11.1 ステップ損失
 - 11.2 退却
 - 11.3 戦闘後効果値チェック
 - 11.4 戦闘後前進
- 12.0 要塞ユニット
 - 12.1 一般的な特性
 - 12.2 要塞ユニットと戦闘
 - 12.3 複合要塞弾薬庫
 - 12.4 要塞守備隊
 - 12.5 オーストリアーハンガリー軍の橋頭堡
- 13.0 陣地 (IPs)
 - 13.1 IP の構築
 - 13.2 移動への IP の影響
 - 13.3 戦闘への IP の影響
 - 13.4 IP マーカーの撤去
 - 13.5 マップ上に記載された IPs
- 14.0 補給
 - 14.1 補給をたどる
 - 14.2 補給源
 - 14.3 付属による補給源の制限
 - 14.4 補給をたどる手順
 - 14.5 低補給下と非補給下の影響
 - 14.6 降伏
 - 14.7 特別-A・H ブコビナ補給
- 15.0 補充 (REPL)
 - 15.1 減少状態ユニットへの補充ポイントの適用
- 16.0 増援
 - 16.1 登場の手順
 - 16.2 ユニットの代替
 - 16.3 軍レベルの増援
 - 16.4 補給ユニットの補充
 - 16.5 撤退
- 17.0 鉄道 (RR) ライン
 - 17.1 RR ライン
 - 17.2 ロシア軍の鉄道ポイントと RR 軌道
 - 17.3 その他の鉄道の影響
 - 17.4 ヤロスラウの RR 橋梁
 - 17.5 野戦鉄道
 - 17.6 選択-ドイツの狭軌、RR ライン
 - 17.7 選択-ロシア軍の RR ライン建設
- 18.0 舟橋
 - 18.1 一般ルール
 - 18.2 配置手順
- 19.0 夏季と秋季
- 20.0 天候
 - 20.1 天候の影響
- 21.0 戦略計画
 - 21.1 戦略計画の特性
 - 21.2 作戦目標の占領
 - 21.3 戦略計画の放棄
 - 21.4 ドイツ-モルトケの修正されたシュリーフェン計画
 - 21.5 オーストリアーハンガリー-コンラートの攻勢
 - 21.6 ロシア-修正された 19 号計画 A の場合
- 22.0 ドイツ軍の特別ルール
 - 22.1 西部戦線の増援
 - 22.2 ドイツ第 9 軍
 - 22.3 ドイツ第 3 LW 軍団
 - 22.4 ドイツ軍特別ユニットのルール
 - 22.5 ケーニヒスベルグ軍団 (KG)
 - 22.6 ボイエン要塞ルールの概要
- 23.0 オーストリアーハンガリー軍の特別ルール
 - 23.1 カルパチアの守り
 - 23.2 ホフマン軍団
 - 23.3 フィッシャー
 - 23.4 ブコビナ待機ボックス
 - 23.5 A・H 軍のカルパチア集積所
 - 23.6 ブシエムツル守備隊
 - 23.7 特別な A・H 分遣隊ユニット
 - 23.8 Marsch ユニット
- 24.0 ロシア軍の特別ルール
 - 24.1 ワルシャワ守備隊
 - 24.2 第 11 軍
 - 24.3 不完全状態の軍団段列マーカー
 - 24.4 ロシア軍第 23 軍団の第 2 師団
 - 24.5 プラガ集積所ユニット
- 25.0 指揮官マーカー
 - 25.1 ロシア軍-ハン・ナヒチェヴァンスキー
 - 25.2 選択-ドイツ軍指揮官-ブリットヴィッツ
 - 25.3 選択-ロシア軍指揮官-レンネンカンブ
 - 25.4 選択-ロシア軍指揮官-アルダモノフとブラゴベシシェンスキー
 - 25.5 選択-ロシア軍指揮官-ブルシーロフ
 - 25.6 選択-ドイツ軍-フランソワ
 - 25.7 選択-A・H 軍指揮官
- 26.0 選択ルール
 - 26.1 隠蔽マーカー
 - 26.2 隠匿移動
 - 26.3 マップ外軍編成ディスプレイなし
- 27.0 勝利の判定
 - 27.1 勝利ポイント
 - 27.2 勝利ポイント・スケジュール
- デザイナーズ・ノート
- プレイヤーズ・ノート
- 献辞、クレジット、ゲーム・サポート

1. 0 はじめに [INTRODUCTION]

1914, *Twilight in the East* は、プロシア、ポーランド、ガリシア内でドイツ、オーストリアーハンガリー、ロシア軍の間で発生した戦役をカバーしている、第一次世界大戦の師団／旅団レベルのシミュレーションです。競技用コマは、戦役に参加した実際の組織をあらわし、マップは闘いが行われた地形をあらわします。プレイヤー諸氏は、マップを横切るように自軍組織を機動させ、プレイのルールに述べられるごとく戦闘を実施し、勝利を獲得するために一定の目標達成を試みます。

規模 [SCALE]: マップの規模は、ほぼ 1:500,000 です。各ヘクスは、5 マイルのエリアをあらわします。各ゲーム・ターンは、季節に依存して 2～3 日間をあらわします。各戦闘ユニットのステップは、大まかに 1～2 千人の兵士をあらわします。

1. 1 ルール [The Rules]

1914, *Twilight in the East* のルールは、2つのルール小冊子で提供されます。最初の小冊子はプレイのルール全てを含み、2 番目の小冊子はシナリオ情報の全て、拡張したプレイの例、マップ外鉄道チャートを含みます。

ルールは、大項目のセットで提供され、各セクションは多くの小項目に分割されます。大文字又は太字のテキストは、用語又は用語のセットの重要性を強調します。注釈、例、説明は、斜体で記載されます。

グランド・キャンペーン・ゲーム・シナリオをプレイするためのルールは、(c) で表示されています。

1. 2 ゲーム・マップ [The Game Maps]

マップは、東プロシアからルーマニア国境までの戦場を扱います。移動と競技用コマの場所を標準化するために、六角形の格子がマップ上を覆っています。これらの六角形は、今後「ヘクス」と呼ばれます。各ヘクスは、「縦列」横列」形式の識別番号を持ちます。

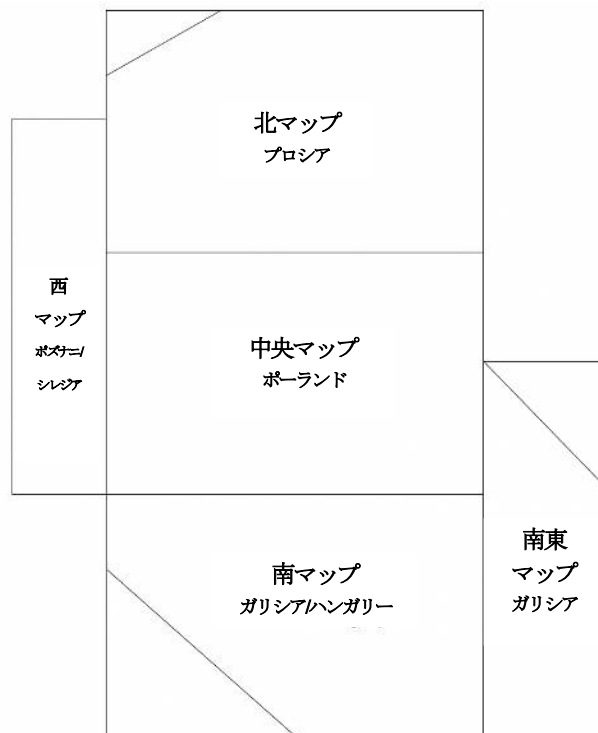
1. 2. 1 友軍マップ端 [Friendly Map Edges]: 中欧諸国軍プレイヤーに友軍のマップ端は、ドイツとオーストリアーハンガリー国境線内のそれです。北マップの北端 (ティルジット [Tilsit] 近郊のヘクス 43.12 から 53.12) は例外で、どちらのプレイヤーにも友軍ではありません。ロシア軍プレイヤーに友軍と見なされるマップ端は、ロシアの国境内に入るそれです。

1. 2. 2 マップ外移動 [Off-Map Movement]: 特に認められない限り、マップ外移動は禁じられます。マップ端外へ、ルーマニア国内へ、移動又は退却することを要求されるユニットは、ゲームから取り去られ、プレイに復帰できません。いくつかのマップ外移動が認められます—マップ外鉄道移動 (8.2.8) とブコビナ [Bukowina] 待機ボックス (23.4) を参照。

1. 3 ゲーム内容物 [Game Components]

1914, *Twilight in the East* のゲーム一式には、以下を含みます。:

- 1 冊のルール小冊子
- 1 冊のシナリオ小冊子
- 3 枚の 22"×34"マップ (1 枚の裏面印刷)
- 1 枚の 8"×34"マップ
- 1 枚の 14"×34"マップ
- 1 枚のゲーム・ターン記録欄 (8.5"×11)
- 2 枚の両面プレイヤー補助カード (8.5"×11)
- 9 枚の編成ディスプレイ (8.5"×11)
- 8 枚の両面カウンター・シート
- 4 つの六面体サイコロ
- 1 つのゲーム・ボックス



2. 0 参考項目 [REFERENCE SECTION]

2. 1 重要な用語 [Important Terms]

以下の用語を会得すると、ルールの理解が容易になります。:

砲兵弾薬ポイント (AP) 割当 [Artillery Ammunition Point (AP) Allocation]: 戦闘のために供給される (そして消費される) 砲兵弾薬ポイント。

支援ユニット [Asset Unit]: 本質的にいかなる師団又は旅団規模の組織にも属さないユニット。支援ユニットは、一致する付属マーカータを持ちません。分遣ユニットは、特別な性格を持つ支援ユニットであることに注意してください。

戦闘ユニット [Combat Unit]: 全ての歩兵と騎兵タイプのユニット。

統率 [Commands]: ゲーム内であらわされる 2 レベルの統率があります。: 軍と軍団です。軍レベルの統率は、軍編成ディスプレイと軍集積所ユニットによってあらわされます。軍団レベルの統率は、軍団付属マーカータと軍団段列ユニット (両者は、同じ ID を持ちます) によってあらわされます。

統率の連鎖 [Chain of Command]: 各統率と組織の従属は、次の順番で表現されます。: 組織／軍団／軍又は組織のみ／軍。これは、移動、補給、戦闘に影響します。

部隊 [Force]: 「部隊」は、(1) いずれかの支援ユニットを付属させた最大 1 つの組織、又は (2) 複数の支援ユニットと一緒にスタックするものの組織と共にスタックしていない、のどちらかで構成され得ます。

この判定は、(1) 付属フェイズ中に支援ユニットの付属を判定 (支援ユニットの補給源を判定) するため、(2) 移動フェイズ中に強行軍を実行しているとき (そしてそれ故効果値チェック [EC] を行っている)、(3) 攻撃フェイズ中に AP を受け取って戦闘後 ECs を実施している間に要求されます。

組織 [Formation]: 付属マーカータと戦闘ユニットの両方 (両者は同じ ID を持っています) によってあらわされる、全ての師団又は旅団規模のユニット。もしも戦闘ユニットが一致している付属マーカータを持つと、組織と呼ばれます。そうでなければ、支援ユニットと呼ば

れます。

複合要塞 [Fortress Complex] : 同じ ID を持っている複数の要塞ユニット。

固有砲兵 [Intrinsic Artillery] : 砲兵値を持つユニットは、「固有砲兵」を持つと言われます。

道筋 [Path] 1つのヘクスから他のヘクスへとたどる連続したヘクスのライン。

2. 2 規則 [Conventions]

攻撃フェイズ [Attack Phase] : 全ての場合、「攻撃フェイズ」の用語は、手番プレイヤーの攻撃フェイズと非手番プレイヤーの反撃フェイズの両方を表現します。もしも活動がこれらの攻撃フェイズの1つのみに制限されると、その攻撃フェイズは特記されることになります。(特定フェイズについての特記は大文字です。)

橋梁 [Bridge] : 橋梁は、道路又は RR ラインが河川ヘクスサイドを越える場所と舟橋が架けられた場所に存在します。

集積所 [Depot] : 全ての場合、「集積所」は軍の大集積所とその小集積所の両方を表現します。もしも活動がこれらの1つの集積所タイプに制限されると、その集積所は特記されます(特定集積所についての特記は大文字です)。

師団規模の組織/ユニット [Division-sized Formation/Unit] : 全ての場合、ルール内で「1つの師団規模組織/ユニット」の用語は、「2つの旅団規模組織/ユニット」の用語に置き換えることができます。

効果値チェック (EC) [Effectiveness Check] : 効果値チェックは、戦闘効果値チェックと同義語です。

要塞ユニット [Fortress Units] : 全ての場合、「要塞ユニット」の用語は、要塞と堡塁の両方を表現します。もしも特性が要塞又は堡塁のみに制限されると、「要塞」又は「堡塁」の用語で特記されます。(特定タイプについての特記は大文字です)。

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

道路 [Roadway] : 「道路」の用語は、一級と二級道路を含みます。

RR 駅 [RR Station] : RR 駅は、RR 発着場、都市、町、村のシンボルが RR ラインに連結するヘクス内にあります。

2. 3 略号 [Abbreviations]

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

AA : 軍付属エリア [Army Area of Attachment]

AP : 砲兵弾薬ポイント [Artillery Ammunition Point]

CEL : 戦闘効果値レベル [Combat Effectiveness Level]

DM : 士気阻喪状態 [Demoralized]

DRM : サイ (ダイス) の目修正 [Die (Dice) roll modifier]

EC : 効果値チェック [Effectiveness Check]

en/detrain : 乗車又は下車 [entrain or Detrain]

FSSM : 要塞ステップ戦力乗数 [Fortress Step Strength Multiplier]

GT : ゲーム・ターン [Game Turn]

ID : 名称 [Identification]

IP : 陣地 [Improved Position]

LOC : 連絡線 [Line of Communications]

MA : 許容移動力 [Movement Allowance]

MP : 移動ポイント [Movement Points]

RCP : 鉄道コスト・ポイント [Rail Cost Point]

REPL : 補充ポイント [Replacement Point]

RP : 鉄道ポイント [Rail Point]

VP : 勝利ポイント [Victory Points]

ZOC (EZOC) : 支配地域 (敵 ZOC) [Zone of Control (Enemy ZOC)]

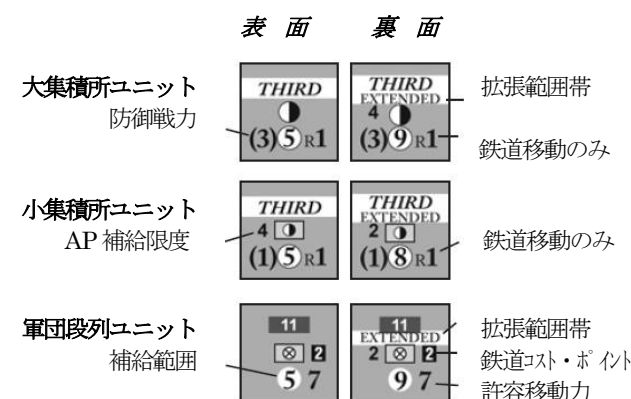
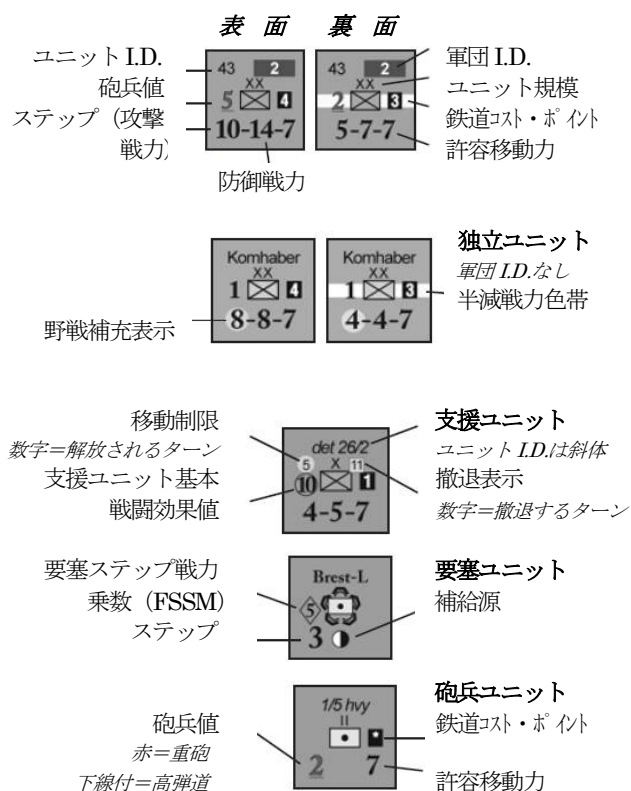
1d6 (2d6) : 1つの六面体サイ (2つのサイコロ) [one six-sided die (two dice)]

プレイ・ノート : カウンター上で使用される略号は、シナリオ小冊子で説明されます。

3. 0 部隊ユニット、付属マーカーとその特性 [TROOP UNITS ATTACHMENT MARKERS AND THEIR CHARACTERISTICS]

部隊ユニットは、戦役に参加した実際の軍事ユニットをあらわします。部隊ユニットは、常にマップ上に置かれます。付属マーカーは部隊をあらわすのではなく、それらの一致する統率又は組織の統率連鎖 (付属) を確立するためと、組織の現行戦闘効果値レベルを管理するために使用されます。各軍団のために1つの付属マーカーと各組織のために1つの付属マーカーがあります (2.1)。付属マーカーは、常に軍編成ディスプレイ上の付属記録欄に置かれます。

3. 1 ユニットの例 [Example of Units]



3. 1. 1 色体系 [Color Scheme]: カウンターによってあらわされる軍事ユニットは、3つの交戦国の部隊を含みます。

- ・ドイツ軍ユニットは、グリーン・グレイです。
- ・ロシア軍は、ブラウンです。
- ・オーストリアーハンガリー軍は、ブルーです。
- ・騎兵ユニットは、そのカウンター上に2色を持ち、上半分が国籍色です。
- ・指揮官と鉄道ユニットは、特殊な色を持ちます。
- ・A-H 軍の Streifkorps Fischer は、ダーク・グリーンです。

3. 2 ユニットのタイプ [Unit Types]

ユニットの中央に印刷されたユニット・タイプ・シンボルは、カウンターがあらわすユニットのタイプを識別します。

	歩兵		大集積所
	騎兵		要塞ユニット
	砲兵		堡壘ユニット
	小集積所		付属マーカー
	軍団補給ユニット		

3. 2. 1 ロシア軍の色コード [Russian Color Coding]: ロシア軍ユニットのユニット・タイプは、3つの色の1つです。

- ・ロシア軍セット・アップ格子の北部分内に列記されたユニットは、タン/ゴールドのユニット・タイプ・シンボル背景色を持ちます（これらのユニットは、シナリオ 29.1 と 29.5 で使用されます）。
- ・南部分内に列記されたユニットは、パール・イエローのユニット・タイプ・シンボル背景色を持ちます（これらのユニットは、シナリオ 29.2 と 29.3、29.4 で使用されます）。
- ・キャンペーン部分内に列記されたユニットは、グレイのユニット・タイプ・シンボル背景色を持ちます（これらのユニットは、シナリオ 29.6、29.7 で使用されます）。

シナリオ小冊子と特別ルール 28.1「複数組織についてのユニットの編成」を参照してください。

3. 3 ユニット情報の説明 [Unit Information Explanations]

3. 3. 1 ユニット名称 (IDs) [Unit Identifiers]: 各軍事ユニットの最上部に記載されているのは、ID として知られる歴史的な名称です。この ID は、ユニットと統率連鎖内の関係を識別するために使用されます。軍補給ユニットは、上部のケース内に斜体で綴られた ID を持ちます。軍団段列ユニットは、色付ボックスの内部に標記された ID を持ちます。各戦闘ユニットの ID は、2つの方法の1つで標記されます。: 個別 ID 又は数列（もしも軍団に付属すると）としてです。最初の表示（又は唯一の表示）は、個別ユニットの組織 ID で、2番目の表示（色付きボックス内）はユニットの軍団 ID です。軍団 ID を持たないユニットは、独立組織です。軍団 ID を持たず、しかも ID が斜体で綴られたユニットは、支援ユニットです (6.4)。

例: 以下の ID : 2 rf 22 (色付きボックス内) を持つユニットは、第 22 軍団に付属した第 2 狙撃兵です。

3. 3. 2 ユニット規模表示 [Unit Size Indicator]: ID の下でユニット・タイプ・シンボルの上に記載されているのは、ユニットの規模を表示しているシンボルです。ユニットの規模は、以下の1つです（最大規模から最小の順番で）。: XX 師団、X 旅団、III 連隊、II 大隊

3. 3. 3 鉄道コスト・ポイント [Rail Cost Points]: 鉄道移動の目的のために異なる規模のユニットを比較するため、このゲームでは鉄道コスト・ポイント (RCP) を使用します。各ユニットの RCP 値は、ユニット・タイプ・シンボル右のブラック・ボックス内に表示されます。* は半数 (1/2) の RCP 値を表示します。

3. 3. 4 許容移動力 (MA) [Movement Allowance]: 移動フェイズ中にユニットが使用可能な移動ポイントの数です。MA を持たないユニットは、移動できません。この数字は、対応移動フェイズ中

に半減されます。

例: もしもユニットの MA が 7 であると、ユニットは対応移動フェイズ中に 3 と 1/2 許容移動力を持つことになります。

3. 3. 4a 鉄道移動のみ [Railroad Movement Only]: もしもユニットの MA の前に「R」があると、鉄道移動を介してのみ移動できます (8.2)。

3. 3. 5 移動制限と要塞守備隊表示 [Movement Restriction and Fortress Garrison Indicator]: いくつかのユニット上に移動制限又は要塞守備隊表示ドットが記載されます。もしもユニットがこのドットを持ってシナリオを開始すると、移動不可能、あるいは都市守備隊（もしもユニットの ID がスタックして開始する都市と同じである一例えば Allenstein）、あるいは要塞守備隊（もしもユニットが要塞ユニットの上にスタックして開始すると要塞守備隊-12.4 を参照）です。

表示ドット内に含まれる数字は、ユニットが移動制限から解放されるか（そして通常に移動できる）、又はシナリオ中に守備隊義務から解放される GT です。もしもドットが数字を含まなければ、ユニットは決して守備隊義務から解放されません。移動制限の解放は、各シナリオの特別ルールの撤退&解放項目内に列記されていることに注意してください。

デザイン・ノート: キャンペーン・ゲームと大部分のシナリオは、交戦国の動員が完了して部隊が集結する前に開始します。移動制限表示を持つユニットは、動員集結中又は他の組織が動員と集結するために地域を防護している（例えば、ロシア軍第3近衛師団）のどちらかです。

3. 3. 6 撤退表示 [Withdrawal Indicator]: いくつかのユニット上には、撤退表示スクエアが記載されています。もしもユニットがこのスクエアを持つと、いずれかの時点でゲームから取り去られます。ボックス内の数字は、撤退の GT です。もしもボックスが S を含むと、ユニットは他のユニットによって代替されます (16.2)。

3. 3. 7 特別ルール表示 [Special Rule Indicator]: いくつかのユニット上には、特別ルール表示ドット、三角形、二重円が記載されています。

・もしもシンボルが濃い色のドットであると、16.2.2 を参照。一特別代替。



・もしも白い三角形であると、ルール 10.5.5a と 14.2.4（両方が Lötzen と Boyen 要塞に関係します）を参照してください。

・もしも国籍色の二重円を持つと、ユニットは 22.0（ドイツ軍ユニット）又は 23.0（オーストリアーハンガリー軍ユニット）の特別ルールを持ちます。

3. 4 戦闘ユニット [Combat Units]

戦闘ユニットは、大部分が闘って死ぬ前線ユニットをあらわします。全ての歩兵と騎兵タイプのユニットは、戦闘ユニットです。

全ての戦闘ユニットは、4.1 項に従って ZOC を及ぼします。

3. 4. 1 ステップ (攻撃戦力) [Step (Attack Strength)]: ステップは、ユニットの基本的な戦闘力をあらわします。ユニットの表面はその完全戦力面で、裏は半減戦力を示します。半減戦力面は、細い色帯で示されます。ユニットの完全戦力は、それが所持できるステップの最大数です。現行の攻撃戦力は、カウンター上に記載されたステップから、被ったステップ損失数を差し引くことで決定されます。

戦闘又は強行軍を実行することでステップが失われるに連れて、ステップ損失の数を示すためユニットの下にステップ損失マーカー

が置かれます。ユニットがそのステップの半分を失ったとき、減少面に裏返されます。

プレイ・ノート：奇数番号のステップを持つ組織は、その半数の戦力を失う前に単に裏返します。例えば、3ステップの騎兵組織は、最初のステップを失った後に裏返します。全ての支援ユニットと少数の組織は、減少面を持ちません。

3. 4. 1 a Ersatz 表示 [Ersatz Indicator]：いくつかのユニットの円内のステップ値は、Ersatz 表示です。もしもユニットがこの円を持つと、同じタイプの他のユニットは Ersatz 補充過程を通して、そのステップを吸収できます (8.7.2)。

3. 4. 2 防御戦力 [Defence Strength]：防御戦力は、防御しているときのユニットの戦闘力をあらわします。現行の防御戦力は、カウンター上に記載されたステップから、被ったステップ損失数を差し引くことで決定されます。

3. 4. 3 砲兵値 [Artillery Value]：砲兵値は、付属砲兵部隊（通常は、旅団又は連隊規模といくつかの軍団支援部隊の可能性）の存在をあらわします。戦闘中、もしも砲兵弾薬ポイント (AP) が割り当てられると (10.5)、ユニットはその基本戦闘戦力に砲兵値を加えることができます。

もしも砲兵値の数値が下線付であると、その砲兵は「高弾道砲」と見なされ、赤色であると「重砲」と見なされます。

デザイン・ノート：重砲として表示される砲兵は大口径砲の一部で、全砲兵ではありません。1914 *Twilight in the East* では、大まかに 12cm/4.7inch 以上の大砲が「重砲」と見なされます。

例えば、典型的なドイツ軍師団の砲兵値（重砲と高弾道砲）は、9個中隊の 7.7cm 野砲と3個中隊の 10.5cm 榴弾砲（高弾道砲）から成る1個砲兵旅団と、15.5cm 榴弾砲（重砲と高弾道砲）の2個軍団レベルの中隊です。

更なるノート：120mm 砲を重砲として見なすことは、デザインの妥協として行われました。当時、120 ミリ砲はロシア軍（とイギリス軍）によって「重砲」と見なされました。ただし、戦争終了時までに 120 ミリ砲は「中口径砲」と見なされ、重砲は大まかに 150 ミリ以上の砲でした。

3. 4. 4 支援ユニットの基本戦闘効果値 [Asset Unit Base Combat Effectiveness]：砲兵ユニットを除く全支援ユニット (6.4) には、ユニットの基本戦闘効果値番号（円内）がユニット・タイプ・シンボルの左に記載されています。

3. 5 砲兵ユニット [Artillery Units]

砲兵ユニットは、大口径砲、榴弾砲、臼砲を装備した部隊ユニットをあらわす支援ユニット (6.4) です。全ての砲兵ユニットは、1 ステップ・ユニットです。砲兵ユニットは ZOC を及ぼさず、友軍戦闘ユニットによって占められているか、又は友軍戦闘ユニットと共に移動していない限り、決して EZOC に進入できません (9.5.1 - 砲兵ユニットの撤去を参照)。

3. 5. 1 砲兵値 [Artillery Value]：砲兵値は、砲兵ユニットの戦闘戦力です。砲兵ユニットは、AP の割当てなしで戦闘に参加できません (10.5)。

もしも砲兵値が下線付であると、その砲兵は「高弾道砲」と見なされます。もしも砲兵値が赤色であると、その砲兵は「重砲」と見なされます。

もしも砲兵値がカッコ付であると、その砲兵ユニットは防御のみできます（すなわち、攻撃できません）。

3. 6 補給ユニット [Supply Units]

補給ユニットは、多数の補給段列、戦闘ユニットや砲兵ユニット

に供給する集積場や野戦弾薬庫をあらわします。全ての集積所と軍団段列は、補給ユニットです。

補給ユニットは、1 ステップのみを持ち、ZOC を持ちません。

各補給ユニットは、2つの面を持ちます。：通常面（表）と拡張面（裏）です。裏面は、拡張モード色帯で表示されます。拡張モード面に裏返されたときに、ユニットは増加した範囲を持ちますが、ユニットが戦闘のために割り当てることができる APs の量は限定と／又は減少します (10.5.4)。

以下の場合、補給ユニットは拡張モード面に裏返されます。：

・任意に：補給又は APs を供給するため、その補給範囲を拡張するために (14.4)

・強制的に：もしも軍団段列ユニットが退却を要求されると (9.8.1)。

3. 6. 1 補給範囲 [Supply Range]：補給範囲は、ユニットが戦闘ユニットと／又は軍団段列ユニットに補給を供給できるヘクスの数です。

3. 6. 2 AP 割当て限度 [AP Allocation Limit]：砲兵弾薬ポイント (AP) 限度は、補給ユニットが 1 GT 中に割り当てることができる APs の最大数です。AP 割当て限度は、全ての小集積所ユニットの表と裏、並びに大集積所と軍団段列ユニットの裏にのみ標記されます。（表面の大集積所と軍団段列ユニットについては、割当て限度がありません）。

>> **3. 6. 3 集積所の戦闘戦力 [Depot Combat Strength]**：集積所は、戦闘戦力を持ちません。カウンター上の数字を無視してください。

3. 7 要塞ユニット [Fortress Unit]

要塞ユニットは、砲兵と機関銃で重武装した守備隊によって良好に防御された、要塞化建造物又は要塞化建造物のグループをあらわします。2つのタイプの要塞ユニットがあります。：要塞と堡壘です。（堡壘は、要塞シンボル内部に矢印を持つユニットです）。

要塞ユニットは、減少戦力面を持たず、裏には要塞ユニットのセット・アップ・ヘクスと恐らくは特別ルールの番号が標記されます。

3. 7. 1 ステップ [Steps]：ステップは、要塞ユニットの戦力をあらわします。

デザイン・ノート：一般的に、要塞ユニットのステップ戦力の減少は、守備隊が攻撃側に損害を与える能力の減少をあらわします。これは、外周堡壘の占領、多数の砲の破壊、守備隊の継続意欲の減少によって生じ得ます。

3. 7. 2 要塞ステップ戦力乗数 [Fortress Step Strength Multiplier]：FSSM は、その戦闘戦力を判定するために要塞ユニットの現行ステップ数によって乗倍されます。（すなわち、ステップ × FSSM = 要塞ユニットの戦闘戦力）。

要塞ユニット戦闘戦力の半分 (1/2) は、その砲兵値と見なされ、これは SLRT DRM を計算するときに関連します (10.10.3 ポイント 3)。

3. 7. 3 補給シンボル [Supply Symbol]：いくつかの補給ユニットは、要塞化建造物ユニット・シンボルの下に記載された補給シンボルを持ちます。このシンボルは、要塞ユニットが補給源であることを識別します (14.2.4)。

3. 7. 4 橋頭堡名称 [Bridgehead Designation]：いくつかの要塞ユニットは、要塞化建造物シンボルの下に記載された橋頭堡名称「B」を持ちます。このシンボルは、要塞ユニットが橋頭堡であることを識別します (12.5)。

3. 8 付属マーカー [Attachment Markers]

ゲーム内の各軍団段列ユニットと大部分の師団と旅団規模の戦闘ユニットは、一致する付属マーカーを持ちます。これは、同じ名称 (ID) とユニット規模表示を持ちます。もしも戦闘ユニットが一致する付属マーカーを持つと、「組織」と呼ばれます。



軍団付属マーカー
付属限度
戦闘ユニット
付属マーカー
戦闘効果値 (CE)

(もしも付属マーカーを持たなければ、それは「支援ユニット」です。)

軍団と戦闘ユニットの付属マーカーは、常に軍編成ディスプレイ上に記載された付属記録欄に置かれ、各統率又は組織について統率の連鎖 (付属) を確立するために使用されます。一致する戦闘ユニットの変動する戦闘効果値をあらわすため、組織付属マーカーを記録欄上で上下に動かします。

3. 8. 1 ユニット規模表示 [Unit Size Indicator] : 各組織の付属マーカー上の ID の下に記載されるのは、一致する戦闘ユニットの規模を表示しているシンボルです。組織の規模は、以下の1つです。: XX (師団) 又は X (旅団)。軍団は、規模表示を持ちません。

3. 8. 2 基本戦闘効果値 [Base Combat Effectiveness] : 組織の基本戦闘効果値の数字は、国籍シンボル下の円内に表示されます。組織の基本戦闘効果値は、編成、訓練、指揮統率、士気、耐久度のようない実体がない尺度です。

3. 8. 3 軍団付属限度 [Corps Attachment Limit] : 付属限度は、軍団に「付属」させることができる師団規模組織の最大数をあらわします。認められる合計付属限度に対して、各師団規模組織は1として、各旅団規模組織は1/2としてカウントします。

もしも付属限度が軍団の下に標記されると騎兵軍団で、騎兵タイプの組織のみが付属できます。騎兵軍団のみが騎兵組織を付属できその他の軍団は騎兵組織を付属できません。(すなわち、騎兵組織は、騎兵軍団にのみ付属させるか又は独立組織としてです。)

デザイン・ノート : 付属マーカーの中央に記載されるのは、旗、国家シンボル、地方、組織の出身州です。これは、ゲーム・プレイに影響しません。

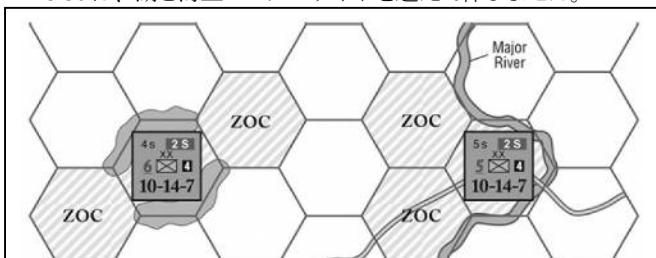
4. 0 一般的なゲーム概念 [GENERAL GAME CONCEPTS]

4. 1 支配地域 (ZOC) [Zone of Control]

ユニット周囲の6ヘクスは、ユニットの支配地域 (ZOC) を構成します。ZOCは、補給、移動、戦闘に影響し得ます。戦闘ユニットと要塞のみが周囲6ヘクス内に ZOC を及ぼします。砲兵、補給、堡壘 (12.0) ユニットの ZOC を及ぼしません。鉄道モード状態のユニットは、ZOC を及ぼしません (8.2.4 を参照)。

4. 1. 1 地形と ZOC [Terrain and ZOC] : ZOCs は、いかなるヘクスの内外へ、並びにいかなるヘクスサイドも越えて及びます。ただし、以下の例外があります。:

・ZOCs は、湖と海上のヘクスサイドを越えて伸びません。



・大河川 [Major] と主要大河川 [Grand] のヘクスサイド (たとえ橋梁とフェリーの地点でも) を越えて ZOC は伸びません。ただし、下記の 4.1.1a 項で述べられるごとく、移動フェイズ中は除きます。

4. 1. 1a 移動中に大河川と主要大河川を越えて展開している ZOC [ZOC Extending across Major and Grand Rivers during Movement] : 戦闘ユニットは、大河川又は主要大河川のヘクスサイドを越えて移動を開始する瞬間に、進入しているヘクス内に ZOC を及ぼします (移動しているユニットは、要求された MPs を消費して、実際にそのヘクス内に移動しなければなりません)。そのヘクス内にある、友軍戦闘ユニットと共にスタックしていない敵砲兵又は軍団段列ユニットは、直ちに再配置 (9.5.1) 又は退却 (9.8.1) しなければなりません。

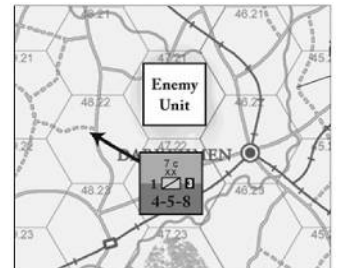
4. 1. 2 ZOCs と補給 [ZOCs and Supply] : あるヘクス内の EZOC の存在は、そのヘクスを通過して補給をたどることを妨害します。補給をたどっているとき、友軍ユニットはヘクス内の EZOC の存在を無効にします。

4. 1. 3 ZOCs と孤立 [ZOCs and Isolation] : 友軍ユニットが孤立状態かどうかをチェックしているとき (14.4.1)、友軍 ZOC の存在 (ユニット自身の ZOC を含めます) は、EZOC の存在を無効にします。

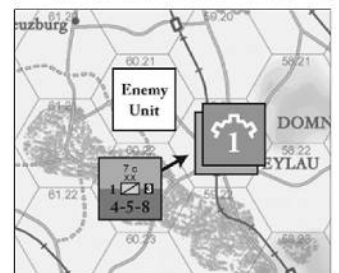
4. 1. 4 ZOC と移動 [ZOC and Movement] : EZOC を入退出するために+1 MP がかかります。1つの EZOC から他の EZOC へ移動するために+6 MPs がかかります。ただし、以下の例外があります。: (1) 新たなヘクスが友軍戦闘ユニットによって占められていると、追加コストは+3 MPs のみで、(2) もしも新たなヘクスが IP 内の友軍ユニットによって占められていると、追加コストは2 MPs のみです。(EZOC のコストは、累加しません)。これらの MP コストは、移動のいかなる地形コストにも加えられます。

友軍ユニットは、移動中にヘクス内の EZOCs の存在を無効にしません。

例1 : ユニットのヘクス 47.22 から 48.22 へと移動します。敵ユニットがヘクス 47.21 内にいます。MP コストは、8 (平地地形について2 MPs、EZOC から EZOC について+6 MPs) になります。



例2 : ユニットのヘクス 60.22 から 59.21 へと移動します。ヘクス 59.21 は、レベル1 IP 内の友軍師団規模ユニットによって占められています。敵ユニットは、ヘクス 60.21 にいます。移動は、4と1/2 MPs (一般道路を介して師団規模の友軍ユニットを含んでいるヘクスへ進入するために2と1/2、IP 内の友軍ユニットを含んでいるヘクス内に EZOC to EZOC することについて+2 MPs) がかかります。



4. 1. 4a レベル3と4 IPs 内の敵ユニット [Enemy Units in Level 3 and 4 IPs] : レベル3又はレベル4の IP から及ぼされた EZOC 内のヘクスから、やはりレベル3又は4の IP から及ぼされた EZOC 内のヘクスへの移動は、進入したヘクスがすでに友軍ユニットによって占められていない限り禁じられます (13.2)。

4. 1. 5 ZOC と側面攻撃 [ZOC and Flank Attacks] : 10.4 を参照。

4. 1. 6 ZOCs と戦闘後退却 [ZOCs and Retreat after Combat] : 11.2 を参照。

4. 2 スタッキング [Stacking]

スタッキングとは、あるヘクス内に複数の友軍ユニットがいることです。友軍ユニットは、決して敵ユニットとスタックできません。

重要：旅団規模の歩兵ユニット、減少状態の師団規模歩兵ユニット（すなわち、裏返されたもの）、補給ユニット、師団規模の騎兵ユニットは、半分の師団規模歩兵ユニットとしてカウントします。歩兵連隊と大隊、騎兵旅団、要塞ユニット、全てのゲーム・マーカーは、スタッキングに影響しません。

デザイン・ノート：スタッキング限度は、個々のヘクス内にユニットがいられる実際の限度ではなく、1914年の戦闘で有効に使用できるユニットの仮定の限度をあらわします。

4. 2. 1 一般ルール [General Rule]：いずれかの友軍移動フェイズ終了時に、3つの師団規模歩兵ユニットにプラスして、2つの砲兵ユニットがあるヘクスを占めることができます。

移動や退却をしているユニットは、制限なしで友軍ユニットのスタックに自由に進入や通過ができます（ただし、MP 罰則は起こり得ます—8.1.4a を参照）。

4. 2. 2 戦闘スタッキング条件 [Combat Stacking Conditions]：攻撃 [ATTACKING]：戦闘フェイズ中に、1ヘクスから2つまでの師団規模歩兵ユニットにプラスして、1つの砲兵ユニットが攻撃できます。あるヘクス内に2つを超える師団規模歩兵ユニット（又は複数の砲兵ユニット）がスタックするときには、超過ユニット（たち）は拘置されなければなりません（10.1.5）。

防御 [DEFENDING]：いずれかの戦闘中に、1ヘクス内で2つまでの師団規模歩兵ユニットにプラスして、1つの砲兵ユニットが防御できます。あるヘクス内に2つを超える師団規模歩兵ユニット（又は複数の砲兵ユニット）がスタックするときには、超過ユニット（たち）は拘置されなければなりません（10.1.5）。

4. 2. 3 超過スタッキングの影響 [Over-Stacking Effects]：いずれかの友軍移動フェイズ終了時に、もしもあるスタックがスタッキング限度を超過すると、超過分は所有しているプレイヤーによって除去されます。

もしも戦闘後退却を要求された最終ヘクス内で超過スタッキングが創出されると、超過スタッキング状況を解消するために必要な追加ヘクスを退却します。追加ヘクスを退却しているときに超過スタック状況を矯正しないと、超過スタックは認められますが、次の友軍移動フェイズ中に正さなければなりません。この場合、ユニット（たち）はその退却を要求された最終ヘクス内で退却を終了します。

プレイ・ノート：超過スタッキングは、騎兵対応のために合法的に任意で起こり、戦闘後の退却のために不本意に起こり得ます。もしも超過スタックが発生すると、次の友軍移動フェイズ中に超過スタック状態を正さなければなりません。

4. 2. 4 乗車状態のユニット [Entrained Units]：鉄道モード・マーカーを載せている乗車状態のユニットは、スタッキング限度に対してカウントしません。

4. 2. 5 スタッキングの順番 [Order of Stacking]：スタック内で最上部のユニット（相手に明らかにされる）は、スタックの構成に依存します。もしも以下のユニットの1つが存在すると、この優先順位の最上部に置かれなければなりません。：

ヘクス・タイプによるユニット・タイプ		
順 番	IPを持つヘクス	その他のヘクス
最上部	最大の歩兵	最大の騎兵
次	最大の騎兵	最大の歩兵
次	いずれかの要塞ユニット	いずれかの要塞ユニット
次	いずれかの砲兵	いずれかの砲兵
次	いずれかの補給	いずれかの補給
最下部	その他	その他

このルールについて、最大ユニットとは、最も多くのステップを持つユニットと定義されます。

例外：士気阻喪状態のユニットと戦闘戦力 1/2 マーカーを載せているユニットは、スタック内でそのタイプの最小と見なされます。

例：6 ステップから成る士気阻喪状態の歩兵ユニットが、非士気阻喪状態の5 ステップ歩兵ユニットとスタックしています。5 ステップ・ユニットは、スタックの最上部に置かれることになります。

4. 2. 6 限定的な情報 [Limited Intelligence]：プレイヤーは、敵が占めるヘクスの内容を調べることはできません。ただし、スタックの最上部に置かれたユニットは見ることはできます。あるヘクスに対して攻撃を発動したプレイヤーは、ヘクス内のその他のユニットの ID、ユニットのタイプや規模（3.3.2）を知るために尋ねることができます。敵ヘクス内のユニットの性質を何らかの方法で明らかにするため、プレイヤーがユニットを取り上げたり、裏返したりする暇はありません。プレイヤーが相手側ユニットの戦力を調べるケースはありません（すなわち、ステップ減少マーカーを見ることはできません）。

プレイ・ノート：プレイヤー諸氏は、自身の軍編成ディスプレイを相手から隠しておくこともできます。

4. 2. 6a マーカー [Markers]：プレイヤーは、いずれかの種類の情報マーカー（IP を除く）の下にある、敵スタックの最上部ユニットをいつでも調べることはできます。

4. 2. 6b 陣地 (IP) [Improved Positions]：プレイヤーは、もしも友軍ユニットが隣接している場合にのみ、IP マーカーの下にある敵スタックの最上部ユニットを調べることはできます。

プレイ・ノート：騎兵（とその他のユニットも）は、索敵者として使用できます。IP マーカーの下にある敵ユニットの隣接ヘクスに騎兵を移動させ（ヘクスと EZOC へ進入するための MP コストを消費して）、IP の下を見て、次に騎兵ユニットを再び外へ戻します。

デザイン・ノート：限定された情報ルールの目的は、プレイヤーが敵に関して非常に少ない情報を受け取るようにすることです。ボード・ゲームの性格により、プレイヤー諸氏は実際の司令官たちが持っていたよりも、遥かに多くの情報（自軍と敵部隊の両方について）を持っています。

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

4. 3 支配下ヘクス [Controlled Hexes]

特定プレイヤーの部隊によって最後に占められたヘクスは、その特定プレイヤーによって支配されていると定義されます。特定プレイヤーの「前線」（4.3.1）背後全体も、その特定プレイヤーによって支配されています。（孤立状態のユニットは、「前線」の一部と見なされません。）

プレイ・ノート：退却のためにヘクスの支配がカラになったフェイズ中は、相手側が占めるまで変更されません。

デザイン・ノート：確固とした「前線」がない辺鄙な地域の支配決定を判定することは、ときに困難かもしれません。例は、中央ポーランド内のピュートルクフ [Piotrkow]（ヘクス 72.63）周辺の地域です。ドイツ軍 LW 軍団ヴォイルシュ [Woyrsch] は、ヴィスツラ [Vistula] 川への道程を行軍しました。ただし、ドイツ軍団が行軍した後間もなく、重要な軍事部隊の必要なしに支配がロシア軍に戻ります。生活が翻弄されてきた居住者たちは、単に元の生活に戻ったのです。プレイヤー諸氏は、この地域を「中立」と呼び、この地域内でいかなる国家の RR 建設（又はダム）も認めないことに同意できます。

4. 3. 1 前線の定義 [Front Line Definition] : 軍の前線とは、その軍に付属し、その補給源から最も離れた（敵に最も近い）全ての友軍ユニットによって占められたヘクスと、いずれかこのような2つのユニット間のライン内の全ヘクスで、敵ユニットによって占められておらず、又は敵ユニットとその（敵の）補給源の間にあるヘクスです。ラインは敵ユニットとその補給源の間で、友軍が占めるか又は友軍ZOC内のどちらかのヘクスを通してのみ通過できます。

4. 4 端数処理ルール [Rounding Rule]

数字全体の端数処理を要求される場合には、以下を使用します。:

.01 から.49 端数切捨て

.50 から.99 端数切上げ

例外: 4.5 ポイント 2 を参照。

4. 4. 1 戦闘比の切上げ切捨て [Rounding Combat Ratios] :

戦闘比は、常に2つの戦闘比の中間ポイントから切上げ切捨てされます。

戦闘比を計算するときは、防御側の戦力は常に分母です (3/2 は、3/4 の逆ではありません)。

戦闘比計算の例1 : 攻撃側が 16、防御側が 11 と仮定します。攻撃は 1 対 1 と 2 対 1 の間になるので、2つの戦闘比の中間に位置します。最初に 2 対 1 = 22 と 1 対 1 = 11 を持つために必要な戦力を判定します。2つの中間ポイント = 16.5 です。16 は、中間ポイント (16.5) 未満なので、1 対 1 に切捨てられます。

戦闘比計算の例2 : 攻撃側が 12、防御側が 16 と仮定します。攻撃は 1 対 2 と 1 対 1 の間になるので、2つの戦闘比の中間に位置します。最初に 1 対 2 = 8 と 1 対 1 = 16 を持つために必要な戦力を判定します。2つの中間ポイント = 12 です。12 は、中間ポイント (12) に相当するので、1 対 1 に切上げられます。

戦闘比計算の例3 : 攻撃側が 15、防御側が 48 と仮定します。攻撃は 1 対 4 と 1 対 3 の間になります (15 の 3 倍と端数、 $48 \div 15 = 3.2$)。次に、2つの戦闘比の中間に位置します。最初に 1 対 4 = 12 と 1 対 3 = 16 を持つために必要な戦力を判定します (これは、48 割る 4 (=12) と割る 3 (=16) で計算されます。2つの中間ポイント = 14 です。15 は、中間ポイント (14) よりも大きいので、1 対 3 に切上げられます。

4. 5 端数 [Fractions]

(1) ヘクスからヘクスへの移動中、ユニットによって消費された MPs 合計を端数処理します (強行軍を含めます)。進入した各ヘクスについて端数処理はせず、進入した全ヘクスの合計コストにプラスして他の活動のみです。

(2) 「任務」(8.9.1) を完了するために MPs を消費しているときは、消費された MPs の量を端数切捨てします (これはルール 4.4 の唯一の例外です)。従って、あなたは任務で 0.5MP を消費できず、1 MP として消費されます。

(3) 戦闘解決中は、戦闘比を決定する前に、個別ユニットの戦闘戦力ではなく、部隊全体の合計戦闘戦力を切上げ切捨てします。

(4) その他の全ての状況下では、全ての計算が完了するまで切上げ切捨ては発生しません。

4. 5. 1 鉄道ポイントの端数 [Rail Point Fractions] : 重要: RPs の消費は、決して切上げ切捨てしません。1/2 の使用を表示するため、x1 RP マーカーを裏返します。

4. 6 範囲 [Ranges]

全ての範囲は、範囲を及ぼしているユニット (含めない) から受け取っているユニット (含む) まで計算されます。

4. 7 鉄道ポイント (RP) 記録欄 [Rail Point (RP) Tracks]

鉄道ポイント記録欄 (マップ上) は、国家が現在使用可能な RPs

の数を記録します。各中間フェイズに受け取る新たな RPs の数は、GT 記録欄 (キャンペーン・シナリオ 29.6&29.7 について) 又はシナリオ・セット・アップ格子の最終項目 (他の全シナリオ) 内にあります。

5. 0 プレイのシーケンス [THE SEQUENCE OF PLAY]

プレイヤー諸氏は、ゲーム・ターン記録欄に2タイプのターンがあることに気づくでしょう。: ゲーム・ターンと中間フェイズです。

ゲーム・ターン (GT) は、イベントの手順、「プレイのシーケンス」の順番です。各 GT は、一連の「プレイヤー・ターン」から構成され、ロシア軍プレイヤー・ターンに続いて中欧諸国軍プレイヤー・ターンです。ロシア軍プレイヤーのターン中は、ロシア軍プレイヤーが手番プレイヤーと呼ばれ、中欧諸国軍プレイヤーは非手番プレイヤーと呼ばれます。中欧諸国軍プレイヤー・ターン中は、関係が逆になります。両プレイヤー・ターンが完了したら、プレイヤー諸氏は次の GT に進み、この過程を繰り返します。3 番目毎の GT に続き、中間フェイズがあります。各中間フェイズは、同時に実施されます。

プレイのシーケンスは、与えられた順番に厳密に従わなければなりません。

5. 1 時期の記録 [Recording Time]

現行 GT は、ゲーム・ターン記録欄を使用して記録されます。プレイのプレイヤー・ターン・シーケンス記録欄 (マップ上) は、現行フェイズ又は各プレイヤーのプレイヤー・ターンのステップを記録します。

プレイ・ノート : 2つの両面プレイヤー・ターン・マーカーが用意されています。-1つは北部 (プロシア) 戦線で、1つは南部 (ガリシア) 戦線です。もしも2つの戦線の進捗が異なるスピードであれば、これで記録することができます。

5. 2 中間フェイズ [The Inter-Phase]

中間フェイズは、3 番目の GT 毎に発生し、両プレイヤーによって同時に実施されます。これは、2つのセグメントから構成されます。: 管理セグメントと補充割当セグメントです。

5. 2. 1 管理セグメント [Administrative Segment] : 管理セグメント中、各プレイヤーは受け取った鉄道ポイント (RPs) の割当を鉄道ポイント記録欄 (4.7) 上で進めることで記録します。

重要 : RPs は、中間フェイズから中間フェイズへと累加しません。各中間フェイズに RP 記録欄をゼロに減少させ、次に現行中間フェイズの RPs 許容量を記録欄に加えます。

5. 2. 2 補充割当セグメント [Replacement Allocation Segment] : ルール 15.1 の手順に従い、受け取った補充ポイント (REPLs) の割当をユニットに合体します。

5. 3 ゲーム・ターン [Game Turns]

各 GT は、ロシア軍プレイヤー・ターンに続く中欧諸国軍プレイヤー・ターンで構成されます。

5. 3. 1 プレイのゲーム・ターン・シーケンスの概要 [Game Turn Sequence of Play Outline] :

A. 天候判定 [Weather Determination]

GTs 1~10 と 34~47 中、ロシア軍プレイヤーは 1d6 を振り、GT の天候を判定します。GTs 11~16 と 24~33 中、天候は自動的に通常で、GTs 17~23 は自動的に高水位 (20.0) です。

B. ロシア軍プレイヤー・ターン [Russian Player Turn]

1. 増援、天候、活性化フェイズ
2. 付属フェイズ
3. 舟橋フェイズ

4. 補給フェイズ
5. RR 建設フェイズ
6. 手番プレイヤー移動フェイズ
7. 非手番プレイヤー対応移動フェイズ
8. 手番プレイヤー攻撃フェイズ
9. 非手番プレイヤー反撃フェイズ
10. 戦闘後フェイズ
 - a. 騎兵後退ステップ
 - b. マーカー撤去ステップ

C. 中欧諸国軍プレイヤー・ターン [Central Power Player Turn]

中欧諸国軍プレイヤーが手番プレイヤーであることを除き、上記のロシア軍プレイヤー・ターンと同じです。

5. 4 GT 内のプレイヤー・ターン [Player Turn within a GT]

下記の順番で以下のアクションを行います。手番プレイヤーは、対応移動フェイズと反撃フェイズを除き、全てのフェイズで活性プレイヤーです。

プレイ・ノート：得失した勝利ポイントは、それらが発生したら直ちに記録します (27.0)。

5. 4. 1 増援、撤退、活性化フェイズ [Reinforcement, Withdrawal and Activation Phase]：シナリオによって現行 GT にマップと編成ディスプレイ上について指定された、全ての友軍増援を置きます。シナリオによって指示された、全ての撤退と代替を実施します (16.0)。シナリオ・ルール (28.3) に詳述されるとおり、この GT に「活性化」される全ての統率、組織、ユニットを活性化させます。

5. 4. 2 付属フェイズ [Attachment Phase]：各軍の「付属エリア」境界を指定し、それに関して全ユニットの付属を決定します (6.1)。必要であれば、組織の付属マーカーを 1 つの軍の編成ディスプレイから別のそれへと移します。次に、望む軍団又は独立付属記録欄へ移すことにより、組織の付属マーカーを調整します (6.2.1)。付属フェイズ中に、手番プレイヤーは自身のいずれかの軍の戦略計画 (21.3) を放棄させることもできます。

5. 4. 3 舟橋フェイズ [Pontoon Bridge Phase]：舟橋を置きます (18.0)。

5. 4. 4 補給フェイズ [Supply Phase]：補給フェイズは、以下の順番に従って実施される、いくつかのステップで進行します。

1. 拡張モード面（裏面）の集積所と軍団段列ユニットを表面に返し、全ての AP 割当てマーカーを取り去ります。もしもプラガ [Praga] 集積所ユニットの付属が変更させられず、しかも裏面であれば表面に返します。
2. ルール 14.4 のシークエンスに従い、全友軍ユニットの補給状態を判定します。
3. 全ての「統合」[“Consolidating”] マーカーを取り去り、全ての「集積所再配置」[“Depot Relocation”] マーカーを「統合面」（裏面）に返します。

5. 4. 5 RR 建設フェイズ [RR Engineering Phase]：手番プレイヤーは、どれだけ多くの RR ライン・ヘクスを前進させることができるのか判定し、それらを前進させます (17.1.2)。手番プレイヤーは、新たな RR ラインと野戦鉄道 (17.5、17.6 & 17.7) を建設し、ヤロスラウ [Jaroslau] の橋梁を修理できます (17.4)。

5. 4. 6 移動フェイズ [Movement Phase]：手番プレイヤーは、資格を持ついずれかと全ユニットを移動させ、移動ポイント (MPs) の消費を要求される活動を実行できます。

ユニットは、以下を行うことができます。

- ・ヘクスを通過して移動 (8.1)、
- ・鉄道モードの入退出 (8.2)、

- ・準備下攻撃マーカーの設置 (8.4)、
- ・撃退試みの実施 (8.5)、
- ・戦闘効果値レベルの回復 (8.6)、
- ・Ersatz (野戦) 補充の合体 (8.7)、
- ・IPs の構築又は強化 (13.1)

5. 4. 7 対応移動フェイズ [Counter Movement Phase]：非手番プレイヤーは、ここで手番プレイヤーの移動フェイズに続いて認められた自軍ユニットで、全ての活動を実行できます。ただし、非手番プレイヤーのユニットは、準備下攻撃マーカーを置くことができません。(劣悪な騎兵ドクトリンも参照—9.3。)

このフェイズ中は、全ての非手番ユニットの許容移動力を半減させます。(移動ポイントの端数は残し、切上げ切捨てしません)

5. 4. 8 攻撃フェイズ [Attack Phase]：手番プレイヤーは、自軍の全攻撃を実施します (10.0)。

5. 4. 9 反撃フェイズ [Counter Attack Phase]：非手番プレイヤーは、自軍の全攻撃を実施します。

5. 4. 10 戦闘後フェイズ [Post-Combat Phase]：戦闘後フェイズは、2つのステップから構成されます。

5. 4. 10a 騎兵後退ステップ [Cavalry Retirement Step]：敵ユニットに隣接する、資格を持つ全騎兵ユニットは、任意に 1 ヘクス退却できます (ただし、EZOC 内のカラのヘクス内へは不可です—9.2 を参照)。手番プレイヤーが先行で、次に非手番プレイヤーが行います。

5. 4. 10b マーカー撤去ステップ [Remove Marker Step]：(1) 両プレイヤーは、全ての砲兵再配置マーカーを取り去り (9.5.1)、(2) 最終面の全ての戦闘戦力 1/2 マーカーを取り去り (8.2.5)、初期面の全ての戦闘戦力 1/2 マーカーを最終面に裏返します。

6. 0 付属と軍編成ディスプレイ [ATTACHMENT AND ARMY ORGANIZATIONAL DISPLAYS]

1914, *Twilight in the East* では、各軍はその活動を「軍付属エリア」と呼ばれる作戦エリア内で実施します。各 GT の付属フェイズ中に、軍毎に付属エリアが定義されなければなりません。

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

6. 1 軍の付属エリア (AoA) [An Army's Area of Attachment]：ゲーム内の各軍は、常に「付属エリア」を持ちます。ある軍の AoA は、他の軍の AoA と重複しない連続したヘクスによって形成されたいずれかの規模のエリアです。AoA の境界は、マップ上に 2 つの境界マーカーを置いて表示され、軍マーカーがそれらの間に置かれます。カウンター・シート湯口／背骨 (ランナー) の大部分は、この目的のために裏面に記載されています。

>> 軍の境界線は、敵の前線 (4.3.1) から開始し、友軍前線から少なくとも 7 ヘクス後方へ向けてほぼ直線でヘクスサイドに沿って走らせなければなりません。このヘクスの直線横列又は縦列は、1 つの屈曲によってのみ中断できます。

プレイ・ノート：軍が前線にいくつもの戦闘ユニットを持たない状況もあり得ます。この例は、タンネンベルク・シナリオの GT7 に到着するロシア第 10 軍です。その他の例は、予備として指定された軍です。どちらの場合でも、軍は前線にユニットを持って来るまで、仮に前線背後の付属エリアを指定しなければなりません。

更なるノート：軍に付属したユニットが、2 つの分割されたエリアにいることが起こり得ます。この歴史的な例は、A-H 第 2 軍のカルパチア山脈からクラクフ [Krakau] 北のポーランドへの移動です。このような状況は、可及的速やかに正さなければなりません。

デザイン・ノート:大部分の直線又は1つのみの屈曲を持つそれは、河川のような天然地形特徴と整合できないことは認識しています。プレイヤー諸氏は、望むときに軍境界として地形特徴を自由に使用できます。

解明:複数のAoA内に存在できるヘクスはありません(AoAは、重複できません)。

6. 1. 1 付属 [Attachment]: 付属フェイズ中に、手番プレイヤーは各軍の付属エリアを指定しなければなりません。その過程で、各軍にどの軍団を「付属」(従属)させるのかを決定します。(各軍団は、軍に付属させなければなりません。) 軍団の付属が完了した後に、プレイヤーは軍団に付属させる組織を決定します。

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

重要: 付属フェイズ中に軍の「付属エリア」内部にある全てのユニットは、その軍に「付属した」と見なされます。

軍に付属した全ての組織は、その軍の編成ディスプレイ上に、自身の付属マーカーを置かなければなりません(6.2)。

例外: 組織は、戦略計画下にある軍から分遣できません(21.1.1を参照)。

例外: 乗車状態のユニットは、付属エリアの影響を受けません。

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

プレイ・ノート: ここでは、いくらかの柔軟性が要求されます。ときには、付属フェイズ中に、1つの軍に所属するユニットが、無意識又は故意に、異なる軍の付属エリア内で発見されることになります。止むを得ず、これは戦闘後退却のため(プレイヤーが退却優先順位3を満たせなかった場所で)、又は補給ユニットのために必要なRR駅の不便な位置のためかも知れません。止むを得ず、異なる軍の背後を通過することにより、前線の新たな位置に行軍する試みのためかも知れません。柔軟な例外は、「ゲームの精神」として使用されるのであって、ゲーム的な優位性を獲得するための道具ではありません。どちらの場合でも、正しくない軍の付属エリア内に位置するユニットは、可及的速やかにエリアを退出するために移動するか、又は異なる軍に従属させなければなりません。(正しくない軍の付属エリア内で発見されたユニットは、ルール6.3.1のポイント2の移動制限を甘受しなければならないことに注意してください。)

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

6. 1. 2 付属限度 [Attachment Limitation]: 付属フェイズ中には、軍の付属エリア内に存在できる軍団段列ユニットの最大数は、軍の付属限度(軍マーカーと軍の編成ディスプレイ上に示された)を超過できません。いかなる数の他のユニット・タイプも、軍の付属エリア内部に存在できます。

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

いくつかの軍団付属記録欄は、特定の軍団のみを持つことに注意してください(例えば、AHAGPBとHN軍団)。いくつかの軍団付属記録欄は、騎兵軍団のみを持つことができます。これは、付属限度の右に+Cを持つ軍マーカーで表示されます。両方の場合、

この特別な付属制限は、軍編成ディスプレイ上の軍団ボックス内部に書かれています。

6. 2 軍編成ディスプレイ [Army Organizational Displays]

ゲーム内の各軍は、一致する軍編成ディスプレイを持ちます。これらのディスプレイは、ゲーム内の各組織と軍団の「付属」(と従属)を物理的に記録するために使用されます。これは、編成ディスプレイ上にある付属記録欄に軍団と組織の付属マーカーを置くことで行われます。

6. 2. 1 付属記録欄 [Attachment Tracks]: 2タイプの付属記録欄があります。: 独立と軍団です。独立付属記録欄は、軍団ボックスと5つの戦闘効果値状態ボックスから構成されます。独立付属記録欄は、5つの独自の戦闘効果値状態ボックスから構成されます。

付属を管理することに加え、戦闘効果値状態ボックスは、各付属組織の現行戦闘効果値状態を管理するために使用されます(7.1)。

各軍編成ディスプレイは、1つの独立記録欄と少なくとも2つの軍団記録欄を持ちます。軍団記録欄の数は、その軍に付属させることができる軍団の最大数です。(この付属限度は、軍の軍マーカー上にも表示されます。)

プレイ・ノート: 付属フェイズ中、軍の付属エリアは軍の付属限度を超える軍団段列を含められないことを忘れないでください。

6. 2. 2 軍団付属記録欄 [Corps Attachment Tracks]: 特定の軍団記録欄が特定の軍団をあらわすことを表示するため、軍団の付属マーカーを軍団ボックス(記録欄の左にあります)内に置きます。

軍団記録欄上にその付属マーカーを持つ組織は、その軍団の統率に付属していると見なされます。(換言すると、もしも組織の付属マーカーが軍団付属記録欄上にあると、組織はその軍団に付属させられています。)

そのID(3.3.1)に軍団名称を持つ組織は、その付属マーカーを指定された軍団の付属記録欄上に置かなければなりません。

例外: その軍団段列ユニットが「マップ上」に到着していないか、又は除去されてしまった軍団に所属している組織は、自身の軍団段列ユニットが「マップ上」に到着するまで(すなわち、下車して前線の拡張範囲内に移動するまで)、独立記録欄又は自身以外の軍団の記録欄上に置くことができます。

例: ロシア軍56r/26Rは、ゲームをヘクス28.17内で開始し、GT2に移動制限から解放されます。26R軍団段列は、GT7になるまで登場しません。それ故、56r/26R師団は、26R軍団段列が下車して前線の範囲内に移動するまで独立ユニットです。

デザイン・ノート: プレイヤー諸氏は、少数の例外の1つとして、ある軍団はいかなる軍にも付属できますが、大部分の師団といくつかの旅団は、特定の軍団に付属させなければならないことに注意しなければなりません。そのユニットIDに軍団番号を持つユニットは、その軍団に付属させなければなりません。戦役中、いくつかの師団や旅団は、明らかに付属を変更しました。付属が変更できないのは、ゲーム・プレイを単純にするためのデザイン上の判断です。この制限を取り去ることを望むプレイヤー諸氏は、それ故限定された方法で自由にこれを行うことができます...

選択ルール [Optional Rule]: プレイヤーは、軍団IDを持つ組織を、独立させるか又は他の軍団統率へ付属させることを指定できます。単に、組織の付属変更を宣言し、記録欄上の組織の付属マーカーを置き直します。組織を再付属させるための過程を逆にします。ゲーム中、国籍毎に2つまでの組織を同時にそうすることを指定できます。

6. 2. 2a 付属限度 [Attachment Limit]: 軍団に付属させることができる師団規模組織の最大数は、その軍団の付属限度を超過でき

ません (3.8.3)。(旅団規模の組織は、師団規模組織の半数としてカウントします。)

6. 2. 3 独立付属記録欄 [Independent Attachment Tracks] : その付属マーカーを独立記録欄上に持つ組織は、「独立」組織と見なされます。軍団付属マーカーは、決して独立付属記録欄上に置くことができません。

>> **6. 2. 4 国籍を越えた付属限度 [Cross-Nationality Attachment Limits] :** ゲームのいずれかの時点で、最大1つのドイツ軍予備 [Reserve] 師団を A-H 軍統率に付属させることができます。例外 : 3LW 軍団とその2個師団は、GTs4 から 18 の間に A-H の軍統率へ付属させることができます。最大1個 A-H 軍騎兵師団は、ゲームのいかなるときにもドイツの軍統率へ付属させることができます。支援ユニットは、同じ国籍の組織にのみ付属させることができます (例えば、ドイツ軍砲兵ユニットは、A-H 歩兵師団に付属させることができません)。

6. 3 付属の影響 [Attachment Effects]

全ての軍団と組織は軍に付属させられなければならない、組織は軍団に付属するか独立のどちらかです。最も重要なのは、ユニットの「付属」がその補給源を付与することです。

6. 3. 1 軍付属の影響 [Army Attachment Effects] : ある軍に付属した全ユニットは、以下の制限を持ちます。:

(1) **補給 [Supply] :** これらのユニットは、同じ軍に付属していない補給源から補給を受け取れません (RR ライン又は要塞ユニットを除きます)。

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

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

(3) **戦闘 [Combat] :** ルール 10.1.14 は、異なる軍に付属したユニットたちが、同じヘクスを共同で攻撃、防御することを禁じています。

6. 3. 2 軍団付属の影響 [Corps Attachment Effects] :

軍団に付属したユニットは、その軍団の軍団段列ユニットから補給をたどり AP を受け取ることができます (軍集積所から補給をたどり、AP を受け取ることに加えて)。

6. 3. 3 独立であることの影響 [Effects of being Independent] :

独立組織のユニットは、軍集積所から直接補給をたどり、AP を受け取らなければなりません (軍団段列ユニットへたどれません)。

プレイ・ノート : 独立ユニットは、3つの理由で厳しい不利を持ちます。: (1) 軍団段列ユニットから補給をたどれず、APs を受け取れない。(2) 独立ユニットは、CRT 上で左へのシフトを創出し易く (10.8)、(3) 砲兵値を使用するため独立組織ユニットの各スタックが個別に AP の割当てを要求されるため (10.51) AP 数の需要が増加する。

重要な例外 : 独立騎兵組織は、同じ軍に付属したいずれかの非騎兵軍団から補給をたどり、APs を受け取ることができます。

プレイ・ノート : このような騎兵ユニットは、騎兵軍団に付属させることができません。もしも騎兵軍団に付属していると、唯一補給できる軍団段列は騎兵軍団段列ユニットです。騎兵組織は、騎兵軍団にのみ付属させられるか、又は独立組織としてであることを忘れないでください。

6. 4 支援ユニット [Asset Units]

>> イタリア体 ID を持つ全てのユニットは「支援ユニット」です。全ての砲兵ユニットと全ての分遣隊ユニットは、支援ユニットです。これらの「支援ユニット」は、特別な性格を持ちます。補給ユニットは、支援ユニットではありません。

プレイ・ノート : 支援ユニットは、その規模と性質のためにユニークです。これらのユニットのルールを明確に理解することは重要です。

>> **6. 4. 1 付属 [Attachment] :** 支援ユニットの付属と戦闘効果値レベル (CEL) は、友軍組織への支援ユニットの親近性によって決定されます。

(1) **組織とのスタック [Stacked with a Formation] :** 同じヘクス内で組織と共にスタックするときに、支援ユニットはその組織に付属している (すなわち組織の部隊の一部) として見なされます (2.1)。支援ユニットは、全ての目的において組織の部隊の一部と見なされます。補給フェイズ中は、付属した組織の補給状態を取るようになります。もしも効果値チェック (EC) が要求されると、支援ユニットは決して独立した EC を行わず、組織の EC 結果を被ります。SLRT 結果のために支援ユニットが被ったいかなるステップ損失も、攻撃している組織の EC DRM に影響します (11.3.1)。もしも複数の組織と共にスタックすると、所有しているプレイヤーは、EC の前にどの組織に付属しているのかを決定します。

(2) **組織とのスタック以外 [Stacked without a Formation] :** 組織ユニットとスタックしていない支援ユニットは、マップ上で最寄りの組織に付属していると見なされます。(同じ距離の場合、所有しているプレイヤーが決めます)。この「最寄りの組織」は、同じ軍の付属エリア内にいなければなりません。この場合、支援ユニットは、自動的に付属している組織の補給状態とは見なされず、支援ユニットは独立して補給を探さなければなりません。ただし、支援ユニットの補給源は、その付属に制限されます。もしも EC が要求されると、支援ユニットは EC を解決するために、そのカウンター上に記載された基本戦闘効果値 (円内) を使用します。もしも複数の支援ユニットが一緒にスタックし、しかも組織とスタックしていなければ、スタックは全ての目的において1つの「部隊」と見なされます。最大規模の戦闘ユニットの基本戦闘効果値を使用します (3.3.2)。もしもユニットが同じ規模であると、最高の戦闘効果値の数字を使用します。

(3) **スタックした支援ユニット [Stacked Asset Units] :** もしも複数の支援ユニットが一緒にスタックし、しかも組織とスタックしていなければ、道路移動を除く全ての目的において、そのスタックは1つの「部隊」と見なされます。最大規模ユニットの基本戦闘効果値を使用します (3.3.2)。もしもユニットが同じ規模であると、最高の戦闘効果値の数字を使用します。

6. 4. 2 戦闘効果値の減少 [Combat Effectiveness Reduction] :

支援ユニットの CEL は一定で、減少し得ません。もしも組織と共にスタックしていない支援ユニットがその戦闘効果値レベル (CEL) の減少を要求されると、要求された各 CEL 減少の代わりに、ユニットから1ステップを取り去ります。

例 : 組織ユニットとスタックしていない2つの支援ユニットが、戦闘のために退却結果を受け、EZOC を通過する退却を避けることができません。EZOC を通過する退却は CEL 減少を引き起こし、支援ユニットは自身の CEL を減少させることができないので、CEL 減少義務はステップ損失に変換されます。しかも一緒にスタックした支援ユニットは1つの「部隊」と見なされるため (6.4.1 ポイント 3)、1ステップ損失のみが要求されます。

プレイ・ノート : 全ての CEL 減少がステップ損失に変換されるので、支援ユニットは「脆い」ものです。

6. 4. 3 分遣ユニット (det) [Detachment Units] : いくつかの師団規模ユニットは、分遣隊を持ってシナリオを開始します。これらの分遣隊は「分遣ユニット」と呼ばれ、「det」で開始する特異なIDによって識別されます。分遣ユニットは、1つの例外的性格を持つ支援ユニットで—これらは自身の親ユニット内に組み込むことができます。

重要 : プレイヤー諸氏は、新たな分遣隊を創出できません。認められる唯一の分遣隊は、シナリオを開始するか又は増援としてのそれです。

6. 4. 3 a 分遣隊ユニットの組み込み [Integrating Detachment Units] : 分遣隊ユニットは、いずれかの友軍移動フェイズ終了時（戦闘の前）に、もしも親ユニットと分遣隊ユニットが同じヘクス内と一緒にスタックしていると、親ユニットによって（のみ）組み込まれることができます。単にマップから分遣隊ユニットを取り去り、分遣隊が持っていたステップを親ユニットに加えます。

全ての分遣隊ユニットが撤退表示（3.3.6）を持つことに注意してください。撤退のGTまでに自身の親ユニット内に組み込まれていない分遣隊ユニットからの全ステップは失われます（デザイン上の判断）。

特別 : ID2+16/6 と 22+24/1 を持つロシア軍の分遣隊ユニットは、それぞれ4/6又は16/6師団と22/1又は24/1師団のどちらかに組み込むことができます。

6. 4. 4 特別なA-H分遣隊ユニット [Special A-H Detachment Units] :

以下のA-H分遣隊ユニットは、特別な性格を持ちます。: 1-det 11、2-det 11、3-det 11。（これらのユニットが白いユニット・タイプ・シンボルを持つことに注意してください。）



特別な性格 [Special Characteristic] : これらの特別なA-H分遣隊ユニットは、そこを指した敵の準備下攻撃マーカーを持つヘクスを退出できます。（これは、ルール8.4.2の例外です。）

プレイ・ノート : これらの3つの分遣隊ユニットは、東ガリシアのTarnopol（ヘクス12.91）付近にセット・アップされて開始します。

6. 4. 5 支援ユニットと側面攻撃 [Asset Units and Flank Attacks] :

重要 : 10.4.2を参照。

7. 0 戦闘効果値 [COMBAT EFFECTIVENESS]

1914, *Twilight in the East* では、ユニットの戦闘効果値は編成、訓練、指揮統率、士気、持久力の尺度です。組織の戦闘効果値状態が振れるのは、戦闘意欲の変化をあらわします。

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

7. 1 戦闘効果値 (CE) と戦闘効果値の状態 [Combat Effectiveness and Combat Effectiveness Status]

組織と呼ばれる全てのユニットは、円内に記載された基本戦闘効果値を持つ、一致する付属マーカーを持ちます。記載された基本戦闘効果値ナンバーは、その組織の最大（最高）戦闘効果値です。組織の基本戦闘効果値ナンバーは、決して変更され得ません。支援ユニットは、カウンター上に記載された自身の戦闘効果値を持ち、一定です。

・組織の「戦闘効果値状態」は、付属記録欄上の自身の付属マーカーの現在位置です（6.2.1）。戦闘効果値状態は、戦闘、強行軍、補給状態、CEL回復のようなイベントのために変化し得ます。組織の戦闘効果値が増減するに連れて、組織の現行戦闘効果値状態を表

示するため、組織の付属記録欄に沿って付属マーカーを動かします。

・組織の現行戦闘効果値は、その「戦闘効果値レベル」と呼ばれます。CELは、その基本戦闘効果値から組織の現行戦闘効果値状態を差し引くことで得ます。（CELは、組織が戦闘効果値チェックを行うことを要求されるときに使用されます。）

Corps Box	CE Status	-1	-2	-3	DM -4
			1r xx 10		

例 : もしもある組織の基本戦闘効果値ナンバーが10で、その戦闘効果値状態が-2であると（すなわち、その付属マーカーが-2ボックス内に置かれています）、組織の現行CELは8（10-2=8）です。

7. 2 戦闘効果値チェック (EC) [Combat Effectiveness Checks]

部隊の定義 : 「部隊」は、（1）いずれかの支援ユニットとスタックした最大1つの組織、又は（2）1つ以上の支援ユニットと一緒にスタックしているが、組織とスタックしていない、のどちらかです。

プレイ・ノート : 組織と支援ユニットとの間の区別を理解することは、非常に重要です。全ての組織は戦闘効果値を管理し、個別にECsを行います。支援ユニットは一定のCELを持ち（カウンター上に記載）、組織に付属していない場合（すなわち、単独又は他の支援ユニットのみとスタックしている）にのみ使用します。「部隊」の用語は、組織と支援ユニット又は両者の組み合わせの両方を包含します。

部隊の戦闘効果値テスト行為は、効果値チェック（EC）を行うと呼ばれます。ECを行うため、2つのサイコロを振って部隊の現行CELと比較します。効果値チェックは、部隊が強行軍を実行するとき毎と各戦闘後に要求されます。

効果値チェックの手順 [Effectiveness Check Procedure] : 2d6を振り、結果を組織の現行CELと比較します。8.3.2aに従って強行軍チェックと11.3.1に従って戦闘後チェックを修正します。もしも修正後のサイの目が部隊の現行CEL以下であると、部隊はECにパスします。もしも修正後のサイの目が部隊の現行CELよりも大きいと、部隊はそのECに失敗します。

7. 2. 1 ECの失敗 [EC Failure] :

失敗したECに続き、戦闘後効果値チェック（11.3）と強行軍手順（8.3.2）を参照してください。

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

7. 3 士気阻喪 (DM) [Demoralization]

組織は、その戦闘効果値状態が-4のときに士気阻喪状態（戦闘不能）です。

7. 3. 1 士気阻喪の影響 [Effects of Demoralization] :

ユニットは、士気阻喪状態であるときに（そのCELが基本戦闘効果値よりも4低いことに加えて）、以下の影響を被ります。:

- ・CEの回復を開始するために、敵ユニットから5ヘクス以上離れていなければなりません。
- ・IPの構築又は強化ができません。
- ・攻撃又は撃退の試みを発動できません。
- ・戦闘で防御しているとき、攻撃しているプレイヤーにSLRT上で-3DRMを認めます。
- ・士気阻喪状態ユニットのEC失敗結果は、非士気阻喪状態ユニットの結果とは異なります（8.3.3&11.3.2を参照）。
- ・もしも非補給下で孤立状態であると、降伏するかも知れません。

- ・戦略計画の全ての移動要件から外されます (9.2.2 を参照)。
- ・>>非補給下の士気阻喪状態騎兵ユニットは、騎兵対応を実行できません (9.1.4 を参照)。

7. 4 混乱 [Disorder]

戦闘後 EC に失敗し、しかも割り当てられる CEL 減少を持たない組織は、混乱状態になります—11.3.2 を参照。

7. 4. 1 混乱の影響 [Effects of Disorder] : 混乱状態のユニットは、士気阻喪の全ての影響にプラスして、戦闘効果レベルの回復ができません。

プレイ・ノート : 混乱状態のユニットは、単に、最初に混乱状態であることから回復しなければならない士気阻喪状態のユニットです。

7. 4. 2 混乱からの回復 [Recovery from Disorder] : D1 混乱状態マーカーを取り去る (又は 2 番目の段階の D2 混乱状態マーカーを裏返す) ために、ユニットは敵ユニットから 5 ヘクス以上離れていなければならない、非補給下であってはならず、静止している間に 7 MPs を消費しなければなりません。ユニットは、混乱から回復するために、強行軍を実行できません。

もしもユニットが 1 つのフェイズに混乱からの回復を完了するための十分な MPs を持たなければ、ユニットの上に消費した MPs の数を指向させた CEL MPs 消費マーカーを置き、次のフェイズまで持ち越すことができます (8.9)。もしも敵ユニットが移動して隣接すると、MPs 消費マーカーを取り去ります。

7. 5 移動中の戦闘効果値レベルの回復 [Recovering Combat Effectiveness Levels during Movement] : 8.6 戦闘効果値レベルの回復を参照。

8. 0 移動 [MOVEMENT]

プレイヤーは、全て又はいくつかの自軍ユニットを、友軍移動フェイズ中に好むだけ移動させることができます。全く移動させなくても構いません。各ユニットは、許容移動力と地形に従い、望むように多い又は少ないヘクス数を移動させることができます。友軍ユニットは、決して敵ユニットを含んでいるヘクスに進入できません。

8. 1 ユニットの移動方法 [How to Move Units]

ユニットは、隣接ヘクスを通過して道筋をたどり、進入する各ヘクス (並びに越えるヘクス・サイドの可能性もあります) について移動ポイント (MPs) を消費することによって移動します。ユニットは、ユニットが使用可能な移動ポイントを超過して消費しない限り、望むだけ多い又は少ないヘクスを移動することができます。未使用の移動ポイントは、フェイズからフェイズへと蓄積できません。

・プレイヤー諸氏は、その MA の一部でユニットを移動させ、いくつかのユニットを移動させ、次に前の (未終了の) ユニットの戻ることにはできません。いったんユニットが移動を開始したら、その移動を完了するまで継続しなければなりません。

・プレイヤー諸氏は、ユニットを個々に、又はスタックを維持して消費した移動ポイントを合計することで移動させることができます。スタックで移動中に、ユニットを置き去りにしたり、拾い上げたりすることができます。いったん置き去りにしたら、置き去りにされたユニットはそれ以上移動できません。もしも拾い上げたら、拾い上げられ他ユニットは、スタックが移動を停止するときに移動を停止しなければなりません (実際、拾い上げられたユニットは、減少した MA を持ちます)。スタックで移動しているユニットは、道路移動 (8.1.4) の特典を受け取ることができません。

- ・EZOCs の移動への影響については、4.1.4 ZOCs と移動を参照。
- ・主要大河川又は大河川を越えて移動するために創出される ZOC については、4.1.1a を参照。
- ・「軍付属」のための移動制限について—6.3 を参照。
- ・「劣悪な騎兵ドクトリン」のための移動制限について—9.3 を参照。
- ・砲兵再配置マーカーの移動への影響について—9.5.1 を参照。

プレイ・ノート : 友軍ユニットの移動は、敵の砲兵と軍団段列ユニットに影響し得ます—9.5.1 と 9.8.1 を参照。

8. 1. 1 移動への地形の影響 [Terrain Effects on Movement] : 地形効果チャート (TEC) は、ヘクスに進入するためとヘクスサイドを越えるための MP コストを列記します。ユニットは、もしもヘクス B からヘクス A へと移動できる場合にのみ、ヘクス A からヘクス B へと移動できます。

プレイ・ノート : GTs 1 ~ 27 中は夏季 TEC, GTs 28 ~ 47 中は秋季 TEC を使用することに気をつけてください。

8. 1. 2 急斜面地形 [Escarpment Terrain] : ユニットの、もしも急斜面ヘクスサイドを越えた後に急斜面を含んでいるヘクスに進入すると、急斜面の MP コストを払わなければなりません。

8. 1. 3 橋梁と河川フェリー [Bridge and River Ferries] : 橋梁、舟橋、フェリーで河川を越えているユニットは、河川ヘクスサイドの MP コストを無視し、橋梁又はフェリーの MP コストのみを払います。

説明 : もしもフェリー (又は舟橋) が越える河川ヘクスサイドの隣接ヘクスに、フェリーを指している道路状の形を含むと、その道路は河岸と連結しているものと見なされます。道路状の形を持つヘクス内へ渡河するためにフェリーを使用しているユニットは、そのヘクスへ進入するために道路 MP コストを払うことを選択できます。道路状の形を持たないヘクス内へ渡河するためにフェリーを使用しているユニットは、ヘクスの地形コストを払わなければなりません。

説明 : 渡河点の一方の河岸のみが、道路状の形を持つことを必要とします。例えば、ユニットは、ヘクス 48.75 と 49.75 間で渡河しているときに、道路率を使用できます。

8. 1. 4 道路移動 [Road Movement] : ユニットの、ヘクス内の他の地形やヘクスサイド (河川ヘクスサイドを除く—8.1.3 を参照) の地形特徴についての MP コストを払うことを避けるため、連続して隣接する道路又は RR ラインのヘクスに沿って移動できます。これは、「道路移動」と呼ばれます。

重要 : ユニットの、個々に移動している場合にのみ、道路移動の恩恵を獲得できます (すなわち、ユニットは、スタックの一部として道路移動を使用できません—これには支援ユニットを含みます)。

8. 1. 4a 友軍ユニット [Friendly Units] : 他の友軍ユニットを含んでいるヘクスへ進入するために道路移動を使用しているユニットは、そのような各ヘクスについて追加 MPs を払います :

- + 1 MP 表面の各師団規模歩兵ユニット。
- + 1/2 MP 各旅団規模歩兵ユニット、減少状態の師団規模歩兵ユニット又はいずれかの規模の騎兵、補給、砲兵ユニット。

その他のタイプのユニットのための追加 MP コストはありません。

例 : あるヘクスが 1 個騎兵師団、1 個歩兵旅団、1 個歩兵連隊支援ユニット、1 個砲兵ユニットを含みます。道路に沿って移動している友軍ユニットは、地形のコストに加えて、ヘクスに進入又は通過するために + 1 と 1/2 MPs を払うことになります (騎兵師団について 1/2 MP、歩兵旅団について 1/2 MP、砲兵ユニットについて 1/2 MP)。

説明 : ユニットの、可能な最低の MP コストを払うため、望むように通常移動又は道路移動のどちらかを使用して、各ヘクスへ進入することを選択できます。例えば、ユニットは道路移動を使用して 1 ヘクス移動し、次のヘクスに通常移動を使用して進入し、次に再び道路移動を使用して 3 番目のヘクスへ進入することができます。

8. 1. 5 特別な地形特徴－ピラウ [Special Terrain Feature-Pillau]：もしもピラウ [Pillau] がドイツ軍支配下であると、ドイツ軍ユニットはヘクス 66.18 (ピラウ) とヘクス 67.18 との間を移動できます。

8. 1. 6 特別な地形特徴－堤防 [Special Terrain Feature-Causeway]：プレイヤーは、もしも堤防各側の両ヘクスが友軍支配下である場合にのみ、堤防を越えて移動できます (4.3)。各移動フェイズに堤防を越えて移動できるユニットの最大数は、以下のとおりです。：

- ・ 4つの支援ユニット、又は
- ・ 1つの旅団組織＋2つの支援ユニット、又は
- ・ 1つの師団組織＋1つの支援ユニット。

プレイ・ノート：マップ上には3本の堤防があり、全3本がヘクス 49.29 (ロッツェン [Lötzen] 近郊) に進入します。

8. 2 鉄道移動 [Railroad Movement]

鉄道移動は、ほぼ間違いなく、WWI の陸軍によって使用された最も重要な手段です。多くの歴史家たちは、攻勢突破の欠如はこの事実次第だと主張してきました。鉄道移動により、攻撃部隊が初期の成功を拡大するよりも迅速に予備を持つてくることができました。

デザイン・ノート：各国は、一定「規模」のユニットを限られた時間内に乗車させる限定的な能力を持ちました。この限られた能力は、3GT 毎の使用可能な鉄道ポイントの限定的な数によってシミュレートされます。「規模」を標準化するため、各ユニットに RCP 値 (3.3.3) が割り振られ、大きなユニットほどその RCP は大きくなります。

>> **8. 2. 1 鉄道ポイント (RPs) [Rail Points]**：各中間フェイズに、各プレイヤーは一定数の鉄道ポイント (RPs) を受け取ります。これらの RPs は、3GTs に続く中間フェイズ中に一度 (ターン毎に1度ではなく) のみ使用できます。未使用の RPs は失われます。各中間フェイズに受け取る RPs の数は、GT 記録欄上 (キャンペーン・シナリオについて)、又はシナリオ・セット・アップ格子の最後の項 (他の全てのシナリオ) に列記されます。

1 鉄道ポイント (RP) は、鉄道モードに入るために1鉄道コスト・ポイント (RCP) を認めます。換言すると、ユニットが乗車するためには、ユニットの RCP 値に相当する数の RPs が要求されます。したがって、5の RCP 値を持つユニットは、乗車するために5RPs の消費を要求されることになります。

重要：ロシア軍プレイヤーは、2種類の RPs を受け取ります。ロシア標準軌とヨーロッパ標準軌です。ロシア標準軌 RPs は紫色の RR ライン上でのみ使用でき、ヨーロッパ標準軌 RPs は黒色の RR 上でのみ使用できます。詳細については、ルール 17.2 を参照。

8. 2. 1a 制限 [Restrictions]：中欧諸国軍は、RPs を配分できません。ドイツ軍 RPs は A-H ユニットの乗車させるために使用できず、逆もまた同様です。

8. 2. 2 鉄道移動率 [Railroad Movement Rate]：鉄道移動率は、ユニットが MP を消費する毎に移動できる RR ライン・ヘクスの数です。各二重線 (又は複線) RR ライン・ヘクスを1ヘクスとしてカウントし、単線ヘクスを2ヘクスとしてカウントします。

全ての国家の各 GT の鉄道移動率は、GT 記録欄上に表示されています。

プレイ・ノート：各 GT の鉄道移動率については、各 GT の日数に依存して変化することに注意してください。

8. 2. 3 鉄道移動の手順 [Railroad Movement Procedure]：鉄道移動は、5つの部分からなる手順です。：(1) ユニットの鉄道モー

ド (乗車) にする、(2) それを行うために要求された RPs を消費する、(3) 乗車が完了した直後に、ユニットの目的地ヘクスを指定する、(4) 次に、MPs を消費して鉄道モード状態のユニットを移動させ、(5) 指定された目的地に到着した瞬間に、ユニットは鉄道モードを解除 (下車) されます。

デザイン・ノート：現実の人生では、順番はやや異なります。最初にあなたは目的地を選択し、次に切符を購入して乗車し、到着次第下車します。

(1) **乗車 [Entraining]**：鉄道移動を使用するため、ユニットは EZOC 内にない友軍 RR 駅 (2.2 を参照) を含んでいるヘクス内で、鉄道モード状態に入らなければなりません。乗車するため、ユニットはユニットの各 RCP について1MP を消費しなければなりません。鉄道モード・マーカーを乗車ユニットの上に置きます。各 GT に1つの RR 駅で乗／下車できる RCPs の数は、制限されます。－8.2.6 を参照。

例：7の MA で4RCPs から成るユニットが RR 発着場ヘクス内におり、鉄道モードに入ることを望みます。ユニットは、乗車するために4MPs を消費します (自身の上に鉄道モード・マーカーを置きます)。これは、鉄道移動に使用するための3MPs をユニットに残すことになります。

乗車している間、ユニットは強行軍を実行するために MPs を消費できません。もしもユニットがフェイズ内に乗車を完了するための十分な MPs を持たなければ、消費した MPs の数に向けてユニットの最上部に移動ポイント消費マーカーを置くと、次のフェイズに持ち越すことができます (8.9)。このようなユニットは、攻撃できません。もしも敵ユニットが移動して隣接したら、MPs 消費マーカーを取り去り、「戦闘戦力 1/2」マーカーに置き換えます (8.2.5)。

例：3RCPs から成るユニットが、移動フェイズに乗車するために2MPs を消費したので、プレイヤーはユニット最上部に2MPs 消費マーカーを置きます。ユニットは、乗車を完了させるため、続く対応移動フェイズに追加1MP の消費のみを必要とします。

(2) **RP の消費 [RP Expenditure]**：ユニットを乗車させるため、プレイヤーはユニットの各 RCP について1RP を消費しなければなりません。

・もしもプレイヤーがユニット (1ステップ) を乗車させ、要求された十分な RPs を持たないと、そのユニットの移動を改めて開始します (すなわち、持越しします)。

・もしもユニットが「MP 消費」マーカーを持って移動を開始すると、他の形態の MP 消費を実施する前に、乗車するために要求された残りの MPs を消費しなければなりません (ユニットは到着しない列車を待つて周囲をうろろします)。

・鉄道モードでマップ端から進入している増援は、RP 消費の必要なしに移動します (16.1.1)。

(3) **目的地ヘクス [Destination Hex]**：乗車過程を完了した直後 (すなわち、ユニットが RPs を消費した後に鉄道モードに入る瞬間)、ユニットは目的地ヘクスを指定しなければなりません。目的地ヘクスは、敵ユニットから最低3ヘクス離れた、友軍支配下領域内のいずれかの RR 駅にすることができます。

鉄道モードで到着している増援は、マップに登場する前に目的地ヘクスを指定しなければなりません。もしも目的地を指定後に乗車ユニットが使用可能な MPs の残りを持つと、直ちに鉄道モードでの移動に進まなければなりません (下記を参照)。

プレイ・ノート：プレイヤー諸氏は、戦略予備を鉄道モード状態で維持できないことに気づくでしょう。プレイヤーは、目的地を直ちに指定することなしにユニットを乗車させることを認められず、もしも MPs を残していると、「可能な限り」その目的地へ向けて移動させます。

>>重要: もしもユニットの目的地が敵支配下又はEZOC内になると、直ちに新たな目的地が指定されなければなりません。新たな、目的地ヘクスは、敵ユニットから最低3ヘクス離れ、旧目的地(友軍の機能RRラインに沿ってたどる)から最大10ヘクス以内の、友軍支配下領域内のいずれかのRR駅にすることができます。加えて、戦闘戦力1/2マーカー(8.2.5)が乗車ユニット上に置かれます。このマーカーの影響(とその撤去過程)は、ユニットが新たな目的地ヘクスで下車した後開始されます。

プレイ・ノート: 複数組の「目的地」[“Destination”] マーカーが用意されています。多数のユニットを移動させているプレイヤーは、1つのマーカーを乗車ユニットの上に置き、2番目の一致するマーカーを目的地ヘクス上に置くことで、混乱を避けることができます。敵プレイヤーから指定目的地を隠すため、マーカーを裏返します。

(4) 鉄道モードでの移動 [Moving in Rail Mode]: 鉄道モード状態のユニットは、1つの連続する友軍機能状態のRRヘクスから、RRラインに沿ってその目的地ヘクスへ向かって移動します。この移動は、可能な最低のMPs数を消費しなければなりません。

プレイ・ノート: もしもあるユニットが複数のラインを使用可能であると、各ルートのMPコストをカウントする必要はありません。少ないMPsに見えるルートを使用します(大部分は、複線上を移動することになるでしょう)。

ユニットは、消費した各MPの鉄道移動率によって許された、最大ヘクス数まで移動しなければなりません。各二重線ヘクス(又は複線)RRライン・ヘクスを1ヘクスとしてカウントし、単線ヘクスを2ヘクスとしてカウントします。

目的地ヘクスへ到着した瞬間に、ユニットは残っているMPを下車のために消費しなければならず、同じフェイズに再び乗車できません。

制限 [Restrictions]:

- ・鉄道モード状態で移動しているユニットは、友軍機能RRラインに沿ってのみ移動できます。
- ・鉄道モード状態で移動している、未消費MPsを持つユニットは、移動又は下車しなければなりません(すなわち、何もしないでMPsを消費することはできません)。
- ・狭軌ライン上では、鉄道移動が認められません。

重要-積換え [IMPORTANT-TRANS-SHIPPING]: 鉄道モード状態で移動しているロシア軍ユニットで軌道を変換するものは、停止して移動を継続するために積換えられなければなりません。ユニットが積み換えられるときには、新たなRPsが消費されなければなりません。軌道間の積換えは、両軌道が提供されるRR駅ヘクスでのみ発生でき、ユニットのRCP毎に1MPがかかります(17.2.2)。

(5) 下車 [Detraining]: プレイヤーが鉄道による移動を終了した後(すなわち、目的地ヘクスに到達した後)、そのユニットは下車しなければなりません。ユニットを下車させるためには、ユニットの各RCPについて1MPを消費します。各GTに1つのRR駅で乗/下車できるRCPsの数は、制限されることに注意してください。-8.26を参照。

下車しているとき、ユニットは強行軍を実行するためにMPsを消費できません。もしもユニットがあるフェイズに完全に下車するために十分なMPsを持たなければ、そのフェイズに消費したMPsの数に一致するMPs消費マーカーを鉄道モード・マーカーの最上部に置くと、次のフェイズに持ち越すことができます(8.9)。もしも敵ユニットが移動して隣接したら、MPs消費マーカーを取り去り、戦闘戦力1/2マーカーに置き換えます(8.2.5)。

8.2.4 鉄道モードのユニット(乗車ユニット) [Units in Rail Mode (Entrained Units)]: 鉄道モードのユニットは、乗車状態と見なされます。乗車状態のユニットは、以下の特性を持ちます:

- ・強行軍を実行するためにMPsを消費できません。
- ・自動的に補給下です(鉄道モードの間に補給をたどる必要がありません)。
- ・ZOCを持ちません。
- ・攻撃できません。
- ・>>もしも敵の戦闘又は砲兵ユニットが移動して隣接すると、置き返されなければならず、意図していた目的地に向けて15ヘクスまで、友軍の機能RRラインに沿って移動します。15ヘクスは、現行フェイズ中に非友軍(17.1.4)に変換されたRRライン・ヘクスを含むことができます(これには、現在敵が占めるヘクスを含めます)。置き換えた後、ユニットは直ちに戦闘戦力1/2マーカーでマークされます。マーカーの影響は、ユニットがその目的地ヘクスで下車を終了した瞬間に開始されます。
- ・>>もしも乗車ユニットが、その目的地ヘクス到達する方法がない状態で友軍移動フェイズを開始すると(すなわち、RRラインが敵によって切断されている)、移動する前に以下のいずれかを行わなければなりません。: 1) 置き換え。友軍の(しかも以前に友軍の)機能RRラインに沿って、意図していた目的地に向けて15ヘクスまで移動します。15ヘクスは、前の友軍移動フェイズ後に非友軍(17.1.4)に変換されたRRライン・ヘクスを含むことができます(これには、現在敵が占めるヘクスを含めます)。置き換えた後、ユニットは直ちに戦闘戦力1/2マーカーでマークされます。マーカーの影響は、ユニットがその目的地ヘクスで下車を終了した瞬間に開始されます。あるいは、もしも置き換えが問題を軽減しなければ、2) 可能であれば乗車ユニットの現在位置と元の目的地ヘクス間のRRラインに沿って、新たな目的地ヘクスを指定します。不可能であれば、最寄りの到達可能なRR駅が新たな目的地ヘクスになります。

置き換え又は新たな目的地ヘクスの指定の後、ユニットは直ちに戦闘戦力1/2マーカーでマークされます。マーカーの影響は、ユニットがその目的地ヘクス内で下車を終了した瞬間に開始されます。

重要: もしも乗車ユニットが下車を開始していたら-上記の8.2.3ポイント5を参照。

デザイン・ノート: 乗車ユニットは、実際には特定の1ヘクス内におらず、乗車地点と下車地点間のRRライン上に沿って分散されています。

8.2.5 戦闘戦力1/2マーカー [Combat Strength 1/2 Markers]: 戦闘戦力1/2マーカーは、敵の活動が乗車ユニットに及ぼし得る厄介な結果をあらわします。

以下の場合、戦闘戦力1/2マーカーをユニット上に最初の面で置きます。:

- ・もしも乗車又は下車の過程にあるユニットが、敵ユニットの近接(すなわち、敵ユニットが隣接ヘクスに来ること)のために、そのMP消費マーカーが取り去られたら、直ちにマークされます。
- ・>>もしも乗車ユニットの目的地ヘクスが、敵ユニットのために変更されたら(8.2.3ポイント3)。
- ・>>もしも乗車ユニットが、敵ユニットの近接のために置き換えを強制されたら(8.2.4)。
- ・>>もしも乗車ユニットが置き換えを強制されるか、又は鉄道移動を介してその元の目的地ヘクスへ到達するための方法がないため、その目的地ヘクスの変更を強制されたら(8.2.4)。

影響 [Effect]: 戦闘戦力1/2マーカーを載せているユニット(どちらの面を表にしても)

- ・いかなる移動ポイントも消費できません。
- ・攻撃を発動できず、しかも
- ・もしも攻撃されたら1/2戦力で防御し、APを割り当てられることができません。(このようなユニットは、もしも資格を持つと戦闘から拘置できます-10.1.3を参照。)

撤去 [Removal]: 戦闘後フェイズ中に、最終面にある全ての戦闘戦

力 1/2 マーカーは取り去られ、初期面のそれは最終面に裏返されます。

デザイン・ノート：乗車ユニットと乗／下車 MPs 消費マーカーを載せているユニットは、乗車している駅と目的地駅間の RR ラインに沿って薄く展開しているものと見なされます。加えて、このようなユニットの補給部隊は混乱状態にあると仮定します。

歴史的に、司令官たちは、敵の妨害活動を避けるため、乗車と下車の両駅を慎重に選択しました。

8. 2. 6 RR 駅許容量 [RR Station Capacity]：移動フェイズ中に 1 つの駅で乗／下車できる RCPs の数は 8 に限定され、対応移動フェイズ中は 4 に限定されます。

例：5 の RCP を持っている 2 つの両歩兵ユニットが、同じ発着場ヘクス内で一緒にスタックしています。2 つのユニットの 1 つのみが移動フェイズ中に乗車でき、他方のユニットは乗車するために 3 MPs を消費でき、到着している鉄道モードのユニットはそこで下車できません。

デザイン・ノート：RR 駅の許容量は、非常に重要な概念です。これなしでは、1 フェイズにいくつものユニットも乗車と／又は下車でできることになります。それが不可能であることは、誰もがご存知です。

もっと詳細を知りたい方は、下記を参照してください。：

8. 2. 6a 選択一順番待ち [Optional-Queuing]：同時に 1 ユニットののみが乗／下車できます。フェイズ中に、もしもあるヘクス内で 1 ユニットののみが乗／下車を試みていると、影響はありません。

ただし、もしもあるフェイズ中に複数のユニットが乗／下車を試みていると、ユニットは順番待ちをしなければなりません。順番待ちの最初のユニットは、他のユニットによって影響を受けません。追加の各ユニットは、前のユニットが乗車又は下車に費やした時間 (MPs) の量を考慮しなければなりません。最初のユニットが乗／下車を完了したとき、次のユニットの乗／下車が始まり、最初のユニットによって消費された MPs を差し引きます。更なる説明については、下記の例を参照してください。

例 1：移動フェイズの開始時に同じ RR 駅ヘクス内にスタックした 2 つのユニットが、乗車することを望みます。最初のユニットは、1 RCP から構成され、乗車してレールを離れるために 1 MP を消費し、2 番目のユニットは 1 少ない使用可能 MP で乗車を始めます。

例 2：移動フェイズ中、乗車するために 2 つのユニットが同じ RR 発着場の使用を望みます。同じヘクス内にスタックした 1 つのユニットは、RR 発着場ヘクスから 2 MPs で開始し、他方はそのヘクスに進入するために 4 MPs で行軍しなければなりません。最初のユニットは 2 RCPs から成るため (乗車するために 2 MPs を要求されます)、2 番目のユニットは遅延しません。なぜならば、それは最初に乗車を終了するユニットとしてヘクス内に到着するからです。もしも最初のユニットが 4 RCPs から成ると、2 番目のユニットは最初のユニットが乗車を終了するのを待つために、2 MPs を失うことになります。

>> **8. 2. 7 集積所の移動 [Depot Movement]**：移動フェイズ中、集積所ユニットは友軍の機能 RR ライン (のみ) に沿って移動できます。集積所ユニット上の R の許容移動力は、これを表示します。

プレイ・ノート：集積所は、RPs の消費なしで移動します。

8. 2. 7a 特別な集積所移動—「再配置」[Special Depot Movement—“Relocation”]：集積所ユニットは、いずれかの友軍移動フェイズ中 (対応移動フェイズではありません)、「再配置」によってその MA を 6 MP から R7 まで増加させることができます。もしも集積所ユニットが 1 MP を超えて移動すると、その上に「集積所再配置」[“Depot Relocating”] マーカーを置きます。続く友軍補給フェイズの

終了時に、マーカーをその「統合」[“Consolidating”] 面に裏返します。次の補給フェイズの終了時に、「統合」マーカーを取り去ります。

影響：集積所再配置又は統合のマーカーでマークされた間、集積所は補給又は APs を供給できません。集積所ユニットの MA は、このようなマーカーによって影響を受けません (すなわち、それは R1 で友軍移動フェイズ中に R7 に増加し得ます)。

プレイ・ノート：ロシア軍集積所の移動についての更なる制限は、17.2.3 を参照してください。

8. 2. 8 マップ外鉄道移動 [Off-Map Railroad Movement]：鉄道モードのいくつものユニットも、マップ外移動を使用してマップを退出できます。マップ外を移動しているときには、プレイ・ブックのマップ外 RR チャートを参照します。マップ外 RR ラインは、1 つの地点から他の地点へのヘクスでの距離と軌道のタイプが標記されています。ドイツ軍とオーストリア・ハンガリー軍のユニットは、中欧諸国のマップ端からのみ入退出でき (例外—ヘクス 46.12 からは不可)、ロシア軍ユニットはロシアのマップ端からのみマップを入退出できます。

例：GT9 に、鉄道モードでヘクス 85.27 (Czersk) とヘクス 9.8.3 6 Schneidemühl の隣接) 間でマップ外を移動しているドイツ軍ユニットは、それを行うために 1 と 1/3 MP を消費することとなり (16 ヘクス)、もしもこのユニットが Posen と Ostrowo を経由してヘクス 88.68 (Kreuzburg) へ西マップ上の移動継続を望んでいたら、3 と 1/3 の追加 MPs の消費を要求される追加 40 ヘクス、合計 4 と 2/3 MPs の消費となります。(注釈：GT9 中に、ユニットは鉄道モードで 12 複線ヘクスを移動するために 1 MP を消費しなければなりません)。

8. 2. 9 特別な鉄道ポイント (RP) の割当 (c) [Special Rail Point(RP)Allocations]：キャンペーン・ゲーム・シナリオ中、中欧諸国軍プレイヤーは鉄道によって追加の大量部隊を移動させるための限定的な能力を持ちます。ゲーム中に 3 回 (ドイツ軍について 2 回、A-H 軍について 1 回)、中欧諸国軍プレイヤーは、特別な RP 割当を受けとることを選択できます。

手順 [Procedure]：中間フェイズのいずれかの管理セグメント中、中欧諸国軍プレイヤーはドイツ軍又は A-H 軍のどちらかが (両方は不可) 40 RPs の特殊割当を 1 つ受け取ることを選択できます。これらの RP を通常に割り当てられた RPs に加えます。

包括的な鉄道移動の例 [COMPREHENSIVE RAILROAD MOVEMENT EXAMPLE]：GT16 に (14 の RR 移動率)、7 の MA と 2 の RCP から成るドイツ軍 20 Landwehr 旅団 (20lw) が Angerburg (49.24) で開始します。20lw は、乗車するために 2 MPs を消費してその移動を開始し (RCP 毎に 1 MP)、ドイツ軍の鉄道ポイント記録欄の RP 合計から 2 RP を差し引くことで 2 RPs を消費し (RCP 毎に 1 RP)、それ自体の上に鉄道モード・マーカーを置きます。次に、目的地ヘクスのルールに従い、その目的地を Bromberg (86.38) と宣言します。目的地を指定した後、ユニットは直ちに残して持つ MPs のために移動しなければなりません。加えて、ルート選択は可能な MPs で最短ルートでなければなりません。それ故、ユニットは南東から Rastenburg (52.27) に走っている単線 RR ラインに沿って 4 ヘクス移動し、次に Allestein—Deutsch-Eylau—Thorn を経由して Bromberg (86.38) まで複線 RR ラインに沿って 43 ヘクス移動します。鉄道移動全体は、各 2 ヘクスとしてカウントされる 4 つの単線ヘクス (それ故 8) と 43 の複線ヘクスの計 51 ヘクスを扱うことになります。消費された MPs 数を求めるため 51 を 14 で割ります (43/14=3.6MPs)。鉄道移動は、ちょうど 3 と 1/2 MPs が消費されました。この時点までに、20lw は 5 と 1/2 MPs を消費しています。それ故 20lw は、消費されなければならない 1 MP を残してその目的地に到達したので、下車しなければならず、1 MP を消費してそれを記録するために MP 消費マ

一カーを 1 側に向けて鉄道モード・マーカーの上部に置きます。
20lw ユニットのはいまだに鉄道モードなので、強行軍を実行できないことに注意してください。これで20lwユニットの移動は完了です。

8. 3 強行軍 [Forced Marching]

移動フェイズ中、プレイヤーはユニットに「強行軍」を実行させることで、ユニットの許容移動力を増加させることができます。プレイヤーは、移動フェイズ毎に歩兵ユニットのMAを3MPsまで、騎兵ユニットのMAを6MPsまで増加させることができます。

例：ある歩兵ユニットが7のMAを持ち、それ故このユニットは移動フェイズ中に最大10MPsまで、対応移動フェイズ中に最大6と1/2MPsまで消費できます。

強行軍を実行することで獲得されたMPsは、MP消費を要求されるいずれかの活動を実行するために使用できます。ただし、以下を除きます。

- ・CELの回復
- ・混乱からの回復
- ・Ersatz 補充の統合
- ・乗／下車

プレイ・ノート：ユニットは、準備下攻撃マーカーを置くために強行軍を使用できます。ただし、もしもユニットがそのECに4以上失敗すると、準備下攻撃マーカーは取り去られます。

>> 8. 3. 1 どのユニットが強行軍を実行できるのか [Which Units Can Perform a Forced March]：全ての戦闘ユニットが強行軍を実行できます。砲兵ユニット、補給ユニット、鉄道モードのユニットは、強行軍を実行できません。ユニットは、CELの回復、混乱からの回復、乗／下車を実施する移動フェイズに強行軍を実行できません。

8. 3. 2 強行軍の手順 [Forced Marching Procedure]：強行軍を実行する各ユニットは、効果値チェック(CE)を行わなければなりません。強行軍で最初の1MP後に消費した各MPについてECのサイの目を修正します。歩兵ユニットのECは、強行軍で最初の1MP後に消費された各MPについて+2ずつ、騎兵ユニットは+1ずつ修正されます。(例：追加の2MPsを消費する騎兵ユニットは、+1修正を被ります)。ECは、ユニットの強行軍完了時に行われます。したがって、ユニットは、常に望むMPsを消費できることになります。もしもユニットが強行軍ECに失敗すると、(1)ユニットがどれだけ失敗したか記録し、(2)強行軍結果表に進みます。

8. 3. 2a 追加の強行軍 EC DRMs [Additional Forced March EC DRMs]：

- (1) 猛暑=+1
- (2) 低補給状態のユニット=+1

8. 3. 3 強行軍結果表 [Forced March Result Table]：強行軍を行っているユニットのステップ数とユニットのタイプを組合せ、どのコラムを使用するか決定します。5以下のステップから成る歩兵ユニットは「小規模」と見なされ、6以上のステップから成る歩兵ユニットは「大規模」と見なされます。ユニットのタイプとユニットがそのECに失敗した量を交差照合します。

起こり得る結果 [Possible Results]：

結果	影響
#E	示された数だけユニットの戦闘効果値を減少させる。
1S	ユニットから1ステップを取り去る。
*	ユニットが置きたいかなる準備下攻撃マーカーも取り去る。

† 単独で移動している支援ユニットと士気阻喪状態のユニット

トについては、全てのCEL減少をステップ損失に変換する。

例：7ステップと-3の戦闘効果値を持っている歩兵ユニットが強行軍を実行し、そのECに6だけ失敗します。それ故、-2E、-1Sの結果を被ります。ユニットは、その戦闘効果値の状態を-4(士気阻喪状態)まで1レベル落とし、2ステップ損失を被らなければなりません。

>> 8. 3. 3a IPの構築 [IP Construction]：もしも強行軍を行っている非支援ユニットがIPを構築するために強行軍を実行して獲得した全MPsを消費したら、いかなるステップ損失結果も無視し、満たされなかった戦闘効果値の減少を無視します。

8. 4 準備下攻撃 [Prepared Attack]

移動フェイズ中、ユニットは3MPsを消費して準備下攻撃マーカーを置くことができます。マーカーが攻撃されるヘクスを指すように、ユニットの最上部に置きます。いったんユニットが準備下攻撃マーカーを置かれたら、そのフェイズ中にさらなるMPsを消費できません。

重要：ユニットは、対応移動フェイズ中に準備下攻撃マーカーを置くことができません。

- ・準備下攻撃マーカーを持つユニットは、攻撃フェイズ中に攻撃を発動しなければなりません(10.1.2)。
- ・同じヘクス内の異なるユニットは、異なる方向を指している準備下攻撃マーカーを持つことができます。
- ・準備下攻撃マーカーは、カラのヘクスを指して置くことができます。

プレイ・ノート：なぜか？ これは指向表示であり、もしも敵プレイヤーが対応移動フェイズ中にそのヘクス内にユニットを移動させると、友軍ユニットが攻撃できます。加えて、その効果は、敵ユニットがヘクスに進入する瞬間に停止しなければならないことにより、敵の移動を遅らせることです。

8. 4. 1 制限 [Restrictions]：非士気阻喪状態の歩兵と砲兵ユニットのみが、準備下攻撃マーカーを置くことができます。騎兵ユニットは、それを行えません。砲兵ユニットは、もしも友軍歩兵ユニットがすでに同じヘクスを指して準備下攻撃マーカーを置いている場合にのみ、置くことができます。

8. 4. 2 準備攻撃と移動 [Prepared Attack and Movement]：対応移動フェイズ中、もしも隣接する敵ユニットが自身のヘクスを指している準備下攻撃マーカーを載せていると、そのヘクスを退出できません。このようなユニットは、静止中に以下のためにのみMPsを消費できます。

- ・IPを構築する、
- ・撃退の試みを実施、
- ・Ersatz 補充を統合。

以下のためにMPを消費できません。：

- ・乗車
- ・CELの回復
- ・混乱からの回復

例外：6.4.4を参照—特殊なA-H分遣隊ユニット、9.1.1—騎兵対応移動。

デザイン・ノート：1914年には、敵を探し求めて交戦するための顕著なドクトリンが将校たちを鼓舞しました。いったん接触が起きたら、一定の命令が出ない限り、部隊が闘う前に撤退することは滅多にありませんでした。

8. 4. 3 準備下攻撃と撃退による退却 [Prepares Attack and

Retreat due to Repulse : 準備下攻撃マーカを載せているユニットは、撃退 (8.5) のために退却結果を被ると、準備下攻撃マーカを取り去らなければなりません。

プレイ・ノート : 撃退は、友軍ユニットを拘束している、準備下攻撃マーカを持つ小規模敵ユニットを追い出すために使用できます。

8. 4. 4 準備下攻撃と戦闘 [Prepared Attack and Combat] : 10.3 を参照。

8. 5 撃退 [Repulse]

撃退は特殊なタイプの攻撃で、移動フェイズ中又は退却中に起り得る 唯一の種類の戦闘です。

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

8. 5. 1 一般ルール [General Rule] : 非士気阻喪状態の戦闘ユニットのみが撃退を実行でき、1つの攻撃部隊 (最大2つの戦闘ユニットから構成される) のみが同時に1つの撃退の試みに含まれることができます。部隊は、撃退を実施するために1MPを消費しなければなりません。どちらの陣営も、撃退にAPsを割り当てることができません。敵の要塞ユニットを含んでいるヘクスは、撃退の目標となり得ません。撃退は、大河川又は主要大河川を越えて実施できません。

プレイ・ノート : 友軍砲兵ユニットは、撃退を試みている部隊の一部となることがありますが、その砲兵値を加えることはできません。

>> 複数組織の退却中、所有しているプレイヤーは、スタック内のどの部隊が撃退の試みを実施しているのか指定しなければなりません。退却しているスタックは、退却中に1つのみの撃退の試みを行うことができます。あるフェイズに1つの防御ヘクスを撃退の目標にできる回数の限度はありません。撃退から退却しているスタックそれ自体は、撃退を試みることができません。

プレイ・ノート : 撃退は、「退却不可能」(11.2.6) ユニットの、全滅を回避するために小規模な敵ユニットの駆逐を認めます。

8. 5. 2 手順 [Procedure] : 撃退を実行するため、敵ユニットが占めるヘクスに隣接する友軍戦闘ユニットを持つプレイヤーは、撃退を実行する意図を宣言します。両陣営は、自軍参加ユニットの基本戦闘戦力を合計し、それらから戦闘比を引き出します。戦闘比シフト (10.8) と戦闘戦力修正 (10.6) は、戦闘と同じです。もしも戦闘比が3対1と6対1の間であると、活性プレイヤーは2d6を振り、CRT上で結果を見つけます。もしも結果に防御側退却の結果を含むと、撃退は成功です。(CRTの残りの結果は無視します。) もしも戦闘比が7対1以上であると、撃退は自動的に成功です。

プレイ・ノート : 砲兵にAPsを割り当てることができないので、IPsを含んでいることから獲得する CRT コラム・シフトは、高弾道又は重砲兵によって無効にできません。

更なる注釈 : 支援ユニットが容易に側面攻撃を受けることを忘れないでください—10.4.2を参照。

8. 5. 3 成功した撃退 [Successful Repulse] : 成功した撃退は、以下を引き起こします。:

- 完全な防御スタックが2ヘクス退却することを保証し、
- 防御している部隊 (2.1) に修正なしの効果値チェック (EC) を行わせ、その EC に失敗した部隊は1 CEL 減少を被ります。

成功した撃退に参加したユニットは、そのフェイズの移動を継続するか、又はその退却義務を満たすことを継続できます。

8. 5. 4 失敗した撃退 [Unsuccessful Repulse] : もしも CRT 上

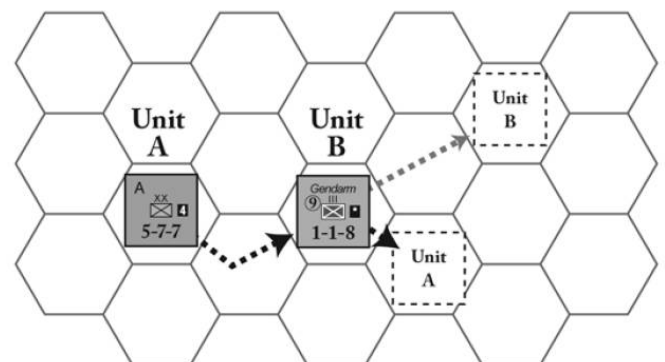
の結果に防御側退却の結果を含まなければ (又は戦闘比が3対1以上でなければ)、その撃退は失敗です。失敗した撃退の結果は、その撃退が試みられたときに依存します。:

• 移動中 [During Movement] : 失敗した撃退の試みに参加していたユニットは、1ステップを失い、そのフェイズはこれ以上移動できません。ただし、ヘクス内で静止中に、準備下攻撃マーカを置くか又はIPsを構築するために、残っているMPsを消費できます。

• 退却中 [During Retreat] : 失敗した撃退の試みに参加していたユニットは、1ステップを失い、その退却を継続しなければならず、もしも退却を継続できなければ、ルール 11.2.6 退却不可を参照してください。

8. 5. 5 不参加ユニット [Uninvolved Unit] : 撃退の試みに参加しなかった友軍ユニットは、撃退が試みられるヘクス内にスタックできます。失敗した撃退は、これらのユニットに影響を持ちません。防御ヘクス内に拘置されたユニット (任意に又はスタッキング制限のため強制的に) は、退却によってのみ影響を受けます。

例1—移動中 : 師団 X と Y は、自軍移動フェイズをスタックして、2の防御戦力を持つ敵支援ユニット Z に隣接して開始します。X と Y を所有しているプレイヤーは、ユニット Z を追い払うために「撃退」することに決めます。彼は師団 X を指定し、師団 X は1MP (撃退を実施するコスト) を消費し、撃退の試みを宣言します。戦闘比を決定しなければなりません。: 師団 X は7ステップを持ち、ユニット Z は2戦力です。戦闘比は4対1で、ユニット Z は側面攻撃を受けていないので (この例の目的において)、戦闘比のシフトはありません。2d6 が振られて8の結果です。退却の結果が達成されたので、撃退は成功しました。(もしもユニット Z が IP 内にいたら、退却の結果は達成されていませんでした。) ユニット Z は、ここで2ヘクス退却し、ECを行わなければなりません。ユニット Z の CEL は9で、2d6が振られて10の結果です。ユニット Z (支援ユニットです) は CEL 減少を被ることができないため、代わりに1ステップ失います。師団 X は、ここでその移動を継続します。師団 Y が師団 X の撃退の試みによって何ら影響を受けていないことに注意してください。



例2—退却中 : 師団 A (5ステップ) は、攻撃されて CRT で3ヘクス退却の結果を被ります。師団 A は、東に退却して望む退却内に敵ユニット B を発見します。敵ユニット B (平地地形内に単独) は、1の防御戦力を持つ1ステップの支援ユニットです。師団 A は、その退却をユニット B の ZOC に進入することで開始し (それ故、その CE 状態は1だけ減少します—11.2.5を参照)、次にユニット B を迂回して退却する代わりに撃退することに決めます。撃退の試みが宣言され、初期戦闘比が計算されて5対1です。戦闘比は、ユニット B が側面攻撃 (10.4.2) を受けているので、攻撃側有利に2戦闘比シフトし、7対1の結果又は自動的に撃退成功です。ユニット B は2ヘクス退却し、ECを行います。ユニット B の CEL は9で、ECサイ振りの結果は7です。ユニット B は生き残り (もしもサイの目が10以上だったら、ユニット B は除去されていました)。師団 A は、ここで以前の強制退却 (更に2ヘクス) を満たさなければならず、戦闘後 ECを行います。CRTの強制退却完了後に師団 A が

EC に失敗して追加の強制退却を被ると、別の撃退の試みは認められないことになります。

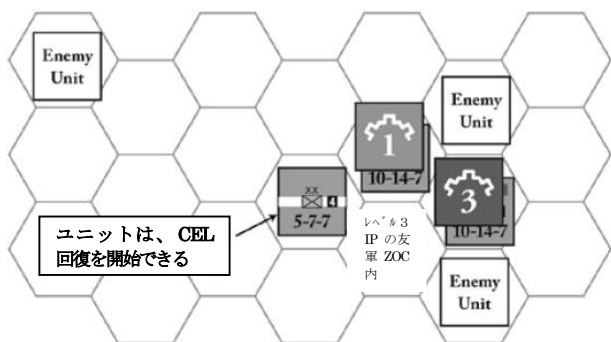
8.6 戦闘効果値レベル (CEL) の回復 [Combat Effectiveness Level (CEL) Recovery]

組織は、戦闘効果値レベルの回復と呼ばれる手順で MPs を消費することにより、減少した戦闘効果値を回復 (増加) することができます。その CEL を 1 状態レベルずつ増加させるため、組織のユニットは静止中に 7 MPs を消費しなければなりません。ユニットは、戦闘効果値を回復するために強行軍を実行できません。回復した各 CEL について、その付属ボックス上で組織の付属マーカ―を、1 戦闘効果値状態ボックス上で前進させます (左へ 1)。

もしもユニットがあるフェイズ内に CEL 回復を完了するための十分な MPs を持たなければ、CEL MPs 消費マーカ―をユニット上部に置き、消費している MPs の数を向け、次のフェイズに持ち越すことができます (8.9)。もしも敵ユニットが来て隣接すると、MPs 消費マーカ―を取り去ります。

8.6.1 要件 [Requirements] : 戦闘効果値レベル回復過程を開始するためには、以下のいずれかの要件を満たす必要があります。:

- ・最寄りの敵ユニットから 3 ヘクス以上離れている (すなわち、2 ヘクスが介在する)、あるいは
- ・最寄りの敵ユニット (たち) から 2 ヘクス離れているが、回復しているユニットと敵ユニット (たち) の間の全ヘクスが IP 内の友軍ユニットによって占められるか、又はレベル 3 又は 4 の IP 内の友軍ユニットの ZOC 内にある場合にのみ。



- ・士気阻喪状態のユニットは、過程を開始するために最寄りの敵ユニットから 5 ヘクス以上離れていなければなりません (すなわち、4 ヘクスが介在)。
- ・CEL の回復は、もしも回復が完了する前に敵ユニットが接近しても、敵ユニットがそれを行っているユニットに移動して隣接しない限り (8.9.3)、継続することができます。
- ・>>もしも複合要塞 (2.1) の一部である要塞ユニットとスタックしていたら、最寄りの敵ユニット (たち) から 1 ヘクス離れている (隣接)。

デザイン・ノート : 7 MPs は、大まかに 1~2 日間に相当し、その間の休息はユニットの戦闘効果値状態を 1 ずつ増加させます。

8.6.2 禁止事項 [Prohibitions] : 混乱状態と非補給下のユニットは、CEL の回復を実施できません。

8.6.3 騎兵の CEL 回復 [Cavalry CEL Recovery] : GT 8 の後、その元の戦闘効果値に回復できる騎兵組織はありません (すなわち、その付属マーカ―を -1 から 0 に移す CEL 回復手順は実行できません)。

デザイン・ノート : 9 月までに、大部分の騎兵ユニットは長期間の行軍と/又は飼料の欠乏により馬を損耗させていました。

8.7 移動中の野戦補充統合 [Incorporating Ersatz Replacements during Movement]

野戦補充 [Ersatz] 表示を持つドイツ軍とオーストリアーハンガ

リー軍の歩兵ユニットは、「野戦補充」ユニットです。野戦補充ユニットからのステップは、他の歩兵ユニットについての補充ステップとして使用できます。

移動フェイズ中、野戦補充 [Ersatz] ユニットのスタックした資格を持つ歩兵ユニット (野戦補充ユニットを含みます) は、野戦補充を受け取ることができます。

デザイン・ノート : いくつかの A-H Landstrum ユニットの、その減少面にのみ野戦補充 [Ersatz] 表示を持ちます。このような多くのユニットは、重大な損害を被った後で他のユニット内に組み込まれました。

8.7.1 要件 [Requirements] : 移動フェイズ中に野戦補充授受の資格を持つためには、レベル 3 又はレベル 4 の IP を占めていない限り、両ユニットは敵ユニットに隣接してはなりません。

含まれる全ユニットは、静止している間に 7 MPs を消費しなければなりません。ユニットは、野戦補充を統合するために強行軍を実行できません。

もしも 1 フェイズ内に野戦補充の手順を完了するための十分な MPs をユニットが持たなければ、ユニットの上に ERSATZ MPs 消費マーカ―を置き、消費している MPs の数を向け、次のフェイズに持ち越すことができます (8.9)。このようなユニットは攻撃できず、もしも攻撃されると MPs 消費マーカ―を取り去ります。統合は、両ユニットが必要な MPs を消費してしまうまで完了しません。

単一の任務で受けることができる野戦補充の数は、吸収しているユニットの最大ステップ戦力によってのみ限定されます (3.4.1)。(すなわち、野戦補充全体を吸収できます)。

8.7.2 手順 [Procedure] : 補充は、野戦補充 [Ersatz] ユニットのステップを減少させ、同じ量だけ歩兵ユニットのステップを増加させることによって受け取られます。あるフェイズ中に、複数のユニットが同じ Ersatz ユニットの野戦補充を受け取ることができます。同様に、あるユニットは、複数の Ersatz ユニットの野戦補充を受け取ることができます。

8.8 移動中の IPs の構築 [Constructing IPs during Movement]

13.0 を参照。

8.9 不十分な移動ポイント [Insufficient Movement Points]

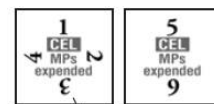
もしもユニットが 1 移動フェイズに「任務」を完了させるための十分な MPs を持たなければ、ユニットは次の移動フェイズに MPs を移送できます。適切な「MPs 消費」マーカ―を置き、消費している MPs の数を向け、次のフェイズに持ち越すことができます。

不十分な消費移動ポイント・マーカ―を載せているユニットは、攻撃を發動できません。

8.9.1 任務の定義 [Task Definition] :

以下の任務を試みているユニットは、MPs 消費マーカ―を置くことができます。:

- ・CE の回復、
- ・混乱からの回復、
- ・野戦補充の統合、
- ・IPs の構築、
- ・乗車/下車。



消費した MPs の数

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

8.9.2 任務の完了 [Task Completion] : 任務を開始するユニット (MPs 消費マーカ―でマークされます) は、いったん開始したら任務を完了しなければなりません。任務は、要求された全 MPs が消費されるまで完了しません。

例 : ある歩兵ユニットが、対応移動フェイズ中に IP の構築を開始

するためにその最後の MP を消費します。1 側を向けた IP MP 消費マーカーが、ユニットの最上部に置かれます。続く友軍移動フェイズに、ユニットは IP の構築を完了させるために最初の 6MP の消費を要求されることになります。これらの 6MP は、たとえ所有しているプレイヤーがユニットに構築を望まなくても消費しなければなりません（すなわち、もしも異なる方法に MP を消費したくてもできません）。

8. 9. 3 MP 消費マーカーの撤去 [Removing MP Expended Markers] : MP 消費マーカーは、一定の事例、敵ユニットの近接や攻撃されることで、任務が完了する前に取り去られます。:

(1) 敵ユニットが隣接ヘクスに来るときに以下のマーカーを取り去ります。:

- ・混乱からの回復 (7.4.2)
- ・乗車 (8.2.3 ポイント 1) *
- ・下車 (8.2.3 ポイント 5) *
- ・CE 回復 (8.6)

*重要-8.2.5 も参照

(2) 敵ユニットがマークされたユニットを攻撃するときに、以下のマーカーを取り去ります。:

- ・野戦補充の統合 (8.7)
- ・IP の構築 (13.1)

9. 0 騎兵、砲兵、補給ユニットの特別ルール [SPECIAL CAVALRY, ARTILLERY & SUPPLY UNIT RULES]

以下のルールによって、騎兵、砲兵、補給ユニットのユニークな特質があらわされます。

9. 1 騎兵対応移動 [Cavalry Reaction Movement]

敵の移動フェイズ中、友軍騎兵タイプ・ユニットは、「騎兵対応移動」の選択肢を実行できます。

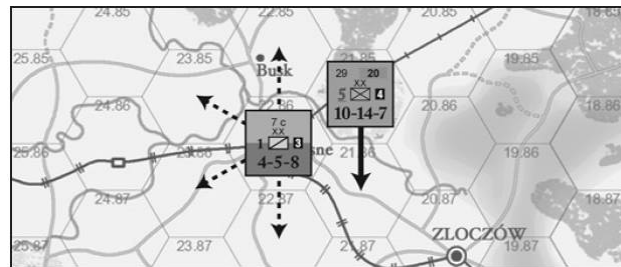
9. 1. 1 対応移動の誘発 [Reaction Movement Triggers] : 対応移動は、2つの方法で「誘発」され得ます。:

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

9. 1. 2 手順 [Procedure] : ユニットの移動中、活性プレイヤーは自軍ユニットの 1 つが移動して敵騎兵ユニットに隣接するときに宣言しなければならず、非活性プレイヤーは自身の「対応する」意思を直ちに宣言しなければなりません。

>>もしも誘発 1 のための対応であると、友軍騎兵ユニットは直ちに 1 ヘクス移動できます。非活性プレイヤーが自身の対応意図（又はそうしない）を宣言した後、活性プレイヤーは自軍ユニット（すなわち、「対応」を創出したユニット）の移動を継続します。もしも対応が誘発 2 のためであると、騎兵ユニットは直ちに 1 ヘクス移動できますが、敵ユニットがカラにしたばかりのヘクス内へは不可です。

>>> **9. 1. 3 制限 [Restrictions]** : ユニットは、対応を誘発したユニットの ZOC 以外の、他の EZOC 内のカラ・ヘクス内へ対応できません。ヘクス内の友軍ユニットは、このルールの目的において、EZOC の存在を無効にします。敵移動フェイズに資格を持つ騎兵ユニットが実行できる対応の数に限度はありません。



例: A-H 軍騎兵ユニットがヘクス 22.86 内にあり、ヘクス 21.85 内のロシア軍ユニットに隣接しています。もしもロシア軍ユニットがヘクス 21.86 へ移動すると、隣接ヘクスから隣接ヘクスへの移動です。それ故、A-H 軍騎兵ユニットは、「対応」できます。A-H 軍騎兵ユニットは、ヘクス 22.86 に隣接する各ヘクス内に対応できますが、ヘクス 21.86 (ロシア軍ユニットの現在の位置) とヘクス 21.85 (ロシア軍ユニットの以前の位置) は除きます。

プレイ・ノート: 騎兵対応移動は、非活性ユニットが移動フェイズ中に任意で移動できる唯一のときです。

>>> **9. 1. 4 士気阻喪状態&非補給下の騎兵 [Demoralized & Out of Supply]** : 士気阻喪状態 (7.3) と非補給下状態の騎兵ユニットは、騎兵対応を実行できません。

9. 2 騎兵後退 [Cavalry Retirement]

戦闘後フェイズの騎兵後退ステップ中、敵ユニットに隣接する騎兵ユニットは任意に 1 ヘクス退却できます。

手順 [Procedure] : 手番プレイヤーが先行し、次に非手番プレイヤーが行います。

9. 2. 1 制限 [Restrictions] : 騎兵ユニットは、EZOC 内のカラのヘクスへ後退できません。

9. 2. 2 士気阻喪状態の騎兵 [Demoralized Cavalry] : 士気阻喪状態の騎兵ユニットは、もしも資格を持つと騎兵後退を実行しなければなりません。

プレイ・ノート: 追加の騎兵後退義務については、ルール 25.1 - Khan Nakhichevanski を参照してください。

9. 3 劣悪な騎兵ドクトリン [Poor Cavalry Doctrine]

騎兵ユニットは、対応移動フェイズ中に敵歩兵組織の ZOC に進入できません。ただし、もしもすでに友軍ユニットによって占められているか、又は EZOC から EZOC へ移動している場合は除きます。

デザイン・ノート: Stallupoene と Gumbinne の戦い中と Usdau のロシア第 1 軍の全滅中に戦場の近くにいたロシア軍騎兵師団は、介入しませんでした。

9. 4 その他の騎兵ルールの概要 [Other Cavalry Rules Summary]

- ・騎兵組織付属制限と補給の例外-6.1&6.3 を参照。
- ・騎兵は、6MP の強行軍を実行できます-8.3 を参照。
- ・騎兵は、準備下攻撃マーカーを置くことができません-8.4.1 を参照。
- ・GT8 後の騎兵の CEL 回復制限-8.4.1 を参照。
- ・騎兵ユニットは、戦闘で歩兵ユニットと統合できません-10.1.4 を参照。

9. 5 砲兵ユニットと EZOC [Artillery Units and EZOC]

重要: 砲兵ユニットは、もしも友軍ユニットによって占められているか、又は友軍戦闘ユニットと共に移動していない限り、決して EZOC 内に存在できません。

プレイ・ノート：敵ユニットから大河川又は主要大河川を挟む砲兵ユニットは、敵ユニットが渡河するために MP を消費するまでは EZOC 内にいませんー4.1.1a を参照。

>> 9. 5. 1 砲兵ユニットの再配置 [Artillery Unit Displacement]：友軍戦闘ユニットとスタックしていない砲兵ユニットが EZOC 内にある瞬間、砲兵ユニットは最寄りの（最低3ヘクスを横断して）友軍ユニットへ再配置しなければなりません。砲兵ユニットは、再配置中に EZOC を通過できません（友軍ユニットは、EZOCs を無効にします）。もしも敵ユニット又は EZOCs によって囲まれているか、又は友軍ユニットが3ヘクス以内にいないと除去されます。

砲兵の再配置は、友軍又は敵の移動又は退却が完了する前（と騎兵対応の前又は後一対しているプレイヤーの判断）に、敵ユニットが来て隣接する瞬間に発生します。

再配置された砲兵ユニットの上に「砲兵再配置」[Artillery Displaced] マーカーを置きます。

9. 5. 1 a 砲兵再配置マーカーの影響 [Artillery Displaced Marker Effects]：砲兵再配置マーカーを持つ砲兵ユニットは、以下を行うことができません。（1）戦闘への参加、（2）MPs の消費、（3）もしも他の友軍ユニットと共に戦闘後退却している場合にのみ移動できます。

砲兵再配置マーカーを載せている砲兵ユニットは、戦闘ユニット又は集積所ユニットと共にスタックしておらず再配置を要求されたら除去されます。

プレイ・ノート：友軍移動中、あなたは砲兵ユニットのスタックを単独で EZOC 内に残さぬよう、気をつけなければなりません。

9. 6 その他の砲兵ルールの概要 [Other Artillery Rules Summary]

全ての砲兵ユニットは1ステップ・ユニットで、ZOC を及ぼしません。

- ・砲兵の準備下攻撃マーカー配置の制限ー10.1.4 を参照。
- ・砲兵の戦闘ー10.1.4 を参照。
- ・砲兵の対 IPs 戦闘ー13.3.1。
- ・砲兵の退却と戦闘後前進ー11.2.4、11.2.5、11.4.2 を参照。

9. 7 補給ユニットの特性 [Special Characteristics of Supply Units]

補給を供給する（14.0）以外に、集積所と軍団段列ユニットは、特殊な性格を持ちます。

- ・補給ユニットは1ステップのみを持ち、ZOC を及ぼしません。
- ・集積所の移動ー8.2.7 を参照。
- ・集積所の戦闘後退却ー11.2.8 を参照。
- ・除去された補給ユニットの補充ー16.4 を参照。

9. 8 軍団段列ユニット [Corps Train Units]

重要：軍団段列ユニットは、ヘクスが友軍戦闘ユニットによって占められるか、又は友軍戦闘ユニットと共に移動していない限り、決して EZOC 内に存在できません。

プレイ・ノート：敵ユニットから大河川又は主要大河川を挟む砲兵ユニットは、敵ユニットが渡河するために MP を消費するまでは EZOC 内にいませんー4.1.1a を参照。

9. 8. 1 軍団段列の退却 [Corps Train Retreat]：友軍戦闘ユニットとスタックしていない軍団段列ユニットが EZOC 内にある瞬間、軍団段列ユニットは3ヘクス退却しなければならず、拡張モード面に裏返されます。退却している軍団段列ユニットは、退却中に EZOC を通過できません（ただし、友軍ユニットは、EZOCs を無効にします）。もしも敵ユニット又は EZOCs によって囲まれていると除去されます。

例外：もしも軍団段列ユニットが除去されることなく3ヘクス退却

できなくても、その退却を友軍戦闘ユニットと共に終了すれば3ヘクス未満の退却ができます。

友軍と敵の移動中と戦闘後、移動や退却が完了する前に、敵ユニットが来て隣接する瞬間に軍団段列の退却が起こります（そして騎兵対応の前又は後に一対しているプレイヤーの判断で）。

デザイン・ノート：軍団段列ユニットは、師団段列と軍団直轄の補給段列ユニット（典型的な4つの通常と2つの予備段列）をあらわします。これらの大量の補給段列は、単一ヘクス内にいるわけではなく、先頭グループと後方の補給集積場の間を継続的に移動しています。

>> 9. 9 集積所ユニット [Depot Units]

重要：集積所ユニットは、決して敵ユニットに隣接できません。もしも敵ユニットが移動して集積所ユニットに隣接すると、友軍機能 RR ラインに沿って移動し、15ヘクスまでに再配置されなければなりません。15ヘクスは、現行フェイズ中に非友軍に変換された RR ライン・ヘクスを含むことができます（これには、現在敵が占めるヘクスを含めます）。

10. 0 戦闘 [COMBAT]

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

デザイン・ノート：戦闘副次システムは、1914, Twilight in the East システムの中心です。これは、多くの独立と相互依存の可変する固有要素を、選択したスケールにバランスさせます（すなわち、2〜3日のGTs、1ヘクス5マイル、師団と旅団規模のユニット、異なる影響力を持つ様々な砲兵タイプ、年の季節）。いくつかの戦闘は、迅速で、その他はぬかるんで、長引きました。唯一確かなのは、各戦闘は異なるということです。

10. 1 戦闘の基本ルール [Basic Rules of Combat]

戦闘に従事するためには、攻撃しているユニットが防御しているユニットに隣接しなければなりません。単一の攻撃フェイズに複数回攻撃されるヘクスはなく、攻撃フェイズ毎に複数回攻撃する又は攻撃を受けるユニットはありません。

以前に攻撃されて退却を要求されたユニット（拘置されたユニットを含みます）と、友軍ユニットを含まないヘクス内へ退却したユニットは、同じフェイズに再び攻撃され得ません。もしもユニット又はスタックが友軍の占めるヘクス内に退却し、しかもそのヘクスが同じ攻撃フェイズに攻撃を受けると、退却したユニット（たち）は拘置（10.1.5）されなければなりません。

重要：あるヘクス内で攻撃又は防御できるユニットの「規模」は、スタッキング・ルールによって限定されます。ー4.2.2 を参照。

10. 1. 1 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

- ・攻撃側は、同時に1ヘクスのみを攻撃でき、単一の戦闘で2ヘクスを目標にできません。
- ・同じヘクス内の異なる部隊は、個別の戦闘で、異なるヘクス内の隣接する防御側を攻撃できます（すなわち、あるヘクス内の全てのユニットが、同じ防御ヘクスを攻撃する必要はありません）。
- ・複数の異なるヘクスから攻撃しているユニットは、隣接する単一ヘクスを攻撃するために、その戦闘戦力を統合できます。
- ・異なる攻撃で2番目のヘクスを攻撃するために、その戦力を分割できる部隊はありません。

10. 1. 2 攻撃側の特定ルール [Attacker Specific Rules]：

- ・攻撃は任意で、攻撃することを強制されるユニットはありません。敵が占めるヘクスを指している準備下攻撃マーカーを載せたユニットは例外です。（マーカーが指しているヘクスを攻撃しなければなりませんー10.3 を参照）。
- ・非士気阻喪状態の戦闘ユニットのみが攻撃を発動できます（士気

阻喪状態の戦闘ユニットは、攻撃を発動できません。砲兵ユニットは、攻撃している戦闘ユニットと合同でのみ攻撃に参加できます。要塞、堡塁、カッコ付の攻撃戦力を持つユニットは、決して攻撃できません。

- ・攻撃している他のユニットとスタックしたユニット（準備下攻撃マーカーを載せていない）は、攻撃から拘置できます。
- ・ユニットは、移動ルールが進入や越えることを禁じるヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて攻撃できません。

プレイ・ノート：ユニットは、フェリーと橋梁が位置する主要大河川を越えて攻撃できます。

10.1.3 防御側の特定ルール [Defender Specific Rules]：

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

- ・防御側は、以下の制限に従い、ヘクス内のユニットを任意に戦闘から「拘置」できます。：

- （1）スタック内の少なくとも1ユニットが、非士気阻喪状態の師団又は旅団規模の組織（2.1）で、

- （2）防御スタック内の最上部ユニットは、拘置できません（スタッキングに順番を参照-4.2.5）。ただし、もしも防御ヘクス内に騎兵と歩兵の両方が一緒にスタックしていると、防御側はどのユニット・タイプが防御するのか選択しなければなりません。したがって、大部分の場合にヘクス内の騎兵ユニットが最上部に置かれなくてはならないとしても、防御側はヘクス内の歩兵ユニットで防御することを選択できます。

10.1.4 分けられた戦闘の制限 [Shared Combat Restrictions]：

- ・異なる軍に付属したユニットは、その戦力を統合できません（すなわち、異なる軍に付属したユニットは、同じヘクス内で統合して防御できず、同じヘクスの攻撃で統合もできません）。

- ・騎兵ユニットは、決して歩兵ユニットと合同で攻撃又は防御できません。もしも歩兵が騎兵と共にスタックしていると、1つのユニット・タイプは拘置されなければなりません。砲兵ユニットは、もしも戦闘ユニットと共にスタックし、APsの割当を持つ場合にのみ戦闘に参加できます。

- ・砲兵再配置マーカー（9.5.1）を載せている砲兵ユニットは、戦闘に参加できません。

10.1.5 拘置ユニットの概要 [Withholding Units Summary]：

一定の状況下で、ユニット（A）は拘置されなければならず、（B）は拘置されることができ、（C）は戦闘から拘置できません。

A. 拘置必須 [Must be Withheld]：

- ・戦闘スタッキング限度を超過したユニット（4.2.2）。
- ・>>もしも歩兵と騎兵の両方が一緒にスタックすると、1つのユニット・タイプは拘置されなければなりません。防御しているときには、もしも騎兵と歩兵の両方が一緒にスタックしていると、使用される騎兵ユニットの累加した規模が、ヘクス内の非士気阻喪状態の歩兵ユニットの累加規模以上でない限り、拘置されなければなりません。（換言すると、もしも歩兵よりも多くの騎兵がいたら、歩兵を拘置することができます。）

例：2つの騎兵師団が1つの非士気阻喪状態の歩兵師団と共にスタックしています。この場合、2つの師団規模騎兵ユニットが1つの師団規模歩兵ユニットに相当する規模なので、歩兵又は騎兵のどちらかを拘置できます。もしもヘクス内に1つの騎兵師団のみであると歩兵は拘置できず、一方騎兵師団は拘置されなければなりません。

- ・もしも異なる軍に付属したユニットが一緒にスタックすると、1つの軍の部隊のみが戦闘に参加でき、その他は拘置されなければなりません。
- ・攻撃フェイズ中、以前に退却しているユニット。
- ・異なる防御ヘクスを指した攻撃マーカーを載せているユニット。

B. 拘置可 [May be Withheld]：

- ・準備下攻撃マーカーを載せていない攻撃ユニット。
- ・10.1.3の制限を満たす防御ユニット。

C. 拘置不可 [Cannot be Withheld]：

- ・攻撃するヘクスを指している準備下攻撃マーカーを載せている攻撃ユニット（複数の軍に付属していない限り、上記Aを参照）。
- ・10.1.3の制限を満たす防御ユニット。
- ・防御ヘクス内の要塞ユニット。

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

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

防御側 [Defender]：防御ヘクス内の拘置部隊は、CRT結果による退却結果と／又はEC失敗によってのみ、しかもそのヘクスが非拘置防御ユニットによって完全にカラになる場合にのみ影響を受けます。もしもそうになったら、最小の退却義務によって影響を受けます。拘置ユニットは、決してECを行うことを要求されず、EZOCを通過して退却することによるステップ損失と／又はCE状態の減少のみを被ります（11.2.5）。

例：ユニットA、B、Cがあるヘクス内で一緒にスタックし、他の友軍ユニットはいません。これらが攻撃されます。プレイヤーは、戦闘からユニットCを拘置することに決めます。ユニットAとBは、CRT結果のため不幸にも1ヘクス退却することを要求されます。ユニットCは、ユニットAとBと共に退却することを義務付けられることになります。ユニットAとBは、次に戦闘後ECを行うこととなります。ユニットAはそのECに4だけ失敗して1ヘクス退却します。ユニットBはそのECに7だけ失敗し、2ヘクス退却します。ユニットCは、追加の1ヘクス退却しなければなりません（最少退却義務）。

10.2 戦闘シークエンスの概要 [Combat Sequence Summary]

攻撃フェイズ中、次の順番で以下のアクションを行います。：

1. 白い「攻撃マーカー」を用いて、敵が占める攻撃を受ける全ヘクスを指定します。（黒い準備下攻撃マーカーが指しているヘクスには、「攻撃マーカー」を置く必要がありません。）

プレイ・ノート：全ての攻撃は、いかなる戦闘も解決する前に宣言されます。

2. 全攻撃の実施 [Conduct all attacks] 攻撃側は、どの攻撃を実施するか、自由に順番を決めます。

10.2.1 個別攻撃シークエンスの手順 [Individual Attack Sequence Summary]：

>>1. 攻撃側は、防御ヘクスと攻撃ヘクスを指定します。白い攻撃マーカーは、攻撃されるヘクスを指して置くか、又は攻撃されるヘクスの上に置くことができます（どちらか良く機能する方法で）。その目的は、このステップ中に攻撃を受ける、敵が占める全ヘクスが指定されることです。この段階では、どのユニットがどれを攻撃するのかは、重要ではありません。

2. 両プレイヤーは、攻撃側が最初に防御側が続く形で、APsの割当と量を宣言します。もしも補給しているユニットが拡張モード面にあるか、小集積所、不完全（24.3）であると、AP消費マーカーを使用してAPsの割当を記録します-10.5.4。

3. 防御と攻撃しているヘクス内の全ユニットのIDとユニット・タイプが明らかにされます。もしもユニットが拘置されるのであれば、ここで宣言します。

4. 各プレイヤーは、自軍の合計戦闘戦力を計算します。各ユニットの現行戦闘戦力に加え、砲兵値を考慮し（もしも APs が割り当てられていたら）、地形と戦闘戦力 1/2 マーカーについて調整を行います。

5. 初期戦闘比の決定 [Determine the initial odds ratio]

6. CRT コラム・シフト数の決定 [Determine the number of CRT Column Shifts] 最終戦闘比を見つけるため、これらを適用します。

7. 攻撃の解決 [Resolve the Attack] 攻撃の解決は、5つのステップ過程です。

(1) 退却があるか、サイを振った後に追加の DRMs があるかを判定するため、攻撃側は 2d6 を振ります。CRT 上で、攻撃側が結果を最終戦闘比と交差照合し、結果が判定されて適用されます。(退却の結果は、要塞ステップの損失に変換できます—10.9を参照。)

プレイ・ノート：CRT の結果と、何ヘクスかの退却を行うことは、以下の2つのステップ又は両方に影響し得ます。

(2) 次に、プレイヤー諸氏は、損失結果表を調べます。最初に、戦闘に参加している師団相当（両陣営の）の数を一緒に足すことで戦闘のマグニチュードを判定します。次に、攻撃側と防御側は個別にそれぞれ 1d6 を振り、適切な DRMs を適用します。両プレイヤーは、戦闘のマグニチュードに一致するコラム上で個別に結果を交差照合し、結果を適用します (11.0)。

(3) 両プレイヤーは、戦闘後戦闘効果値チェックを実施し、結果を適用します (11.3)。

(4) 戦闘後前進を実施する資格を持つ攻撃ユニットは、ここでそれを行います。

(5) もしも準備下攻撃 (27.2) としての資格を持つと、攻撃しているプレイヤーは自軍の VP マーカーを増加させます。

プレイ・ノート：プレイヤー諸氏は、もしもそうすることを望めば、戦闘を解決しているときに 4d6 を振ることができます。2つのサイコロは CRT のため、異なる色の2つのサイコロ（各交戦国について1つ）は、ステップ損失結果表のためです。

10.3 準備下攻撃と戦闘 [Prepared Attack and Combat]

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

例外：もしも異なる軍に付属した複数のユニットが、敵が占める同じヘクスを指している準備下攻撃マーカーを載せていると、1つの軍のスタック（たち）は拘置されなければなりません (10.1.4)（攻撃しているプレイヤーの選択）。

>>戦闘フェイズ中、敵が占めていないヘクスを指している準備下攻撃マーカーを載せているユニットは、マーカーを取り去り、いずれかの隣接ヘクスを攻撃できます。(もしもマーカーがカラのヘクスを指していると、ユニットはカラのヘクス内に戦闘後前進できません。)準備下攻撃マーカーを取り去った後のユニットによって実行される攻撃は、もはや準備下攻撃と見なされません。

10.3.1 戦闘の影響 [Combat Effect]：もしも攻撃している全ユニット（砲兵を含む）が、攻撃されるヘクスの方向を指している準備下攻撃マーカーを持つと、攻撃側は CRT 上で右への1コラム・シフトを受け取ります。

10.3.2 準備下攻撃のVP成果 [VP Consequences of Prepared Attacks]：27.2を参照。

10.4 側面攻撃 [Flank Attacks]

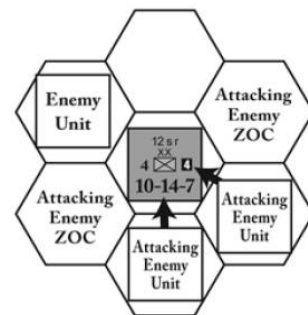
もしも攻撃下のスタックが部分的又は完全に敵ユニットによって包囲されると、「側面攻撃下」と見なされ得ます（下記を参照）。

重要：ルール 10.4.1 と 10.4.2 について唯一重要な ZOCs は、戦闘で能動的に攻撃しているユニットによって及ぼされたものです。戦闘に参加していない非能動的な ZOCs は、無関係です。

友軍ユニットは、それが占めるヘクス内の EZOC を無効にします。

10.4.1 側面攻撃下 [Flanked]：

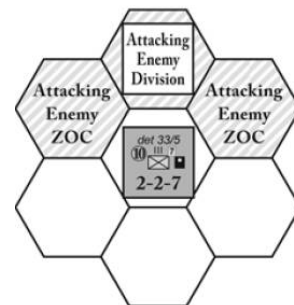
もしも防御側に隣接する6ヘクスの少なくとも5ヘクスが敵ユニットによって占められるか、又は攻撃している敵ユニットの ZOC 内で、これらのヘクスが友軍ユニットによって占められていなければ、防御側は「側面攻撃下」と見なされます。



10.4.2 特別 [SPECIAL]：支援ユニットと側面攻撃 [Asset Units and Flank Attacks]：

支援ユニットは、小規模で／又は資源が不足しているため、より側面攻撃を受け易くなります。防御している支援ユニットは、もしも以下の3つの条件が全て存在すると、側面攻撃下と見なされます。：

1. 友軍の組織が支援ユニットと共にスタックしていない。
2. 少なくとも1個師団規模の歩兵ユニット又は2個師団規模騎兵ユニットによって攻撃されている。
3. 防御側に隣接する6ヘクスの少なくとも3ヘクスが、攻撃している敵組織に占められるか又はその ZOC 内にあり、しかもこれらのヘクスが友軍ユニットによって占められていない。

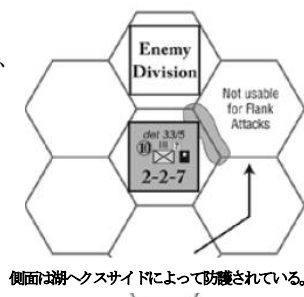


デザイン・ノート：これは、スケールの問題です。1個又は2個の連隊から構成されているユニットは、常に1つの（両方ではない）側面を向けることなしに4個以上の連隊に対して陣地を確保するため、激しい圧迫を受けました。

>>説明：側面攻撃の目的において、集積所は支援ユニットと見なされます。

10.4.3 影響 [Effects]：もしも防御側が側面攻撃下にあると、CRT 戦闘比コラムは右へ2シフトし（攻撃側有利に）、防御側は+2の SLRT DRM を受け取ります (10.10.3)。

側面攻撃を受けた防御側は、戦闘後 EC について+1 DRM も受け取ります (11.3.1)。



側面は斜ヘクスサイドによって防壁されている。

10.4.4 地形と側面攻撃 [Terrain and Flank Attacks]：もしも防御ユニットに隣接するヘクスサイドが通過不能であると、そのヘクスサイドの他方のヘクスは、側面攻撃を創出するために使用できず、あたかも敵が占めていないか又は EZOC 内にあるものとして扱われます。

10.4.5 側面攻撃と要塞 [Flank Attacks and Fortress Units]：要塞ユニットを含む防御ヘクスは、側面攻撃を受け得ません。

10.5 砲兵弾薬ポイント (APs) [Artillery Ammunition Points] :

戦闘ユニットが戦闘でその砲兵値を使用するため、ユニットの組織又はその統率が AP を割り当てなければなりません。同様に、砲兵ユニットが戦闘に参加するためには、その組織又は統率が AP を割り当てられなければなりません。AP の割当なしで戦闘に使用できる砲兵ユニット又は戦闘ユニットの砲兵値はありません。

重要：プレイヤーは、戦闘毎に最大で2APsのみを割り当てることができます。APを受け取らなかったユニット固有の砲兵は、SLRTの目的においてゼロの砲兵値を持つものと見なされます (10.10.3 ポイント3)。

特殊な例外—22.4.2を参照。

・固有の砲兵 (2.1) を持たないユニットと、戦闘戦力 1/2 マーカー (8.2.5) でマークされたユニットには、APs を割り当てることができません。

10.5.1 付属と APs [Attachment and APs] : 1 AP は、1 つの戦闘についてのみ、1 個軍団に付属した全ユニット (すなわち、1 つの軍団統率の全ユニット) を補給します。もしも複数の軍団に付属したユニットたちがその砲兵値の使用を望むと、戦闘毎に最大2まで、各軍団個別に1AP を割り当てなければなりません。独立組織の各スタック (すなわち、軍団に付属しないユニット (たち) — 6.3.3 を参照) は、個別に AP を要求されます。

プレイ・ノート：プレイヤー諸氏は、自軍の軍団ユニットと一緒にしておき、独立ユニットを軍団に付属させることで、戦闘で全ユニットが AP を受け取ることができる優位性を理解するでしょう。

10.5.2 AP 補給源 [AP Supply Source] : APs の最終源は、軍の集積所ユニットです。ユニットは、大又は小集積所ユニットから直接、又はもしも軍団に付属していると (又は騎兵ユニットであると)、それ自身が集積所から AP を受け取る軍団段列から APs を受け取ることができます。(軍団段列ユニットは、集積所から受け取った AP を単純に通します。)

制限 [Restrictions] : 再配置 [Relocating]、統合 [Consolidating]、非補給下 [Out of Supply] のマーカーを載せている集積所ユニットは、戦闘に APs を割り当てることができません。

10.5.3 AP 割当の手順 [Allocating AP Procedure] : プレイヤー諸氏は、戦闘の瞬間にユニットが AP を受け取るための資格をチェックします。集積所ユニットと軍団段列ユニットは、このときに拡張モード面に裏返すことができます。

AP を割り当てるため、集積所ユニット (並びに、APs を通している軍団段列ユニット) は、受け取っているユニット (たち) まで正当な補給路 (14.1) をたどれなければなりません。割当をしている集積所は、戦闘の瞬間に正当な LOC を持つ必要はありませんが、「非補給下」としてマークされ得ます。

例：ある軍団に付属したユニットが AP の割当を受けることを望みます。これは、軍の (1) 大集積所又は (2) 小集積所ユニット又は (3) その軍団段列ユニットから AP を受け取ることができます。

事例 (1) & (2) : もしも軍の大又は小集積所からであると、集積所はユニットまで正当な補給路をたどれなければなりません。

事例 (3) : もしもユニットの軍団段列ユニットからであると、軍団段列ユニットはユニットまで正当な補給路をたどれなければならず、しかも軍の大又は小集積所がその軍団段列ユニットまで正当な補給路をたどれなければなりません。

10.5.4 AP 割当の記録 [Recording AP Allocation] :

重要：AP の割当は、以下の3つの場合を除き、記録する必要がありません。:

1. 供給している大集積所と／又は軍団段列ユニットが拡張モード面 (裏面) である場合。
2. 小集積所が AP を供給している場合。
3. 供給しているロシア軍の軍団段列ユニットが不完全状態 (24.3) の場合。

これらの3つの場合には、割り当てた APs の数を示すために向けた AP 割当マーカーで、補給を供給しているユニットをマークします。いったん補給ユニットがその AP 割当限度 (3.6.2) を消費したら、マーカーを「AP 不可」[“No More AP”] 面に裏返します。

例：あるユニットのスタックが小集積所ユニットから2APsを割り当てられ、これらのAPsは拡張面の軍団段列ユニットによって通されています。軍団段列ユニットを「AP 不可」面を上にして AP 割当マーカーでマークし (2のAP割当限度を消費したため)、2側を向けた AP 割当マーカーで小集積所をマークします。

プレイ・ノート：1914, Twilight in the East では、拡張面のいかなる軍団段列ユニットも、2APsの供給に限定され、拡張面のいかなる大集積所ユニットも4APsに限定されます。小集積所ユニットは、その表面と裏 (拡張) 面の両方で限定されるユニークなものです。いかなる小集積所ユニットも、表面で4APs、拡張面に裏返されたときに2APsに限定されます。

プレイ・ノート：補給フェイズ中に AP 割当マーカーを取り去ります (5.4.4を参照)。

拡張モード [EXTENDED MODE] : AP 割当マーカーを載せている小集積所ユニットが拡張面に裏返されるとき、マーカーによって記録された数字を2ずつ減少させます。

例：集積所ユニットが、3側を指した AP 割当マーカーを載せています。ユニットが拡張面に裏返されるとき、マーカーは1側に回転させられます (集積所は、さらに1APを割り当てる能力を持ちます)。もしもマーカーが1又は2側を指していたら、マーカーは完全に取り去られます。

10.5.5 要塞弾薬庫の例外 [Fortress Magazine Exception] : マップ上に記載された補給シンボルを含んでいる各統合要塞は、要塞弾薬庫を持ちます。要塞弾薬庫を持つ統合要塞の一部、又はマップ上に補給シンボルが記載されたヘクス内 (例えば、Brest-Litovsk—ヘクス 31.55) で友軍要塞ユニットと共にスタックした戦闘ユニットは、要塞弾薬庫から AP を割り当てられることができます。

割り当てられた各 AP は、1つのスタックのみに影響します (要塞弾薬庫からの AP 割当は、付属に影響しません—10.5.1)。

10.5.5a 特殊要塞—ボーイエン [Special Fortress-Boyen] : ドイツ軍の Boyen 要塞ユニットは、弾薬庫を持ちませんが、ID Lötzen (のみ) を持つユニットに APs を供給できます。

10.5.6 ワルシャワの例外 [Warsaw Exception] (c) : 24.1.3を参照。

10.6 戦闘戦力の修正 [Combat Strength Modifiers]

戦闘戦力と砲兵値は、いくつかの方法で修正され得ます。

10.6.1 河川地形 [River Terrain] : 主要大河川又は大河川ヘクスサイドを越えて攻撃を実施している全ユニットは、その戦闘戦力と砲兵値が半減します (砲兵値は、SLRT 目的においても半減されます)。この戦闘戦力修正は、TEC CRT コラム・シフトに加えられます。

デザイン・ノート：1914年には、大部分の砲撃はいまだに直接照準線によって狙われました。河川は、砲兵中隊が良好な砲撃位置に機動することを妨げました。

10.6.2 戦闘戦力 1/2 マーカー [Combat Strength 1/2 Markers] :
戦闘戦力 1/2 マーカーを載せている間に防御しているユニットは、半減戦力でそれを行います (8.2.5)。

10.7 戦闘比の決定 [Odds Determination]

戦闘比を決定するため、修正後の攻撃戦力合計と修正後の合計防御戦力を比較します。この比は、CRT 上に見られる比コラムの1つに適合するよう端数処理します (4.4.1)。戦闘結果表上に記載されたよりも低い又は高い比で行われた攻撃は、表上に示された最低又は最高のコラムを使用します。

プレイ・ノート：端数処理ルール (4.4) では、10 対 13 の戦闘比が 1 対 2 ではなく 1 対 1 になることを忘れないでください。

10.8 CRT 戦闘比シフト [CRT Odds Shifts]

以下のコラム・シフトは、CRT 上で使用される最終戦闘比に影響します。:

- ・地形 (TEC を参照) : 防御側のヘクスは、戦闘地形のカテゴリーを決定します。
- ・準備下攻撃 : 右へ1。
- ・側面攻撃 : 右へ2。
- ・攻撃しているユニットたちが複数の軍団に付属 : 左へ1。
(独立ユニット又は独立ユニットのスタックは、個別軍団としてカウントします。
- ・レベル1のIP : 左へ1、敵砲兵 (高弾道又は重砲) によって無効にされます。
- ・レベル2のIP : 左へ2、敵高弾道砲兵によって1シフトが無効にされ、敵重砲によって1シフトが無効にされます。
- ・レベル3のIP : 左へ3、敵高弾道砲兵によって1シフトが無効にされ、敵重砲によって1シフトが無効にされます。
- ・レベル4のIP : 左へ4、敵高弾道砲兵によって1シフトが無効にされ、敵重砲によって1シフトが無効にされます。

プレイ・ノート：IP CRT コラム・シフトは、戦闘のためにAPを割り当てられた砲兵によってのみ無効にできます。

実質の戦闘比シフトを出します。左方向への各シフトは、右方向への1シフトを相殺します。相殺後に残っている戦闘比シフトの数は、最終戦闘比シフトです。

もしも戦闘比が6対1を超えて、又は1対4未満で開始すると、シフトは戦闘比全体についてであることに注意してください。例えば、もしも8対1の戦闘比で開始し、左へ2コラム・シフトがあると、戦闘は6対1で解決されます。

プレイ・ノート：6対1を超える又は1対4未満の最終戦闘比は、攻撃側又は防御側のSLRT結果をそれぞれ修正します (10.10.3 ポイント7、8、9)。

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

プレイヤー諸氏は、戦闘の結果を判定するために戦闘結果表を使用します。

プレイ・ノート：GTs1~27中は夏季戦闘表を使用し、GTs28~47中は秋季表を使用することに留意してください。

10.9.1 手順 [Procedure] : 全コラム・シフトを勘定して最終戦闘比コラムが決定された後、攻撃側は2d6を振ります。攻撃側は、最終戦闘比と交差照合し、結果を履行します (すなわち、退却が実施されます)。左の結果は攻撃側に関係し、右は防御側です。

起こり得る結果 [Possible Results] :

結果	影響
—	影響なし
+ / —	ステップ損失結果表上でサイの目修正に使用。
※	もしも攻撃しているユニットがドイツ軍であると、1だけSLRT DRMを減少させる。
*	攻撃しているユニットの戦闘後戦闘効果値チェックに—1サイの目修正を適用する。
①②③	スタックが防御していて要塞ユニットを含まない限り、指定されたヘクス数を退却する。要塞ユニットを含む場合、全ての退却結果を要塞ステップの損失に変換する。もしも未変換の退却義務が残っていると、防御しているスタックは残っている総数に一致するヘクス数を退却しなければならない。
①	1ヘクス退却する。もしもIP内で防御しているか又はそこから攻撃しているか、あるいはスタックが防御していて要塞ユニットを含むと、無視する。

10.10 ステップ損失結果表 (SLRT) [Step Loss Results Table]

プレイヤー諸氏は、被った損失を判定するため、ステップ損失結果表を使用します。

10.10.1 手順パート1—マグニチュードの判定 [Procedure Part1—Determine Magnitude] : マグニチュードを判定するため、戦闘に参加した師団と旅団規模の歩兵ユニット相当数 (両陣営の) を合計します。

- ・小規模 [SMALL] : もしも戦闘に合計で2個師団 (4個旅団) 未満を含むと、その戦闘は小規模マグニチュードです。
- ・中規模 [MEDIUM] : もしも戦闘に合計で2個以上4個師団未満を含むと、その戦闘は中規模マグニチュードです。
- ・大規模 [LARGE] : もしも戦闘に合計で4個以上6個師団未満を含むと、その戦闘は大規模マグニチュードです。

加えて、もしも戦闘に合計で6個以上の師団を含み、しかも防御スタックが2個師団未満から構成されると、その戦闘は大規模マグニチュードです。

・最大規模 [MASSIVE] : もしも戦闘に合計で6個以上の師団を含み、しかも防御スタックが少なくとも2個師団から構成されると、その戦闘は最大規模マグニチュードです。(もしも防御側が少なくとも2個師団相当から構成される場合にのみ、最大規模コラムを使用します。)

重要：減少状態の師団規模歩兵ユニット (すなわち、裏返されたユニット)、要塞、師団規模騎兵ユニットは、1個旅団規模歩兵ユニット相当と見なされます。砲兵、要塞、騎兵旅団、旅団規模未満の歩兵ユニットは、マグニチュードの目的についてカウントされません。

プレイ・ノート：砲兵はマグニチュードを増加させませんが、ステップ損失結果を修正します (損失を増加させます)。

デザイン・ノート：マグニチュードは、全ての戦闘が同じではありません。1914年戦役では、小さな規模から最大規模まで多くの戦闘が行われました。最大規模の戦闘で被る死傷者数は、小規模戦闘で被るそれを遥かに凌駕しました。ただし、たとえ小規模戦闘であっても、参加者の戦闘効果値を減少させることができました。

10.10.2 手順パート2—結果の判定 [Procedure Part2—Determine Results] : マグニチュードが判定された後、両プレイヤーは1d6を振ります。各プレイヤーはDRM修正をチェックし (下記の10.10.3を参照)、自身の結果をマグニチュードと交差照合し、ステップ損失結果を適用します。

起こり得る結果 [Possible Results] :

結果	影響
最初の#	サイを振っている陣営は、戦闘に参加した全ユニットから#ステップの損失を受ける。
2番目の#	サイを振っている陣営は、戦闘に参加したいずれか1ユニットの戦闘後効果値チェックに0又は+1 DRMを受け取る。

所有しているプレイヤーは、これらの SLRT 結果を個別ユニットに割り振ります。

例: 2ユニットから構成されるスタックが2+1の結果を被ります。所有しているプレイヤーは、各ユニットに1ステップ損失とユニットの1つに+1 EC 修正を割り当てることになります。

1 0. 1 0. 3 SLRT DRMs : 以下の DRMs は、最終 SLRT 結果に影響します。:

1. 戦闘結果表の結果: -2 から +3。
2. 相手側が固有砲兵 (2.1) を持たない: -1
3. 相手側の砲兵値 (地形について修正されます):
0 ~ 2 : +0
3 ~ 6 : +1
7 ~ 11 : +2
12 ~ 17 : +3
18 ~ 24 : +4
25 以上 : +5

AP を受けたユニットからの砲兵値のみをカウントします。(AP を割り当てられていない砲兵ユニットと固有砲兵を持つ戦闘ユニットは、ゼロとしてカウントされます。)

4. ドイツ軍ユニット: -1。戦闘に参加したユニットが完全にドイツ軍ユニットでなければならない。: A-H 軍ユニットは不可。
5. 防御側が士気阻喪状態: 攻撃側について-3。いずれか1つの防御ユニットが士気阻喪状態でなければならない。

プレイ・ノート: 防御側は、士気阻喪状態のユニットを戦闘から拘置することを認められます-10.1.3を参照。

6. 攻撃側がレベル4のIP内にスタックした相手を攻撃している: 攻撃側について+1。
7. 戦闘比が6対1よりも高い: 6対1よりも2戦闘比コラム上である毎に攻撃側について-1 (例えば、7対1又は8対1=-1、9対1又は10対1=-2、11対1又は12対1=-3等)。
8. 戦闘比が6対1よりも高い: 6対1よりも3戦闘比コラム上である毎に防御側について+1 (例えば、7対1から9対1=+1、10対1から12対1=+2等)。
9. 戦闘比が1対4よりも低い: 1対4よりも戦闘比コラムが下である毎に防御側について-1 (例えば、1対5=-1、1対6=-2等)。
10. 防御側が側面攻撃を受けている (10.4): 防御側について+2。

1 1. 0 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

1 1. 1 ステップ損失 [Step Losses]

複数のステップを含んでいるユニットは、ユニットの下に置かれたステップ損失マーカーでステップ損失がマークされます。元のステップ戦力からマーカーの数字をマイナスしたときにユニットの減少戦力 (裏面) と一致すると、ユニットを裏返します。減少ステッ

プ戦力からマーカーの数字をマイナスしたときにユニットが使用可能な合計ステップと一致すると、プレイから取り去ります。使用可能なステップよりも多くの損失を被るユニットはありません。1ステップのみを持つユニットは、1ステップを損失するときに取り去られます。

1 1. 1. 1 ステップ損失の分配 [Step Loss Distribution] : 所有しているプレイヤーは、以下の指針に従って、現行戦闘のために SLRT を被るどのユニットがステップ損失を減少させるのか決定します。:

1. 現行戦闘で被ったステップ損失は、可能な限り参加しているユニット間で均等に分配しなければなりません。参加している各ユニットは、他の1ユニットが2ステップ損失を受ける前に、1ステップ損失を受けなければなりません (等)。例外は、これがユニットを除去する場合です。
2. 要塞ユニットは、ヘクス内の他の全ユニットが除去されてしまわない限り、SLRT 減少ステップ損失を割り当てられる必要がありません。
3. 戦闘から拘置されるユニットは、ステップ損失を割り当てられることができません。

プレイ・ノート: 支援ユニットのステップ損失は、付属組織についての戦闘後 EC DRM に影響します (6.4.1)。

1 1. 2 退却 [Retreats]

退却は、2つの方法で起こり得ます。: CRT の結果又は戦闘後 EC に失敗したためです。

デザイン・ノート: 1914, *Twilight in the East* のために選択された規模により、1GT は2~3日間の期間で、退却の結果は戦闘結果の直後よりも多くをあらわし得ます。退却には、多くの原因を持ち得ます。: 情報不足による司令官の消極的決定、直ちに使用可能な砲兵弾薬の欠乏、混乱した組織の再編の必要性等です。

1 1. 2. 1 一般ルール [General Rule] : 全ての退却はヘクス数で表現され、移動ポイントではありません。退却しているユニットは、常にスタックとして退却し、分割できません。ただし、以下を除きます。:

- ・もしも1つのユニットが、その他のユニットよりも大きな退却義務を持つと。
- ・退却の最終ヘクスで、超過スタックの状況を回避する間。スタッキング限度を満たすために必要な数のユニットのみが退却を継続できます。

例: 2つの歩兵師団についての最終退却ヘクスが、2つの歩兵師団を含みます (超過スタックの状況を創出します)。状況を矯正するために、退却している2つの師団の1つのみが、追加の1ヘクスを退却することになります。

1 1. 2. 1a 支援ユニット [Asset Units] : 組織と共にスタックした支援ユニットは、常に付属したユニットと共に退却し、要求された全ての退却が完了するまで付属を変更できません。

1 1. 2. 1b 効果値チェック DRM [Effectiveness Check DRM] : 退却しているユニットの EC サイの目は、CRT のためにユニットが退却を要求された各ヘクスについて+1 ずつ修正されます (11.3.1)。無視された退却結果 (12.2.1&13.3.1) は、戦闘後 EC のサイの目に影響しません。

1 1. 2. 2 退却の優先順位 [Retreat Priorities] : 退却が要求されるときには、各プレイヤーは自軍ユニットを後方へ、一般的に攻撃方向の反対へ向けて、相対的に直線で退却させ、以下に優先順に列記された指針を満たすよう試みます。:

1. 戦闘中 (以前) に占めていたヘクスから最大距離を退却します。
2. その軍の付属エリア内に留まります。
3. 友軍支配下ヘクスへ (4.3)
4. ユニットの統率補給源—軍団段列、小集積所、大集積所のいずれか1つに向かって。(これらの補給源からさらに遠くへ離れるユニットは、CEL減少を被るかもしれませんが下記11.2.3を参照。)

11.2.2a 退却しているプレイヤーの自由裁量 [Retreating Player's Discretion] : 上記の優先順位を満たすことを試みている間に、退却しているプレイヤーは EZOC を避けるため、又はたとえ上記11.2.2 に列記された優先順位の1つを破ることになっても、EZOC がない道筋を選択する能力を持ちます。(退却しているプレイヤーは、もしも望むのであれば EZOC を通過して退却することを選択できます。)

11.2.2b 退却制限 [Retreat Restriction] : ユニットは、退却不可能な状況 (11.26) を回避するためでない限り、戦闘の瞬間に敵ユニットが占めていたものの、退却するために放棄されたヘクス内へ又はそこを通過して決して退却できません。

11.2.2c 要塞守備隊の退却優先順位 [Fortress Garrison Retreat Priority] : 12.4.1 を参照。

11.2.3 自身の補給源から離れる退却 [Retreating Away From Own Supply Sources] : CRT と EC の結果による全ての退却が完了した後、もしも複数ヘクスの退却を要求されていた (いずれかの理由で) ユニットが、退却をその統率の全ての補給源—軍団段列、小集積所、大集積所から離れて終了すると、友軍要塞ユニットの上にスタックして終了していない限り、1 CEL 減少を被ります。もしも CEL を割り当てることが不可能であれば、ステップ損失に変換します。

11.2.4 退却と地形 [Retreat and Terrain]

- ・ユニットは、移動中に禁じられるヘクス内へ又はヘクスサイドを越えて退却できません。
- ・もしもスタックが非架橋の大河川又は主要大河川ヘクスサイドを越えて退却することを要求されると、全部隊 (2.1) の CEL を1レベルずつ減少させます。加えて、全ての砲兵ユニットを除去します。もしも CEL 減少を割り当てることが不可能であれば、ステップ損失に変換します。
- ・山岳ヘクスの内外へ、又は山岳尾根ヘクスサイドを越えて退却を要求された砲兵ユニットは、その退却が道路又は RR ラインに沿っていない限り、除去します。

例外 : ID GAR.3、GAR8、GAR14 を持つ A-H 軍の砲兵ユニットは、山岳尾根ヘクスサイドを越えて、山岳ヘクスの内外へ退却できます。

11.2.5 EZOCs と戦闘後退却 [EZOCs and Retreat after Combat]

(1) 友軍ユニットは、退却の目的において、それらが占めるヘクス内の EZOC を無効にします。

(2) スタックが友軍ユニットによって占められていない EZOC 内のヘクスに退却するとき、直ちに :

- ・スタック内の全部隊 (2.1) の戦闘効果値レベルを1ずつ減少させます。

(3) もしも退却が、2番目の友軍ユニットが占めていない EZOC 内のヘクスを含むと。直ちに :

- ・スタック内の全部隊 (2.1) の戦闘効果値レベルを追加の1レベルずつ減少させ、
- ・スタック内の各部隊から1ステップを取り去り、
- ・全ての砲兵ユニットを除去します。

(4) もしもスタックが3番目、4番目、5番目の友軍ユニットが占めていない EZOC 内のヘクスを含むと。直ちに :

- ・スタック内の全部隊 (2.1) の戦闘効果値レベルを追加の1レベル (最大で1) ずつ減少させ、
- ・スタック内の各部隊から各ヘクスについて追加の1ステップを取り去ります (1、2、3ステップ損失)。

退却するヘクス内の友軍ユニットの存在は、EZOC を無効にします。

例 : 歩兵師団規模のユニット、歩兵支援ユニット、騎兵師団規模ユニット、2つの砲兵ユニットから構成されているスタックが、2番目の EZOC 内へ退却します。スタックは、1歩兵ステップ、1騎兵ステップ、両砲兵ユニットを失うことになります。

歩兵支援ユニットは、師団規模ユニットの部隊の一部と見なされることに注意してください。

プレイ・ノート : EZOC を通過して退却していることによって被ったステップ損失は、戦闘後 ECs を修正しません。(部隊は、すでにその戦闘効果値状態が減少しています。)

11.2.5a 士気阻喪状態のユニット [Demoralized Units] : EZOC を通過して退却することを要求されるユニットが士気阻喪状態であると (戦闘の瞬間又は EZOC を通過して退却することにより)、全ての CEL 減少をステップ損失に変換します。

例 : -3 の戦闘効果値を持つユニットが、EZOC を3ヘクス通過して退却することを要求されます。進入した最初の ZOC は、戦闘効果値を-4 (士気阻喪状態) に落とすことになります。進入した2番目の EZOC は、2ステップ損失をもたらします (1つは強制的なステップ損失で、1つはステップ損失に変換された CEL 減少のためです)。進入した3番目の EZOC は、さらに2ステップ損失をもたらします (1つは強制的なステップ損失で、1つはステップ損失に変換された CEL 減少のためです)。

11.2.6 退却不可能 [Unable to Retreat] : いくつかの部隊 (2.1) は、妨害している地形又は敵ユニットの存在のために、退却義務を満たすことが不可能になり得ます。

(1) もしも退却義務が CRT のため、部隊が1ヘクスすら退却できなければ、部隊は降伏します (すなわち、永久に除去されます)。

(2) もしも退却義務が CRT のため、部隊が少なくとも1ヘクス退却できるか、あるいは退却義務が EC 失敗のためであると、部隊は退却に失敗する各ヘクスについて、1ステップ損失と1CEL減少を被ります。部隊が満たすことができない各 CEL 減少について、ステップ損失に変換されます。

プレイ・ノート : 敵ユニット (たち) のために退却を妨害された部隊は、「退却不可能」の影響を被る前に撃退 (8.5) を試みることができます。

11.2.7 以前に退却したユニットに対する戦闘 [Combat against Previously Retreated Units] : 10.1 を参照。

11.3 戦闘後効果値チェック [Post-Combat Effectiveness Checks]

「部隊」は、以下から構成されます。(1) いずれかの支援ユニットが付属した、少なくとも1つの組織、又は (2) 1つ以上の支援ユニットと一緒にスタックしている組織と共にスタックしていない。(支援ユニット—6.4 を参照)

各戦闘後、戦闘に参加した各組織は、各スタックについて2d6 を振る効果値チェック (EC) を行わなければなりません。スタック毎に一度のみのサイ振りですが、EC DRM とパス/失敗の結果は、個別に得られて適用されます (すなわち、スタック内のいくつかの

部隊が EC にパスし、その他が失敗することになります。

攻撃側の結果—自身の退却—が最初に適用され、続いて防御側です。

>>単独でスタックした集積所については、決して効果値チェックを行いません。

1 1. 3. 1 EC DRMs: 戦闘 EC のサイ振りは、以下によって修正されます (累加します)。

- ・ステップ損失 [Step Losses]: 現行戦闘でその組織が SLRT から被った各ステップ損失について、部隊の EC サイの目を +2 ずつ修正します。
- ・SLRT EC DRM: もしも SLRT 上でその陣営が +1 EC DRM を獲得したら、1 つの部隊の EC サイ振りを 1 だけ修正します。
- ・退却 [Retreats]: 部隊が CRT によって退却を要求された各ヘクスについて、スタック内の各部隊の EC サイ振りを +1 ずつ修正します。(要塞ユニットや IP が結果のいくつかを吸収したために減少した後、実際に退却しなければならなかったヘクスをカウントします。)
- ・低補給状態 [Low Supply Status]: もしも部隊内のいずれか 1 ユニットの低補給状態であると、部隊の EC サイ振りを +1 だけ修正します。
- ・減少面状態 [Reduced-Side Status] (夏季のみ): もしも組織のユニット・カウンター (戦闘ステップ損失が割り当てられた後) が減少面 (裏面) であると、部隊の EC サイ振りを +1 だけ修正します。
- ・側面攻撃 [Flank Attack]: もしも防御しているスタックが側面攻撃を受けていると、各防御部隊の EC サイ振りを +1 だけ修正します。
- ・IPs: 退却しなかったレベル 2、3、4 (レベル 1 の IP は不可) 内で防御しているいかなる部隊についても、-1 だけ EC サイ振りを修正します。
- ・1 対 4 未満の戦闘比 [Combat Odds less than 1:4]: 1 対 4 未満の各戦闘比コラムについて、防御側は自身の EC サイ振りを -1 ずつ修正します (例えば、1 対 5 = -1、1 対 6 = -2 等)。
- ・攻撃側の CRT 「アスタリスク」結果 [Attacker's CRT "asterisk" result]: もしも攻撃側が CRT 上で * 結果を獲得したら、攻撃している全部隊の EC サイ振りを -1 ずつ修正します。
- ・6 対 1 を超える戦闘比 [Combat Odds greater than 6:1]: 6 対 1 を超える 3 戦闘比コラム毎に、自身の EC サイの目を -1 ずつ修正します (例えば、7 対 1 から 9 対 1 = -1、10 対 1 から 12 対 1 = -2、13 対 1 から 15 対 1 = -3 等)

1 1. 3. 2 EC 失敗の結果 [Failure Results]:

- ・もしもユニットが戦闘後効果値チェックに 3 以下で失敗すると、その CEL を 1 だけ減少させます (すなわち、付属記録欄上で、その組織の付属マーカーを 1 ボックス右へ移します)。
- ・もしも 4~7 (含む) の間で失敗すると、ユニットの CEL を 2 だけ減少させ、ユニットを 1 ヘクス退却させます。
- ・もしも 8~11 (含む) の間で失敗すると、ユニットの CEL を 3 だけ減少させ、ユニットを 1 ヘクス退却させます。
- ・もしも 12 以上失敗すると、ユニットの CEL を 4 だけ減少させ、ユニットを 1 ヘクス退却させます。

士気阻喪の結果 [Demoralization Result]: もしもユニットが戦闘後 EC のために士気阻喪状態になったら、ユニットを 1 ヘクス退却させます (他の強制退却に加えて)。

もしもユニットが士気阻喪状態になるために割り当てることができない超過 CEL 減少を持つと:

1. 最初の超過 CEL 減少をステップ損失に変換し、ユニットを混乱させます (ユニット上に D1 マーカーを置きます)。
2. 2 番目の超過 CEL 減少を追加の 1 ヘクス退却に変換し、ユニットを 2 番目の段階の混乱にさせます (マーカーを D2 面に裏返します)。
3. 3 番目の超過 CEL 減少を追加にステップ損失に変換します。

例: -2 の戦闘効果値を持つユニットが戦闘後 EC に 4 だけ失敗します。これは、ユニットに 2 レベルの戦闘効果値レベル低下で -4

(士気阻喪状態) にさせ、ユニットは 2 ヘクスの退却を要求されず EC に 4 だけ失敗したことによる 1 ヘクスと士気阻喪状態になることによる 1 ヘクスです。

1 1. 3. 2 b 士気阻喪状態のユニット [Demoralized Unit]:

(1) もしも士気阻喪状態のユニットが戦闘後効果値チェックに 3 以下で失敗すると、1 ヘクス退却させて 1 ステップを取り去ります。

>> (2) もしも 4~7 (含む) の間で失敗すると、1 ヘクス退却させて 2 ステップを取り去り、ユニットを混乱させます。

(3) もしも 8~11 (含む) の間で失敗すると、2 ヘクス退却させて 2 ステップを取り去り、ユニットを 2 番目の段階 (D2) へ混乱させます。

(4) もしも 12 以上失敗すると、ユニットを 2 ヘクス退却させて 3 ステップを取り去り、ユニットを 2 番目の段階 (D2) へ混乱させます。

戦闘後 EC の例: レベル 2 の IP 内で一緒にスタックして防御している 2 つの組織が、攻撃されて 2 ヘクス退却を要求されます。1 つの組織は、10 の基本戦闘効果値と現行 CEL を持ち、ステップ損失によって戦闘ユニット・カウンターが減少面に裏返された 1 つの組織は、9 の基本戦闘効果値を持ちます。ただし、その付属マーカーは、-2 の戦闘効果値状態ボックスにあるため、CEL は現在 7 (9 マイナス 2) です。10 CEL の組織は、その EC のサイ振りが +4 (ステップ損失について +2 と、2 ヘクス退却について +2) だけ修正されます。他方の組織の EC は、+3 (夏季と仮定して、減少面であることで +1、退却について +2) だけ修正されます。(退却することを要求されたため、組織が IP の EC DRM 特典を受け取らないことに注意してください。) EC サイ振りの結果は、12 です。10CEL の組織は、6 だけ失敗します (12 + 4 = 16)。10CEL のユニットの戦闘効果値を 2 だけ (攻撃側の場合には -2 ボックスへ) 低下させ、ユニットを 1 ヘクス退却させます。7CEL の組織は、3 CEL 減少の結果を被ります。その戦闘効果値状態はすでに -2 なので、2 レベルのみ低下させることができます (未割当ての 1 CEL 減少が残ります)。この低下は、ユニットの状態を -4 と士気阻喪ユニットにします。(以前に) 7CEL 組織を 2 ヘクス退却させ (1 ヘクスは 8 だけ EC に失敗したことによる 8 ヘクスで、1 ヘクスは士気阻喪状態になることによります)。次に 1 ステップ損失を被り、未割当ての CEL 減少について混乱マーカー (D1) を受け取ります。

1 1. 4 戦闘後前進 [Advance After Combat]

もしも防御側のヘクスが戦闘の結果として、CRT の強制退却、失敗した戦闘後 EC、完全除去のためにカラになると、勝利した攻撃ユニットはカラのヘクス内に前進できます。全ての戦闘ユニットと砲兵ユニットは、戦闘後前進できます。

防御側は、決して戦闘後前進ができません。

1 1. 4. 1 特性 [Characteristics]:

- ・最大前進は、1 ヘクスです。
- ・勝利した攻撃プレイヤーは、どのユニットを前進させるか選択できます (スタッキング限度に従います)。前進は、常に任意です。

1 1. 4. 2 制限 [Restrictions]:

- ・砲兵ユニットは、非架橋の大河川又は主要大河川を越えて前進できません。
- ・拘置ユニットは、前進できません (10.1.5)。
- ・いづれかの理由で退却したユニットは、前進できません。

包括的な戦闘の例: GT1 のロシア軍プレイヤー・ターンです。ドイツ軍 1/1 師団がヘクス 41.19 内にあります。隣接するヘクス 40.20 内にはロシア軍 25/3、27/3 師団と、40.19 内に 3 ステップを失った 29/20 師団があります。

ロシア軍ユニットは準備下攻撃マーカーを持ちませんが、ロシア

軍プレイヤーは攻撃を宣言し、自軍の攻撃スタックと防御スタックを指定します。

両プレイヤーは、自軍砲兵値を使用できるために、自身の AP 割当ての意図を宣言します。ロシア軍プレイヤーは 2APs を割当て、1 つは第 3 軍団のユニットのため、1 つは第 20 軍団からのユニットのためです。

各プレイヤーは、自軍の合計戦力を決定します。ロシア軍プレイヤーは、全 3 個師団の戦力を一緒に加えます。:25/3 は 15 ポイントを提供し、27/3 も同様です。29/20 は 12 ポイントのみ (7 ステップ + 5 砲兵値) を提供します。ロシア軍の合計は 42 です。ドイツ軍 1/1 師団は、16 にプラスして 7 砲兵値の合計 23 戦力を持ちます。42 対 23 は、2 対 1 の戦闘比に丸められます。

戦闘比は、ロシア軍ユニットが 2 つの異なる軍団に付属するため左に 1 シフトし、最終戦闘比は 1 対 1 です。

ここでロシア軍プレイヤーは、4 つのサイコロを振ります。2 つの白 (CRT 結果のため)、1 つの赤 (ロシア軍の SLRT 結果のため)、1 つの黒 (ドイツ軍の SLRT 結果のため) です。2 つの白いサイコロは 2 と 5 (= 7)、赤いサイは 3、黒いサイは 4 です。

CRT の結果は +1 / - です。ドイツ軍は「効果なし」(退却又は SLRT DRM なし) を受け取り、ロシア軍は自身の SLRT サイの振りに +1 DRM を受けます。

ここで、戦闘のマグニチュードが判定されなければなりません。戦闘に合計 4 個師団が参加したので、大規模コラムで交差照合されます。ロシア軍の結果は、3 (サイの目) + 1 (CRT 結果) + 2 (相手側の砲兵値 7) = 6 です。ドイツ軍の結果は、4 (サイの目) + 3 (相手側の砲兵値 15) - 1 (ドイツ軍のサイの目) - 6 です。大規模コラム上で 6 を交差照合すると、ロシア軍が 2 ステップ損失でドイツ軍の 2 ステップ損失を被ります。ロシア軍は、29/20 師団に 1 損失と 27/3 師団に 1 損失を割り当てます。

ここで、両プレイヤーのユニットは、戦闘後 ECs を行わなければなりません。ドイツ軍の 1/1 師団は、11 の現行 CEL を持ちます。2 つのサイを振り、6 の結果です。修正後の EC 結果は 6 (サイの目) + 4 (2 ステップ損失) = 10 です。1/1 師団は、自身の EC にパスします。ロシア軍プレイヤーは、サイを 2 回振らなければならず、各スタックについて一度です。ロシア軍の全 3 個師団は、10 の現行 CEL を持ちます。サイコロは、最初に 29/20 師団のために振られ、5 の結果です。修正後の結果は、5 (サイの目) + 2 (1 ステップ損失) = 7 です。29/20 師団は、自身の EC にパスします。次に、サイコロは第 3 軍団の 2 個師団のために振られ、12 の結果です。25/3 と 27/3 師団のための修正後の結果が異なることに注意してください。なぜならば、27/3 は 1 ステップ損失を被っており、2 だけ失敗します。25/3 師団の CEL は 1 だけ減少し、付属マーカーを「基本戦闘効果値状態」["Base Combat Effectiveness Status"] ボックスから「-1」ボックスへ移します。27/3 についての修正後の結果は、12 (サイの目) + 2 (1 ステップ損失) = 14 で、4 だけ失敗します。27/3 師団の CEL は 2 だけ減少し (「-2」ボックスへ)、1 ヘクス退却しなければなりません。

防御側のヘクスがカラにならなかったため、戦闘後前進は不可能です。これで戦闘が完了します。

1 2. 0 要塞ユニット [FORTRESS UNITS]



「要塞ユニット」に用語には、2 タイプのユニットを含みます。: 堡塁 [Forts] と要塞 [Fortress] です。堡塁は、要塞シンボル内に矢印を持ちます。堡塁は、全ての面で要塞と同様に扱われますが、以下を除きます。(1) 周囲のヘクス内に ZOC を及ぼさず、(2) マグニチュードについて考慮されません。

「複合要塞」["Fortress Complex"] は、同じ ID を持つ複数の要塞ユニットとして定義されます。

プレイ・ノート: この定義は、ルール 12.3&12.4 について重要です。

1 2. 1 一般的な特性 [General Characteristics]

要塞ユニットは:

- ・決して移動できません。
- ・スタッキング限度にカウントしません。
- ・常に「補給下」です。
- ・決して攻撃できません。
- ・もしも要塞であって堡塁でなければ、ZOC を及ぼします。

1 2. 1. 1 要塞ユニットのその他の影響 [Other Effects of Fortress Units]:

- ・敵の要塞ユニットを含んでいるヘクスは、撃退 (8.5.1) の目標となり得ません。
- ・自身の補給源から離れて退却するユニットは、もしも退却は要塞ユニットとスタックして終了すると、CEL 減少を被りません (11.2.3)。
- ・補給シンボルを持つ要塞は、補給を供給できます (14.2.4)。

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

要塞ユニットは、防御側としてのみ戦闘に参加でき (要塞ユニットは、決して攻撃できません)、決して戦闘から拘置できません (10.1.5)。

要塞ユニットの戦闘戦力は、現行ステップ数に要塞ステップ戦力乗数を掛けることで算出されます (すなわち、ステップ × FSSM = 戦闘戦力)。

・SLRT DRM の目的において、要塞ユニットの戦闘戦力の半数は、砲兵と見なされます。

・マグニチュードの目的において、要塞は 1 旅団規模歩兵ユニット相当と見なされます。堡塁ユニットは、マグニチュードを判定しているときに考慮しません。

・要塞ユニットは、決して戦闘後 EC を受けません。

1 2. 2. 1 戦闘のユニークな特徴 [Unique Characteristics of Combat]:

防御している要塞ユニットを含む戦闘は、以下の重要な調整と共に通常の戦闘と同じ要領で実施します。:

- ・要塞ユニットを含む防御ヘクスは、側面攻撃を受け得ません (10.4.5)。
- ・防御側の黒い退却結果を無視します (10.9)。
- ・防御側が被る各白い退却結果を、要塞ユニットのステップ損失に変換します (10.9)。
- ・要塞ユニットは、ヘクス内の他の全ユニットが除去されていない限り、いかなる SLRT 減少ステップ損失も割り当てる必要がありません (11.1.1)。

プレイ・ノート: 他の多くのゲームと異なり、1914, *Twilight in the East* では、要塞ユニットがヘクス内で最後にステップ損失を被る (又は最後に除去される) ユニットである必要はありません。

1 2. 3 複合要塞弾薬庫 [Fortress Complex Magazines]

マップ上に記載された補給シンボルを含んでいる各複合要塞弾薬庫は、要塞弾薬庫を持ちます。複合要塞の一部である友軍要塞ユニットと共にスタックしたユニット、又はマップ上に記載された補給シンボルを持つヘクス (例えば、Brest-Litowsk ヘクス 31.55) 内のユニットは、要塞弾薬庫から AP を割り当てられることができます (10.5.5 を参照)。

1 2. 4 要塞守備隊 [Fortress Garrisons]



いくつかの戦闘ユニットと砲兵ユニット上に記載されたものは、要塞守備隊表示ドットです (3.3.5)。もしもユニットがこのドットを持ち、要塞ユニットの上にスタックするか又は複合要塞の内部でシナリオを開始すると、ユニットは要塞守備隊で、以下のルールによって拘束されます。

1 2. 4. 1 要塞守備隊制限 [Fortress Garrison Restrictions]：要塞守備隊ユニットは、任意に要塞ユニット又は複合要塞から離れることができません。ただし、これらは、複合要塞の複数ヘクス内を自由に移動できます。退却を要求されたときには、このようなユニットは複合要塞内に留まるよう試みなければなりません。もしも守備隊ユニットが自身の複合要塞の外側へ退却させられると、これらの要塞守備隊制限から解放されます。

1 2. 5 オーストリアーハンガリー軍の橋頭堡 [Austro-Hungarian Bridgeheads]



橋頭堡シンボル「B」でマークされたA-H 堡壘は、ロシア軍ユニットが隣接するとき強制的に放棄させられ得ます。
(ルール 17.4 も参照。Jaroslau の RR 橋梁)

1 2. 5. 1 強制的放棄の誘発 [Triggering Involuntary Abandonment]：ロシア軍の戦闘ユニットが橋頭堡ユニットに隣接した最初の瞬間に、橋頭堡ユニットと共にスタックしたA-H ユニットのいなければ、強制的放棄が誘発され得ます（一度のみ）。各橋頭堡ユニットは、カウンター裏面に記載された放棄ナンバーを持ちます（Ab#）。1d6 を振ります。もしも結果がAb#よりも大きければ、橋頭堡は放棄されてプレイから取り去られます。

例：Zaleszezyki 堡壘ユニット（11.103）が、友軍騎兵師団と共にスタックしています。ロシア軍歩兵師団が移動して隣接します。この瞬間には、強制的放棄が誘発されないことに注意してください。ただし、ロシア軍プレイヤーが移動して敵騎兵ユニット（9.1.2）に隣接し、A-H プレイヤーがヘクスの外に「騎兵対応」することに決め、堡壘ユニットがヘクス内に単独で残される瞬間に宣言されます。これは、強制的放棄が誘発される最初の瞬間を創出します。A-H プレイヤーは1d6 を振り、結果をZaleszezyki 堡壘カウンター裏面に記載されたAb#と比較します。もしも結果が2～6 であると、堡壘はプレイから取り去られることになります。

プレイ・ノート：この「最初の瞬間」は、いずれかの移動フェイズ中又は戦闘結果としての退却や前進のために起こり得ます。

1 2. 5. 2 孤立状態の橋頭堡 [Isolated Bridgeheads]：

孤立状態（14.4.1）と判断される橋頭堡ユニットは、自動的に放棄されます（敵ユニットが来て隣接する必要はありません）。



1 3. 0 陣地 (IPs) [IMPROVED POSITIONS]

陣地は、野戦構築物によって補強された防御位置をあらわします。4 レベルの IPs があります。：1～4。

>>ユニットは、2つの方法で IP 内に進入できます。：（1）歩兵ユニットは、MPs を消費することによってこれらを構築でき、又は（2）すでにその場にある IP マーカーを持つヘクスに進入することによってです。IP（マップ上に記載されたものでさえ）は、方向性を持たず、内部のユニットが攻撃を受ける方向にかかわらず、その効果が適用されます。

デザイン・ノート：1914, Twilight in the East の IPs は、後の戦争中に西部戦線で見られた塹壕と比較すると、初歩的な防御施設をあらわします。

1 3. 1 IP の構築 [IP Construction]

>>歩兵ユニットのみが IP を構築でき、歩兵組織のみが IP をレベル3 又は4に向上させることができます。フェイズ毎にいずれかの1ヘクス内で、1ユニットのみが IP の構築又は向上のために MPs を消費できます。IPs は、全ての地形内で、EZOC 内でさえも構築と向上ができます。マップ上に置くときには、適切な国籍色の IP

マーカーを使用します。

重要：歩兵ユニットは、もしも敵ユニットから3ヘクスを超えて離れていると、IP の構築や向上を開始できません。

デザイン・ノート：防御野戦施設が前線の背後に用意されることは稀でした。（これらは、マップ上に直接描かれています。）戦前、塹壕は部隊の活力を失わせるとして難色を示されました。

1 3. 1. 1 手順 [Procedure]：移動フェイズ中、歩兵ユニットは7 MPs の消費で1の IP を構築できます。

歩兵ユニットは、追加の7 MPs を消費することにより、レベル1の IP をレベル2に向上させることができます。

歩兵組織は、7 MPs を消費することにより、レベル2 又は3の IP をレベル3 又は4まで（それぞれ）向上させることができます。

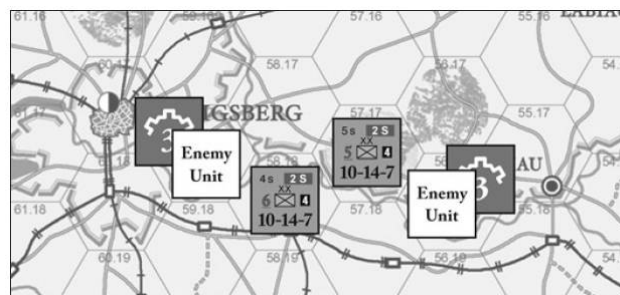
もしもユニットが IP の構築又は向上のために十分な MPs を持たなければ、ユニットの上又は向上させる IP マーカーの上に MPs 消費マーカーを置きます（8.9）。十分な MPs が消費されたときには、新たな IP が有効となります。このようなユニットは攻撃できず、もしも攻撃されたら MPs 消費マーカーを取り去ります。

1 3. 1. 2 ユニットの制限 [Unit Restrictions]：士気阻喪状態のユニットは、IP の構築や向上ができません。IP をレベル3 又は4に向上させるために、ユニットは低補給又は非補給下としてマークされてはいけません。

1 3. 1. 3 戦闘経験の制限 [Combat Experience Limitation]：重要-GT22 になるまで、レベル3 IP の構築を開始できるドイツ軍ユニットはありません。GT25 になるまで、レベル3 IP の構築を開始できるロシア軍又はA-H 軍ユニットはありません。GT35 になるまで、レベル4 IP の構築を開始できるユニットはありません。

1 3. 2 移動への IP の影響 [IP Effects on Movement]

レベル3 又は4の IP から及ぼされた EZOC 内のヘクスから、やはりレベル3 又は4の IP から及ぼされた EZOC 内への移動は、進入するヘクスがすでに友軍ユニットによって占められていない限り、禁じられます。



例：ヘクス 58.18 と 57.17 内のロシア軍ユニットは、ヘクス 59.17 と 56.18 内のドイツ軍ユニット（レベル3の IPs）のため、ヘクス 58.17 内への移動を禁じられます。58.18 内のロシア軍ユニットは、他のロシア軍ユニットのヘクス内へ移動できます（逆もまた同様）。

プレイ・ノート：IPs は、EZOC to EZOC 移動も容易にします。— 4.1.4 を参照。

1 3. 2. 1 移動中の戦闘効果値回復への IP の影響 [IP Effects on Combat Effectiveness Recovery during Movement] — 8.6.1 を参照。

1 3. 3 戦闘への IP の影響 [IP Effects on Combat]

1 3. 3. 1 CRT の特典 [CRT Benefits]：CRT で黒円内の退却結果は、もしもユニットが IP 内で防御しているか又はそこから攻撃していると無視されます（すなわち、退却はなく、一致する EC 修正はありません）。

加えて、IP 内で防御しているユニットのスタックは、戦闘で IP

のレベル毎に1 CRT コラム・シフト左（防御側有利に）を受け取ります。（例えば、レベル3のIPは、防御側に3コラム・シフト左を与えます。）これらのCRTシフトが、APを割り当てられた敵の高弾道砲兵と重砲兵の使用によって、完全に又は部分的に無効にされ得ることに注意してください（10.8）。

1 3. 3. 2 SLRTの影響—攻撃側の難儀 [SLRT Effects—Attacker's Hardship] (e)：レベル4のIP内の敵を攻撃しているユニットは、そのSLRTサイの目に1を加えます（+1）。

1 3. 3. 3 ECの特典 [EC Benefits]：戦闘の結果としてヘクスの外へ退却していないレベル2、3、4内で防御しているユニットは、戦闘後効果値チェックについて-1 DRMを受け取ります。

1 3. 4 IP マーカーの撤去 [IP Marker Removal]

IP マーカーは、いったん置かれたら、全ての友軍ユニットがそのヘクスを離れるまでヘクス内に留まり、このときにマーカーは直ちにプレイから取り去られます。

プレイ・ノート：プレイヤー諸氏は、他のユニットを外へ出す前に、IP ヘクス内に新たなユニットを移動させるよう注意しなければなりません。

1 3. 5 マップ上に記載された IPs [IPs Printed On-Map]

マップ上には、記載されたIPsがあります（マップ記号を参照）。これらは、戦闘ユニットによって構築されたIPsと同様に機能します。

重要：マップ上に記載されたIPsは、GT20になるまでレベル3のIPsと見なされ、それからはレベル4のIPsと見なされます。

1 3. 5. 1 破壊された IPs [Ruined IPs]：マップ上に記載されたIPsは、それが占めるヘクスに敵ユニットが進入する瞬間に破壊されます。ヘクス上にオレンジ色の「IP破壊」[“IP Ruined”] マーカーを置きます。マップ上に記載されたIPで、プレイヤーの母国内で破壊されたIPは、最初のレベル1と2のIPsなしで再建でき、IPは直ちにレベル3のIPになります。これは、通常の建設手順を通して、レベル4へ増加させることができます（GT20の後）。もしもマップ上に記載されたIPがGT20の前にレベル3に再建されていたら、他の記載されたIPsをレベル4へ増加させます。

1 4. 0 補給 [SUPPLY]

デザイン・ノート：WWI中は鉄道への依存が非常に大きく、しばしば鉄道システムのレイアウトが作戦の方向を事前に決定しました。この依存の結果は、これらに沿った作戦のみが攻勢を成功裏に実施することができました。

1914, *Twilight in the East* では、要塞補給を除き、全ての補給は鉄道ヘクスからたどられます。

一般ルール [General Rule]

ユニットは、常に可能性がある3つの補給状態の1つにあります。：補給下 [In Supply]、低補給下 [Low Supply]、非補給下 [Out of Supply] です。補給下のユニットは、通常に機能します。低補給下のユニットは、低補給下マーカーでマークされ、不利な結果を被ります。非補給下ユニットは、非補給下マーカーでマークされ、より不利な結果を被ります。

プレイヤーのユニットの補給状態は、GT 毎に一度、友軍補給フェイズ中に判定されます。いったんユニットが低補給下又は非補給下であると判定されたら、次の友軍補給フェイズ中にその状態が新たにチェックされるまで留まります。

デザイン・ノート：ドイツ軍のホフマン将軍は、戦後の回想でドイツ陸軍について書いています。「鉄道から100キロメートルも離れると、停止することになった。」彼はロシア軍の補給範囲を、鉄道を越えてから20キロメートルと見積もり、「第一に彼らの過度に控え

目な要求、第2に彼らの馬への多大な配慮故である。」

ロシア軍のゴルビン中尉は、この範囲に一致したと書いています。「軍団の輸送手段が使用可能なときには、軍団は鉄道から5行軍まで離れて機能できた。」

1914, *Twilight in the East* では、この鉄道からの最大範囲は、集積所の（拡張）範囲と軍団段列ユニットの通常範囲との組合せによってあらわれます。集積所と軍団段列両方の拡張モード面を使用して達成可能な補給範囲は、非常時に獲得される範囲です。

1 4. 1 補給をたどる [Tracing Supply]

ユニットが「補給下」であるためには、補給源がその補給範囲内で、補給を求めているユニットまで補給線をたどれなければなりません。補給線は、補給源から補給を求めているユニットまで、連続したヘクスを通してたどられます。補給線は、敵ユニット又はEZOCによって占められたヘクスを通過できません。補給線をたどる目的において、友軍ユニットはEZOCの存在を無効にします。

1 4. 1. 1 地形の補給線への影響 [Supply Line Terrain Effects]：補給線は：

- ・橋梁、舟橋、フェリーが位置している場所を除き、主要大河川又は大河川ヘクスサイドを越えてたどれません。

プレイ・ノート：舟橋フェイズは補給フェイズの直前に起き、ユニットを補給下に維持するために舟橋を置きます。

- ・高山 [High Mountain] ヘクスを通してたどれません。
- ・湖ヘクスサイドを越えてたどれず、バルト海のヘクス又はヘクスサイドを通してたどれません。

ピラウの例外 [PILLAU EXCEPTION]：もしもピラウ [Pillau] がドイツ軍支配下であると、ドイツ軍プレイヤーはあたかもバルト海によって隔てられていないかのごとく、ヘクス 66.19 からヘクス 67.18 まで補給線をたどることができます。

1 4. 1. 2 補給をたどるヘクスのコスト [Tracing Supply Hex Cost]：補給線をたどっているときには、以下の地形を除き、各ヘクスを1ヘクスとしてカウントします。

- ・RR ライン [RR Lines]：連続する友軍機能 RR ライン・ヘクスに沿って補給をたどっているときには、複線 RR ヘクスを介して進入した各ヘクスを1/4ヘクスとしカウントし、単線 RR ラインを介して進入した各ヘクスを1/2ヘクスとしてカウントします。（友軍非機能 RR ラインは、補給をたどるために使用できません—17.1。）
- ・荒地ヘクス [Rough Hexes]：荒地地形を含んでいるヘクス内へ補給をたどっているときには、連続した道路に沿って（1ヘクスとしてカウント）又はRRライン（上記）でたどられていない限り、そのヘクスを1と1/2ヘクスとしてカウントします。
- ・山岳と湿地のヘクス [Mountain and Wetlands Hexes]：山岳又は湿地の地形を含んでいるヘクス内へ補給線をたどっているときには、連続した道路（1ヘクスとしてカウント）又はRRライン（上記を参照）に沿ってたどられていない限り、そのヘクスを2ヘクスとしてカウントします。

プレイ・ノート：湿地地形は、凍結天候（20.0）中に平地地形として扱われます。

- ・山岳尾根ヘクスサイド [Mountain Ridge hexside]：山岳尾根ヘクスサイドを越えて補給をたどっているときには、連続した道路又はRRラインに沿ってたどられていない限り、ヘクスに+1を加えます。

- ・主要大河川&大河川のヘクスサイド (c) [Grand & Major River hexside]：高水位天候 [High Water weather]（20.1）で秋季の間、主要大河川又は大河川のヘクスサイド（橋梁又はフェリー渡河点）を越えて補給をたどっているときには、専属したRRラインに沿ってたどられていない限り、ヘクスに+1を加えます。

1 4. 2 補給源 [Supply Sources]

5タイプの補給源があります。:軍大集積所、軍小集積所ユニット、軍団段列ユニット、友軍機能 RR ライン、いくつかの要塞です (14.7 –Bukowina 補給も参照)。

「補給下」の大集積所、小集積所、軍団段列ユニットのみが、他のユニットへ補給を提供できます。加えて、集積所と軍団段列ユニットは、同じ軍又は軍団に付属したユニットにのみ補給を供給できます (6.3)。

集積所ユニットと軍団段列ユニットは、補給を供給するため補給フェイズ中に、AP を供給するためいずれかの攻撃フェイズ中に、拡張モード面に裏返すことができます。

プレイ・ノート：補給ユニットは、補給フェイズの開始時に表面に返されます。

1 4. 2. 1 集積所ユニット [Depot Units]：補給下であるためには、集積所ユニット (大又は小) は、RR 駅ヘクス内でスタックし、正当な LOC を持たなければなりません。

集積所ユニットは、再配置又は統合としてマークされている間に補給を提供できません (8.2.7)。

プレイ・ノート：再配置されている集積所を持つ軍に付属したユニットは、RR ラインから補給をたどることができます (14.2.3)。

1 4. 2. 1a LOC の定義 [LOC Definition]：LOC は、軍集積所ユニットによって占められた RR ライン・ヘクスと、友軍ユニットによって占められていない限り EZOC 内にはない、その集積所から友軍マップ端 (1.2.1) まで導かれる、連続した全ての友軍機能 RR ライン・ヘクスです。

デザイン・ノート：概して、1914 年には、各軍 (と独立軍団) は軍の集積所で本国まで連結した自身の LOC を持ちました。LOC は、各軍団に割り当てられた、本国内で戦域から遠く離れていない集積駅に集められた根拠地で開始します。集積駅からの補給は、軍事鉄道によって運営される鉄道ラインが開始する輸送駅に、次に鉄道堡の位置が指定された軍の多数の軍団集積所まで送られました。1914, *Twilight in the East* では、大集積所ユニットは軍の主集積所と主要鉄道堡上に見られた複数の軍団集積所をあらわします。小集積所ユニットは、中心から離れた軍団集積所をあらわします。

1 4. 2. 2 軍団段列 [Corps Train]：軍団段列ユニットは、2つの方法で補給を受け取ります。: (1) 集積所が付属する軍の大又は小集積所からのみ (特定の軍の編成ディスプレイ上にその付属マーカーが見られる) で、しかも集積所の範囲内にあるか、又は (2) 友軍マップ端まで導かれる、友軍機能 RR ライン・ヘクスの連続したライン (長さ無制限) によって連結した友軍機能 RR ライン上に位置する。

乗車状態の軍団段列ユニットは、補給を供給できません。

1 4. 2. 3 RR ライン [RR Lines]：戦闘ユニットと砲兵ユニットは、連続した友軍機能 RR ライン・ヘクスによってマップ端へ連結する RR ラインから、直接補給線をたどることを選択できます。この方法で補給をたどることを選択した戦闘ユニットと砲兵ユニットは、もしも RR ライン・ヘクスの3ヘクス以内にあれば「補給下」で、又はもしも3ヘクスより離れていても RR ライン・ヘクスから6ヘクス以内にあれば「低補給下」です。

プレイ・ノート：軍団段列ユニットは、もしも RR ライン上にスタックしている場合のみ RR ライン・ヘクスから補給を受け取れることを忘れないでください (14.2.2)。

1 4. 2. 4 要塞補給 [Fortress Supply]：いくつかの要塞は、カウンター上に記載された補給シンボルを持ちます。このような要塞のヘクスにスタック又は隣接する友軍の戦闘ユニット又は砲兵ユニットは、補給下と見なされます。

例外：ドイツ軍のボーエン [Boyen] 要塞ユニットは、Lötzen、Masurian、Bacmeister の組織名称を持つユニット (これらのユニットは、右上端に白い三角形でマークされます。) についてのみ補給源として機能できます。これらのユニットは、Boyen 要塞に3ヘクスまでの補給線をたどることができます。その他のユニットは、Boyen 要塞ユニットから補給を引くことができません。

プレイ・ノート：ボーエン [Boyen] 要塞は、Lötzen ユニットの APs も供給します。-10.5.5 を参照。

1 4. 3 付属による補給源の制限 [Supply Source Restrictions due to Attachment]

1 4. 3. 1 軍団段列の制限 [Corps Train Restrictions]：軍団段列ユニットは、その軍団内の全組織 (同じ組織名称を持つ)、付属組織 (軍団付属記録欄上に自身の付属マーカーを持つ)、いずれか2つの騎兵組織 (たとえ軍団に付属していなくても)、いずれかの数の付属した支援ユニットについての補給源となることができます。これらのユニットは、軍団段列ユニットの補給範囲内にいなければなりません。

例外：騎兵軍団の段列ユニットは、付属した騎兵ユニットのみを補給できます。

プレイ・ノート：騎兵軍団に付属した騎兵ユニットは、騎兵軍団の段列ユニットからのみ補給を受け取ることができ、他の軍団段列ユニットから補給を受け取ることはできません。

1 4. 3. 2 集積所の制限 [Depot Restrictions]：軍の小集積所又は大集積所ユニットは、ユニットが全て集積所の軍に付属して補給範囲内にある限り、いかなる数のユニットも補給することができます。

1 4. 4 補給をたどる手順 [Tracing Supply Procedure]

ユニットが補給下、低補給下、非補給下 (孤立の可能性も) かどうかが判定し、「非補給下」ユニットに罰則を与えるため、以下の手順を使用します。:

プレイ・ノート：大集積所、小集積所、軍団段列ユニットは、もしもその範囲を増加させる必要があれば、「拡張」面に裏返せることを忘れないでください。

(1) 各大集積所と小集積所ユニットが正当な LOC (14.2.1a) を判定するためにチェックします。正当な LOC を持たない集積所ユニットの上に、非補給下マーカーを置きます。

(2) 各軍団段列ユニットが補給下 (14.2.2) であるか判定するためにチェックします。軍団段列ユニットは、補給下の集積所ユニット又は RR ラインのどちらかから補給を受け取ることができます。正当な補給線を持たない軍団段列ユニットの上に、非補給下マーカーを置きます。

(3) 全ての戦闘ユニットと砲兵ユニットへ補給線をたどることを試みます。戦闘ユニットと砲兵ユニットは、補給をたどるためにいくつかの源を使用できます。:

- ・大集積所と小集積所ユニット (もしもユニットが集積所の軍に付属していると)
- ・軍団段列ユニット (もしもユニットが軍団に付属しているか、又は騎兵であると-14.3を参照)。
- ・RR ラインと要塞ユニット。

(4) 拡張モード面の軍団段列ユニットから補給をたどるか、又は4~6ヘクスの範囲で RR ラインまでたどる全ての戦闘ユニットと砲兵ユニットの上に、低補給下マーカーを置きます。

正当な補給線をたどれない全ての戦闘ユニットと砲兵ユニットの上に、非補給下マーカーを置きます。

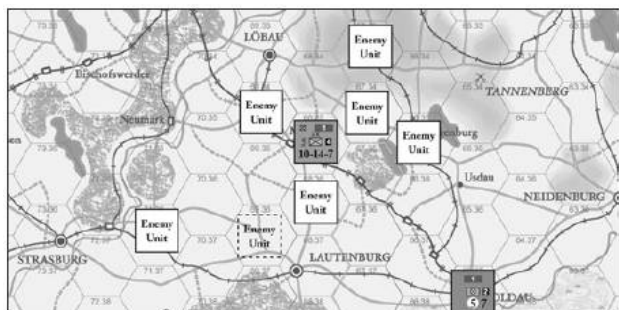
(5)「士気阻喪状態」でしかも「孤立状態」(14.4.1)の両方である非補給下マーカを持つ全部隊(2.1)の降伏(14.6)についてチェックします。

>>(6)孤立状態でない限り、非補給下マーカを持つ全部隊(2.1)のCELを1ずつ減少させます。(士気阻喪ユニットは、CEL減少をステップ損失へ変換します)。もしも支援ユニットが非補給下で、組織と共にスタックしていなければ、CELレベルの代わりにステップを失います。

(7)孤立状態のA-H軍又はロシア軍部隊のCELを3ずつ減少させ、孤立状態のドイツ軍部隊のCELを2ずつ減少させます。

部隊が満たすことができない各CEL減少は、ステップ損失に変換します。

>>14.4.1 孤立状態の定義 [Isolated Definition]: 非補給下のユニットは、もしもEZOCを通過せず、友軍が占めるヘクスでなく又はZOC内(ユニット自体のZOCも含める)でもない、6ヘクスを超える敵支配下ヘクス(4.3)を通過しない、友軍機能RRライン・ヘクスまで(長さ無制限の)補給線をたどることができなければ、「孤立状態」です。



>>例:ヘクス68.35内のロシア軍師団22/1は、周囲の全ヘクスが敵に占められているか又はEZOC内にあるので、自身の補給源(ヘクス65.37内の第1軍団段列ユニット)まで正当な補給線をたどることができません。加えて、22/1師団は、周囲6ヘクス全てが敵ユニットを含むか又は友軍ZOCがないEZOCで、友軍機能RRライン(ヘクス65.37)へ正当な補給線をたどることができないため、孤立状態です。

もしもヘクス68.36内のドイツ軍ユニットが代わりにヘクス69.36内にあると、22/1自体のZOCが孤立状態でないことを認めます(ただし、それでも非補給下です)。

プレイ・ノート:孤立は、A-H橋頭堡ユニット(12.5.2)とPrzemysl(23.6)にも影響します。

14.5 低補給下と非補給下の影響 [Low Supply and Out of Supply Effects]

低補給下又は非補給下のユニットは、次の補給フェイズになるまでこれらの影響を被ります。これらはの影響は、ルール14.4ステップ5、6、7に従って補給フェイズ中に非補給下ユニットが被る不利な結果に追加されます。

14.5.1 低補給下 [Low Supply]: 低補給下の戦闘ユニットは、以下の影響を被ります。:

- 全ての戦闘後ECと強行軍ECに+1DRM。
- IPをレベル3又は4に向上できません。

14.5.2 非補給下 [Out of Supply]: 非補給下の戦闘ユニットは、以下の影響を被ります。:

- IPをレベル3又は4に向上できません。
- CELsを回復できず、混乱から回復できません。
- >>もしも士気阻喪状態の騎兵ユニットであると、騎兵対応を実施できません(9.1.4を参照)。

非補給下マーカを載せている集積所ユニットは、戦闘のためにAPsを割り当てることができません。

プレイ・ノート:非補給下マーカを載せている軍団段列ユニットは、もしも全ての要件を満たせばAPsを割り当てることができます(10.5.3)。

14.6 降伏 [Surrender]

もしも補給フェイズ中に士気阻喪状態の部隊(すなわち、付属された支援ユニットを含む組織)が孤立状態であると(14.4.1)、降伏するかも知れません。1d6を振り、4、5、6の目で部隊は降伏して永久に除去されます。

14.7 特別-A-H ブコビナ補給 [Special-A-H Bukowina Supply]

限定された数のA-Hユニットは、マップ南端のハーフ・ヘクス31.114、27.114、17.114、11.114、09.114、07.114へ補給線をたどることができます。(これらは、ブコビナ [Bukowina] 待機ボックスへと導かれるハーフ・ヘクスと同じです)。

限定されたユニット [Unit Limitations]: 3つのA-Hユニット(青色の)にプラスして、全てのFischerユニット(ダーク・グリーン)のみが、特別補給フェイズ中にブコビナ補給を受け取ることができます。

限定された補給路 [Supply Limitation]: 補給路は、最大で10ヘクスの長さまで可能です(14.1)。

15.0 補充 (REPL) [REPLACEMENTS]

>>両陣営は、補充ステップ(REPLs)の形態で歩兵と騎兵の補充を受け取ります。1REPLは、減少戦力歩兵ユニットの1ステップを回復させます。1CAV REPLは、減少戦力騎兵ユニットの1ステップを回復させます。ドイツ軍のポイントは、ドイツ軍ユニットのみに消費でき、A-H軍のポイントはA-H軍ユニットのみです。

• 野戦補充 [Ersatz Replacement]—8.7を参照。

デザイン・ノート:戦役中に死傷率が跳ね上がり、大量の補充が要求されました。要求された割合にいくつかの方向性を与えるため、以下を考慮しました。:1914年11月の終わりにA-H最高司令部(AOK)によって行われた計算に従うと、A-H軍の戦闘組織はロシア戦線で295,000人の不足でした。AOKの更なる統計では、自軍部隊が900,000人の戦力で戦役を開始し、11月までに845,000人が死傷したとされます。(!!!!!!)これには、1914年11月までにA-H軍部隊に組み込まれた550,000人の補充を含みます。(これらの469,000人がMarschユニットから補充され、その他の81,000人はLandstrum組織の統合を通してでした)。

ゲームでは、これを大体470ステップ損失を被ったものと見なし、260補充ステップ(Marschユニットの統合を含めます)にプラスして、45Landstrumユニットの統合によって補充されます。

15.1 減少状態ユニットへの補充ポイントの適用 [Applying Replacements Points to Reduced Units]

プレイヤーは、中間フェイズの補充セグメント中にのみ補充ポイントを割り当てることができます。所有しているプレイヤーは、減少ユニットに単純にステップを加えます。未割当のREPLsは、失われます(これらは備蓄できません)。

デザイン・ノート:超過REPLsは、他の「作戦戦域」へ送られます。

>>15.1.1 制限 [Restrictions]: REPLを統合する資格を持つため、ユニットは孤立状態又は除去されてはなりません。

15.1.2 個別ユニットの限度 [Individual Unit Limitations]

各補充セグメントに、各歩兵師団 (XX) は最大 2 REPLs を統合でき、旅団 (X) 規模以下 (III、II) との各歩兵ユニットと各騎兵ユニット (いずれかの規模) は、最大 1 REPL を統合できます。(3.3.2—ユニット規模表示を参照)

16.0 増援 [REINFORCEMENTS]

増援は、特定の GT について指定されます。増援として到着しているユニットは、特定の登場ヘクスでマップ上に進入しなければなりません。もしも登場ヘクスがマップ端ヘクスで RR ラインを含むと、増援ユニットは鉄道モードで進入できます (所有者の判断)。

16.1 登場の手順 [Entry Procedure]

ユニットは、スタッキング・ルールを破って登場ヘクス内に出現できますが、現行移動フェイズの終了までにスタッキング・ルールを満たさなければなりません。

>>増援は、現在敵ユニットによって占められた又は EZOC 内にあるヘクスでマップに登場できません。もしも予定された登場ヘクスが敵ユニットによって占められるか EZOC 内にあるか、又は敵支配下であると、増援ユニットは (1) もしもマップ端から進入していると、最寄りの非妨害友軍 RR ライン・ヘクスに進入、又は (2) もしもマップ端でなければ、近くの RR 駅ヘクス内に到着します。マップ端でプレイに登場する増援は、最初に進入したヘクスの適切な地形コストを支払わなければなりません。マップ端に登場しないユニットは、プレイに登場するためにいかなる MPs も支払いませ

ん。

プレイ・ノート：近くの RR 駅は、列記されたヘクスの最寄り駅である必要性はありませんが、極力近くなければなりません—所有者の判断。

軍団又は組織が増援として登場するときには、直ちにその付属マーカーを軍編成ディスプレイ上に置きます。

プレイ・ノート：付属フェイズに続き、増援、撤退、活性化フェイズとなるため、もしも増援ユニットの付属マーカーの初期配置に誤りが見つかれば変更できます。

16.1.1 鉄道モードでの登場 [Entry in Rail Mode]：マップ端からの増援登場のための鉄道移動は「フリー」で、消費を必要とする RRs はありません。(ただし、ロシア軍の増援は、もしも積替えていると RPs を支払うことを要求されます。)

鉄道モードでマップ端から登場するユニットは、MPs を消費する前に目的地を指定しなければなりません。

プレイ・ノート：ルール 8.2.3 ポイント 3 は、鉄道モードで到着している増援がマップに登場する前に目的地ヘクスを指定しておかなければならないと述べています。それ故、いったん増援ユニットが目的地ヘクスを指定されたら、可及的速やかに目的地ヘクスへ移動して下車しなければなりません。

16.2 ユニットの代替 [Substitution]

いくつかの増援ユニットは、すでにマップ上にあるユニットを交替させます。

16.2.1 手順 [Procedure]：もしも交替されるユニットが非補給下でなければ、代替ユニットをそのヘクス内に置きます。もしもユニットが非補給下であると、代替ユニットは補給下又は低補給下になるまで待たなければなりません。もしも交替されるユニットが撃破されていたら、代替ユニットはあたかも代替ではなかったごとく、通常の増援として登場します。

ユニットが代替されるときには、マップから取り去られ、その戦力は代替ユニットの戦力に加えられます。加えて、新たなユニットは、出発しているユニットの戦闘効果値状態を受け取り、1 レベル

だけ状態を改善させます。

例：師団 A は、旅団 B の代替です。もしも旅団 B の戦力が 2 であると、師団 A の戦力は 2 ステップだけ増加することになります。もしも旅団 B の戦闘効果値の状態が -2 であると、師団 A の戦闘効果値状態は -1 になります。

16.2.2 特別な代替 [Special Substitutions]：ロシア軍の師団 12/12、1+2rf/22、3+4rf/22 とドイツ軍の師団 35r、Wz/Gz、Wn/TN、kg lw は、存在している 2 つの旅団規模組織を 1 つの師団規模組織に組み合わせることによって形成されました。このルールによって影響を受ける旅団規模のユニットは、その右上端に色付の円でマークされます。

A. 手順 [Procedure]：もしも増援と撤退フェイズ中に、2 つの特定旅団規模ユニットが同じヘクス内で一緒にスタックしていると、マップから 2 つのユニットを取り去り、その場に代替する師団規模ユニットを置きます。新たな師団のステップ戦力は、2 つの旅団戦力を一緒にすることで引き出され、現在の戦闘効果値の状態 (7.1) は、2 つの旅団の平均 CEL です (ゼロとなるよう切り上げます)。

B. 特例 [Special Cases]：.

1. もしも 2 つの旅団の 1 つが除去されていたら、上記 16.2.1 の手順を使用します。
2. もしも両方が除去されていたら、代替師団はゲームに登場しません (師団は決して形成されません)。

16.2.3 任意の代替 [Voluntary Substitutions]：任意の代替が「準備」されているときには、プレイヤーは現行 GT 又は続くいずれかの GT 中の望むときに代替を行うことができます。

16.2.3a 事例 [Cases]：各任意代替の事例は、下記で説明されます。

- ・A-H Karpaten 集積所：A-H ハンガリー地方内部のいずれかの A-H 軍の小集積所の代替を行うことができます。—23.5 を参照。
- ・ドイツ軍の第 9 軍/第 8 軍の小集積所：2 つの集積所ユニットは、ドイツ軍プレイヤーが望む度に互いに代替できます。
- ・>>ドイツ軍の Frommel 軍団：段列/3C ユニットの、FR 軍団段列ユニットの代替です。いったん、3C の FR 軍団段列代替が行われたら、逆はできません。

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

軍が増援として到着するときには、友軍機能 RR ラインによってマップ端に連結した、いずれかの友軍支配下の RR 駅ヘクス (又は複数の駅) 上に軍の集積所ユニット (たち) を置きます。

その軍の編成ディスプレイの使用を開始します。

重要：追加の軍レベルの増援ルールについては、国家特別ルールを参照してください。

16.4 補給ユニットの補充 [Supply Unit Replacement]

除去された補給ユニットは、除去 2 GTs 後の友軍増援、撤退、活性化フェイズ中に増援として出現します。(その到着 GT を記録するため、除去ユニットを GT 記録欄上に置きます。) 復帰している補給ユニットを、補給下のマップ上のどこかに置きます。

>>16.5 撤退 [Withdrawals]

3.3.6 に従い、撤退表示を載せているユニットは、指定された GT の増援、撤退、活性化フェイズ中にマップから単に取り去られます。

17.0 鉄道 (RR) ライン [RAILROAD(RR)LINES]

RR ラインは、WWI 戦役で重要な役割を演じました。RR ラインの賢い使用は、しばしば成功と失敗を分けました。

17.1 RRライン [RR Lines]

ゲームには、2タイプのRRラインがあります。複線（複数の軌道を含みます）、単線（狭軌を含みます）、2つの異なる軌幅：ヨーロッパとロシアを含みます。ライン上の軌道の数（単線又は複線）は、補給をたどること（14.1.2）と鉄道移動（8.2.3）に影響します。

狭軌を除く全てのRRラインは、鉄道でユニットを移動させるために使用できます。ドイツとオーストリアーハンガリーは、あたかも自国のごとく互いのRRラインを使用できます。

17.1.1 RRラインの状況 [RR Line States]：RRラインは、3つの状態を見つけることができます。：「友軍機能状態」、「友軍非機能状態」、「非友軍」です。

・**友軍機能 RR ライン・ヘクス**とは、友軍マップ端のRRヘクス（1.2.1）と、RR構築工程（17.1.2）を通して機能状態に変換されている友軍支配下領域内の全RRライン・ヘクスと、その他の友軍機能RRライン・ヘクスの連続した道筋によって友軍マップ端に連結する友軍支配下領域内の全RRライン・ヘクスを含みます。

・**友軍非機能 RR ライン・ヘクス**とは、RR構築工程（17.1.2）を通して機能状態に変換されているが、その他の友軍機能RRライン・ヘクスの連続した道筋によって友軍マップ端まで連結していない、友軍支配下領域内のRRライン・ヘクスです。

・**非友軍 RR ライン・ヘクス**とは、機能状態でなく非機能状態でもない友軍支配領域内のRRライン・ヘクスと、敵支配下領域内の全RRライン（4.3）です。

プレイ・ノート：各シナリオの開始時、プレイヤーの開始している鉄道堡背後の全RRライン・ヘクスは、特定の鉄道堡が列記されていない限り、そのプレイヤーの友軍機能状態と見なされます。

17.1.2 鉄道堡 [Railheads]：各友軍RR構築フェイズ中、プレイヤーは非友軍から友軍機能状態へRRヘクスを変換できます。これは、RR構築ポイントを消費することにより行われます。1RR構築ポイントの消費は、1RRヘクスを非友軍から友軍機能状態に変換させます。

「友軍の機能又は非機能状態」RRライン・ヘクスの最遠方前進を表示するため、鉄道堡マーカーを使用します。各RR構築ポイントが消費されるに連れて、鉄道堡マーカーを1ヘクス前方へ移します。

RR建設 [RR Engineers]：GT毎に使用可能なRR構築ポイントの数は、ゲーム・ターン記録欄上又はシナリオ・ルールで見つけられます。

ドイツ軍プレイヤーは、2種類のRR建設を持ちます。通常と本国専門です（カッコ内に表示されます）。本国専門RR建設は、ドイツ国内の鉄道橋堡マーカーを移動させるためにのみ使用できます。

17.1.3 RR建設の制限 [RR Engineering Restrictions]

・友軍支配下領域（4.3）内のRRラインのみが、友軍機能状態に変換できます。

・ドイツRR建設ポイントは、オーストリアーハンガリー国内のRRラインを変換するために使用できず、逆もまた同様です。

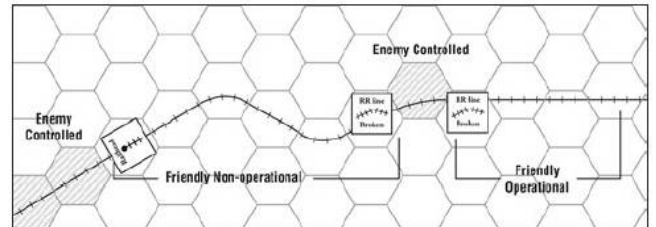
・**重要**：鉄道堡マーカーは、単一の特定RRラインに沿ってGT毎に最大5ヘクス前進できます。

プレイ・ノート：ドイツ軍とオーストリアーハンガリー軍の工兵は、一緒に作業できます。

>> **17.1.4 敵ユニットとRRライン [Enemy Units and RR Lines]**：友軍機能RRラインの状態は、以下のときに非友軍に変更されます。：1) 敵ユニットがRRラインのヘクスを通過又は停止するか/又は2) RRラインが敵前線の背後になったとき（すなわち、RRラインは、敵ユニットの存在又は敵前線の背後になったときに友軍機能状態から非友軍に変化します。）

プレイ・ノート：友軍支配下ヘクス内のRRラインは、自動的に友軍機能RRラインというわけではありません。多くの場合、両陣営にとって友軍ではない（すなわち、どちらの陣営にとっても機能状態でない）軌道が伸びています。

17.1.5 断続RRライン [Broken RR Lines]：友軍機能RRラインの伸長は、他の友軍機能RRラインから切断され得ます。この種のRRラインは、「断続状態」[“Broken”]と言われます。友軍支配下のRRラインで、友軍側RRライン・ヘクスによってマップ端に連結していない部分は、「友軍非機能」と言われます。



（1ヘクスが非友軍に変わったからといって、RRラインの完全な伸長が「非友軍」になるわけではありません。）

友軍機能（又は非機能）RRライン・ヘクスのセットを二分する、非機能状態に変わっているRRライン・ヘクス上に、断続RRマーカーを置きます。

17.2 ロシア軍の鉄道ポイントとRR軌道 [Russian Rail Points and RR Gauge]

ロシア軍プレイヤーは、2タイプの鉄道ポイント（RPs）を持ちます。：ロシア軌道とヨーロッパ軌道です。ロシア軌道RPは、ロシア軌道（紫）RRラインに連結する駅で乗車するためにのみ使用できます。ヨーロッパ軌道RPは、ヨーロッパ軌道（黒）RRラインに連結する駅で乗車するためにのみ使用できます。ヨーロッパ軌道RPの使用は、鉄道ポイント記録欄上の「ヨーロッパ軌道RP」[“Euro Gauge RP”]マーカーを使用して記録されます。

デザイン・ノート：中欧諸国のRPsは、RR軌道によって制限されません。同盟国は、ロシア軌道RRラインをヨーロッパ軌幅に敷き替えました。

17.2.1 特別なロシア軍「ワルシャワ」鉄道ポイント [Special Russian “Warsaw” Rail Points]：ロシア軍プレイヤーは、「ワルシャワRPs」と言われる特別なタイプのRPsを持ちます。これらのRPは、連続した友軍機能RRラインによってそれ自身がワルシャワ [Warsaw]（ヘクス 58.52）に連結する、ヨーロッパ軌道に連結する駅で乗車するためにのみ使用できます。

17.2.2 RR軌道間の積換え [Trans-Shipping between RR Gauges]：鉄道モードで移動しているロシア軍ユニットが軌道を変更すると（すなわち、紫から黒のRRラインに変更、又はその反対）、停止して移動を継続する前に積換えなければなりません。ユニットを積換えているときには、新たなRPsを消費しなければなりません。軌道間の積換えは、両軌道が提供されるRR駅ヘクスでのみ発生し、ユニットのRCP毎に1MPがかかります。積換えしているユニットは、下車する必要はありませんが、積換えMPコストを支払わなければなりません。もしもこのコストを1ターンで支払うことができなければ、MP消費マーカーを使用します。

例：Lodz（ヘクス 74.58）内で乗車している、2RCPから構成されたロシア軍ユニットは、それを行うために2ヨーロッパ軌道RPsを消費します。次に、ロシア軌道を介して移動を継続するために、ワルシャワ [Warsaw]（ヘクス 58.52）で積換えを行います。ユニットは、ワルシャワで積換えするために2MPsの消費（RCP毎に1）と2ロシア軌道RPsの消費を要求されます。

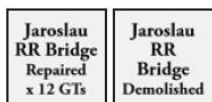
プレイ・ノート：ヨーロッパ移動とロシア軌道の両方が提供された RR 駅の少数例は、以下のとおりです。：Warsaw (58.52)、Lodz (74.58)、Mlawa (63.39)。

1 7 . 2 . 3 集積所ユニットの積換え [Depot Unit Trans-Shipping]：ロシア軍の集積所ユニットは、フェイズ毎に1つの特定 RR 軌道上でのみ移動できます。集積所は停止して、次の友軍フェイズに移動を継続しなければなりません。

1 7 . 3 その他の鉄道の影響 [Other Effects of Railroads]

- ・補給をたどることと補給範囲 [Tracing Supply and Supply Ranges]—14.1.2を参照。
- ・鉄道移動 [Railroad Movement]—8.2を参照。

1 7 . 4 ヤロスラウの RR 橋梁 (c) [The RR Bridge at Jaroslau]

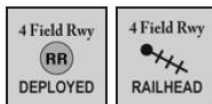


デザイン・ノート：非常に重要なヤロスラウ [Jaroslau] (ヘクス 43.84) の RR 橋梁は、9月20日に橋頭堡が放棄された際、退却しているオーストリアーハンガリー

軍によって爆破されました。実際にロシア軍がこの RR 橋梁の修理をいつ完了させたのか、私は判断できませんでした。

ヤロスラウ [Jaroslau] の橋頭堡が放棄されるか (12.5) 又は戦闘を通して破壊されるとき、この RR 橋梁は取り壊されます (ヘクス 42.84~43.84 間)。これを表示するため、ヤロスラウ橋梁破壊マーカーをヤロスラウ [Jaroslau] へ置きます。橋梁が破壊されている間は、いかなる方法によっても使用できません。橋梁は、破壊の 12GTs 後に修理されます。これを記録するため、GT 記録欄上の適切な GT 上に、ヤロスラウ修理マーカーを置きます。

1 7 . 5 野戦鉄道 [Field Railways]



オーストリアーハンガリー軍とロシア軍プレイヤーは、野戦鉄道を建設することができ、野戦鉄道マーカーが用意されています。これらのマーカーは、「Field

Rwy」と標記されます。「敷設」[“DEPLOYED”] 野戦鉄道は、野戦鉄道の開始点をマークし、「鉄道堡」[“RAILHEAD”] マーカーは、野戦鉄道の最遠建設地点をマークします。

1 7 . 5 . 1 建設の手順 [Construction Procedure]：野戦鉄道の建設を開始するため、RR 建設フェイズ中に友軍支配下の RR 駅ヘクス内に「野戦鉄道敷設」[“Field Rwy DEPLOYED”] マーカーを置きます。続く各 RR 建設フェイズに、鉄道ラインは、最大 13 ヘクスの長さまで、1ヘクス伸長させることができます。

1 7 . 5 . 2 制限 [Restrictions]：野戦鉄道は、一級又は二級道路に沿って敷設しなければならず、山岳地形ヘクス内に敷設できません。河川は、フェリー渡河点、橋梁、舟橋が存在する地点でのみ越えることができます。野戦鉄道は、EZOC 内に敷設できません。

1 7 . 5 . 3 特性 [Characteristics]：野戦鉄道ラインは、狭軌ライン (17.1) と見なされ、補給をたどることと APs を割り当てることにのみ使用できます。

- ・野戦鉄道は、その「敷設」[“Deployed”] マーカーの地点で (のみ) 鉄道網と連結していると見なされ、その「鉄道堡」[“Railhead”] は、他の RR ラインと連結できません。
- ・野戦鉄道は、恒久的なものではありません。もしも敵ユニットが野戦鉄道の一部を含んでいるヘクスに進入したら、鉄道の鉄道堡マーカーを隣接ヘクスへ退却させます (すなわち、敵から離れて敷設マーカーの方向へ)。

>>もしも敵ユニットが敷設野戦鉄道マーカーを含んでいるヘクスに進入したら、破壊されます。いったん破壊されたら、野戦鉄道は

移動させたりどこかで再使用したりできません。

プレイ・ノート：初期の GTs 中に、A-H プレイヤーは自軍の野戦鉄道が北部 (Lublin 方面) を攻撃している自軍部隊の維持を手助けすることが分かるでしょう。

デザイン・ノート：史実では、A-H 軍は4本の野戦鉄道を敷設しました。Nisko から開始して Turobin (ヘクス 41.72) へ到着する1本の馬匹牽引野戦鉄道ライン (Pferdefeldbahn)、Rozwadow (ヘクス 49.75) から開始して Kransnik へ到着する2番目のラインです。その他の2本の試みは、1つが Tomaszow へ向けた Belzec (ヘクス 34.80)、他方が Szczucin (ヘクス 59.79) でしたが、ロシア軍の前進によって早期に放棄されました。

(第1鉄道ユニットは、セルビアに対して配置されました。)

1 7 . 6 選択—ドイツの狭軌 RR ライン (c) [Optional—German Narrow-Gauge RR Lines]

デザイン・ノート：ドイツ国内で、Hohensalza の南部地方は、豊饒なてんさいを生産する地域でした。各大規模砂糖工場は、独自の狭軌 RR ラインを持っていました。1914 年には、大まかに 416km の狭軌軌道が地域内に存在しました。これらの軌道は、延伸されて2本の狭軌ラインに敷き直され、1本は Montwy (84.43) から Strykow まで、他方は Kruschwitz から Dombie via Kolo (82.51) まででした。

ドイツ軍プレイヤーは、「新たな」狭軌 RR ラインを建設でき、建設工程をマークするため、「狭軌」[“Narrow-Gauge”] と標記されたマーカーが用意されています。

いったん配置されたら、狭軌マーカーは移動や異なる位置での再使用ができず、RR ラインは恒久的で両陣営によって使用できます。狭軌「敷設」[“DEPLOYED”] マーカーは、新たな RR ラインの開始地点をマークし、一致する「鉄道堡」[“RAILHEAD”] マーカーは RR ラインの最遠方地点をマークします (間のヘクスは、紙片に書いておかなければなりません)。

いったん配置されたら、狭軌鉄道は通常の狭軌 RR ラインと見なされます (17.1)。

1 7 . 6 . 1 建設の手順 [Construction Procedure]：「新たな」RR ラインの建設を開始するためには、RR 建設フェイズ中に「鉄道敷設」[“Railroad DEPLOYED”] マーカーを置きます。続く各 RR 建設フェイズに、RR ラインは他の単線又は複線 RR ラインを持つヘクスに進入するまで、友軍支配下の領土内で1ヘクス伸ばすことができます。(すなわち、最大距離の制限はなく、建設は新たな RR ラインが他の RR ラインと合流するときに終了します。)

1 7 . 6 . 2 制限 [Restrictions]：(1) 新たな RR ラインは、本国内部の RR 駅ヘクスから開始しなければならず、しかも (2) 河川ヘクスサイドは道路橋が存在する場所でのみ越えることができます。

1 7 . 7 選択—ロシア軍の RR ライン建設 (c) [Optional—Russian Line Construction]

デザイン・ノート：ロシア軍は、自国の RR をオーストリアーハンガリーとドイツのそれに連結するため、直ちにラインの建設を開始しました。ワルシャワ地区の鉄道場内に備蓄されたヨーロッパ軌道鉄道のストックを使用するため、存在しているロシア軌道ラインと並行してヨーロッパ軌道ラインで Mlawa から Warsaw までを繋ぐ試みは、不幸な出来事のために放棄されました。

南西戦線では、4つの場所で様々なときに鉄道建設が開始されました。：Jarmolinka (東マップ外ヘクス 01.96) から Husiatyn (ヘクス 06.98) 方面、Lublin (ヘクス 43.67) から Rozwadow (ヘクス 49.75) 方面、Rejowiec (ヘクス 36.69) から Belzec (ヘクス 34.80) 方面、Vladimir-Volynski (ヘクス 25.72) から Sokal (ヘクス 27.78) 方面です。Jarmolinka から Husiatyn まで走っているラインのみはが、ロシア軍によって完成しました。Lublin、Rejowiec、Vladimir-Volynski で開始した RR ラインは、後の戦争中に同盟国

によって完成しました。実際に、これらのRRラインの建設が開始されたときと完成したときがいつだったのか、私には判断できませんでした。

ロシア軍プレイヤーは、「新たな」RRラインを建設でき、「鉄道」[「Railroad」]と標記されたマーカーが用意されています。

いったん敷設された新たなRRラインは、通常の単線RRラインと見なされ、移動や異なる位置での再使用ができません。敷設の瞬間に、ロシア軍プレイヤーはRRラインがヨーロッパ軌道なのかロシア軌道なのか宣言しなければなりません。建設が完了するとき、RRラインは恒久的に両陣営によって使用できます。もしも完成前に、新たな鉄道ラインに沿ったいずれかのヘクスが敵支配下の領土になると、新たなRR建設は放棄されます（すなわち、プレイから敷設マーカーと鉄道堡マーカーを取り去ります）。

鉄道「敷設」[「DEPLOYED」]マーカーは、新たなRRラインの開始地点をマークし、一致する「鉄道堡」[「RAILHEAD」]マーカーはRRラインの最遠方地点をマークします（間のヘクスは、紙片に書いておかねばなりません）。6番目のヘクス毎にRR発着場があると見なされます。

17.7.1 建設の手順 [Construction Procedure]:「新たな」RRラインの建設を開始するために、RR建設フェイズ中に「鉄道敷設」[「Railroad DEPLOYED」]マーカーを置きます。この時点で、プレイヤーは新たな鉄道のために、最大17ヘクスの距離に目的ヘクスを指定しなければなりません（紙片上に）。続く各RR建設フェイズに、RRラインは友軍支配下ヘクス内に伸ばすことができます。フェイズ毎に1と1/2ヘクス（又は、もしも異なる軌道のRRラインが並行して存在していると、フェイズ毎に1ヘクス）、目的ヘクスに到達してしまうまで向かいます。1ヘクスの半分の建設を記録するため、鉄道堡マーカーを1/2面（裏面）へ裏返します。建設は、新たなRRラインがその目的ヘクスへ到達するときに終了します。

17.7.2 制限 [Restrictions]:（1）新たなRRラインは、本国内のRR駅ヘクスから開始しなければならず、しかも（2）河川ヘクスサイドはマップ上に記載された橋梁又はフェリーが存在する場所でない限り（舟橋は不可）。

18.0 舟橋 [PONTOON BRIDGE]



ゲームでの各プレイヤーは、限定された数の舟橋マーカーを持ちます。舟橋の使用は、カウンター内容物（5枚のドイツ、6枚のA-H、10枚のロシア）によって限定されます。

18.1 一般ルール [General Rule]

舟橋は、友軍支配下ヘクスから友軍支配下ヘクスへ大河川と主要大河川を越えてのみ置くことができます。これらは、そのヘクスが友軍戦闘ユニットによって占められていない限り、河川ヘクスサイドを越えてEZOC内に置くことができます。

・いったん置かれたら、ロシア軍のRR建設を除き（17.7.2）、舟橋は全ての目的（8.1.3）において橋梁と見なされます。

・舟橋マーカーは、舟橋フェイズ中又は友軍移動フェイズ中のいずれかのときに、所有しているプレイヤーによって任意に取り去ることができ、敵ユニットが舟橋ヘクスサイドに隣接するヘクス内へ移動したら、直ちに取り去らなければなりません。舟橋フェイズ中に取り去られたマーカーは、その同じフェイズに再使用できます。

18.2 配置手順 [Placement Procedure]

舟橋は、舟橋フェイズ中にのみ置くことができます。

重要: 舟橋マーカーは、軍団段列ユニットの補給範囲内に置かれなければなりません。（プレイヤー諸氏は、このときに軍団段列を裏返すことができます。）各軍団段列ユニットは、フェイズ毎に1枚のマーカーを置くことができます。指定されたヘクスサイドへ矢印向けて、舟橋マーカーを置くことにより、舟橋の敷設を記録します。

19.0 夏季と秋季 (c) [SUMMER AND AUTUMN]

ゲームの目的において、1914、*Twilight in the East*であらわされる期間は、夏季と秋季です。夏季はGTs1~27で、秋季はGTs28~47と見なされます。（夏季GTsは網掛けなしで、秋季GTsは網掛けです。）

重要: GT28に、秋季チャートと表の使用を開始します。

プレイ・ノート：夏季と秋季の主な相違は、：秋季戦闘表は防御側により有利で（主に、退却結果が少ない）、SLRT がややブラッディでなく、湿地のMPコストが増加し、道路が「泥濘」と「凍結」に変化することです。

20.0 天候 [WEATHER]

天候は、GTs1~10と34~37間の各GTの開始時にのみ判定されます。ロシア軍プレイヤーは、1d6を振ります。6以上の結果で、夏季猛暑又は凍結のどちらかの特別な天候結果があります（GT記録欄のGTs37~47中に見られる凍結DRMに注意してください）。GTs11~16と24~33中、天候は自動的に通常です。GTs17~23の間は、自動的に高水位です。

20.1 天候の影響 [Weather Effects]

- ・夏季猛暑 [Summer Heat] (GTs1~10)：ユニットは、強行軍の効果値チェックについてサイの目に1を加えます。
- ・高水位 (c) [High Water] (GTs17~23)：大河川と主要大河川を越えて移動や補給をたどるためのコストは、増加します(TECを参照)。
- ・凍結 (c) [Freeze] (GTs34~47)：全ての小河川を無視し、湿地を平地ヘクス地形として扱います。

21.0 戦略計画 [STRATEGIC PLANS]

一定のシナリオ開始時、いくつかの軍（と軍団）は、「戦略計画」命令と言われる特別な命令によって束縛されます。

これらの計画の下に開始する軍は、各シナリオの特別ルール項目で見つけることができます。その軍の軍マーカーを裏返すことにより、これらの軍を表示します（すなわち、もしも軍マーカーが裏面であると、その軍は戦略計画下にあります）。

デザイン・ノート：これらの戦略計画は、ゲームを歴史的方向性で開始させるための単純なメカニズムを意図しています。

21.1 戦略計画の特性 [Strategic Plan Characteristics]

>>戦略計画は、個別の軍（と一定の軍団）に影響します。各軍の計画は、「作戦目標」と言われる2つ又は3つの地理的目標を持ちます。もしもいずれか1つの作戦目標が占領されたら、その戦略計画は「達成」されたと見なされます。その軍が自身の目標の1つを達成した後のプレイヤー・ターンには、軍のユニットはもはや下記の21.1.1と21.1.2で見られる制限によって束縛されません。

もしも軍の作戦目標が他の友軍の軍によって確保されていたら、その目標は達成されたものと見なされます。

>>自身の戦略目標を放棄した軍（付属フェイズ中）は、同じプレイヤー・ターン（すなわち、計画が放棄されたプレイヤー・ターン）から開始してもはやルール21.1.1と21.1.2によって拘束されません。

21.1.1 付属制限 [Attachment Restrictions]: 重要: 軍が戦略計画下にある間は、いかなる軍団又は組織も分遣できません（すなわち、軍の編成ディスプレイ上の付属マーカーは、異なる軍の編成ディスプレイへ移動できません）。それ故、戦略計画の軍に付属してシナリオを開始する組織と、そのような軍に付属するようになる組織（増援を含みます）は、戦略計画が放棄されているか又はその目標が達成されるまで分遣できません。

>>例外：ロシア第2軍は、その戦略計画に束縛されているかどうかにかかわらず、Warsaw守備隊からの組織を分遣／付属させるこ

とが認められます。

2 1. 1. 2 移動制限 [Movement Restrictions] : 歩兵ユニットのみが、戦略計画の移動制限によって影響されます。

例外：士気阻喪状態の組織に付属したユニットは、これらの移動制限から除外されます (7.3.1)。

移動フェイズと対応移動フェイズの両方で、もしも歩兵ユニットが1つのヘクスから他のそれへと移動すると (すなわち、ヘクス内に静止していない場合)、自身の軍の作戦目標のいずれか1つに最低1ヘクス接近してその移動を終了しなければなりません。

プレイ・ノート：このルールは、フェイズ中に自身の目標に少なくとも1ヘクス距離を減少させることができないければ、ユニットが横滑りすることを禁じます。このようなユニットは、1ヘクス接近してフェイズを終了する限り、フェイズ中に横滑りで (又は後方にさへ) 移動できます。

2 1. 2 作戦目標の占領 [Capturing an Operational Objective]

目標は、以下の場合にのみ占領されたと見なされます。(1) 友軍の旅団又は師団規模の歩兵ユニットが占めているか、又はゲーム中のいずれかの時点で行軍通過した。(2) 現行プレイヤー・ターンの完了時に友軍支配下であると。騎兵は目標を占領できません。

2 1. 3 戦略計画の放棄 [Abandoning the Strategic Plan]

戦略計画は、付属フェイズ (のみ) 中に単に計画の放棄を宣言することにより放棄できます。戦略計画は、GT5の前に放棄できません。計画が放棄されるターンは、VPs に影響するかもしれません (27.2)。

解明:A-H 第1軍とA-H 第4軍は、それぞれ作戦目標としてLublinを持ち、その活動のための各軍の戦略計画放棄の宣言とVPs 得点は個別で、1つの軍によるLublinの放棄は、他方に影響しません。

2 1. 4 ドイツーモルトケの修正されたシュリーフェン計画 [Germany—Moltke's Modified Schlieffen Plan]

デザイン・ノート：第8軍司令官のPrittwitz 将軍は、プロシアの断固として柔軟な防御を実行しました。「The Oberbefehlshaberは、東部で彼が最も適切と判断した方法で作戦を指揮できる」と、開戦時にOHLから指令声明されました。シレジアに配置されたLW 軍団は、オーストリアーハンガリー軍へ送り出されました。

2 1. 4. 1 作戦目標 [Operational Objectives] :

- ・第3LW 軍団：Radom (58.64) —いったん達成されたら、軍団はA-H 第1軍の目標を追求します。
- ・第8軍は、戦略計画を持ちません。

2 1. 5 オーストリアーハンガリー—コンラートの攻勢 [Austria-Hungary—Conrad's Offensive]

デザイン・ノート：コンラート・フォン・ヘッツェンドルフの対ロシア戦の動員と配備計画であるR計画は、二正面戦争が開始された関係で、早急に変更されました。コンラートは、戦争は短期間で終了し、攻勢を通して勝利できると信じました。このため、ガリシアに集められたオーストリアーハンガリー軍部隊は成功のために必要と信じられた数さえ下回っていましたが、彼はロシア・ポーランド国内への攻撃を命じました。

2 1. 5. 1 作戦目標 [Operational Objectives] :

- ・第1軍：Lublin (43.66) とIvangorod (50.62)。
- ・第4軍：Lublin (43.66) とChelm (34.69)。
- ・第3軍と第2軍は、戦略計画を持ちません。

史実では、両軍は9月2日 (GT12) にその計画を放棄しました。

2 1. 6 ロシア—修正された第19号計画Aの場合 [Russia—Modified Schedule 19 Case A]

デザイン・ノート：ロシア軍の戦役計画は、本国内から遅れて来る部隊を待たず、直ちに行われる全面攻勢に備えることでした。北西正面軍は、ロシアはM+15日に対ドイツ攻勢を開始するとフランスに約束していました。南西正面軍の目標は、ガリシアでオーストリアーハンガリー軍を完全撃破することでした。

2 1. 6. 1 作戦目標—北西正面軍 [Operational Objectives—NW Front] :

- ・第1軍：Insterburg (48.19) とLötzen (49.27)。
- ・第2軍：Osterode (66.31)、Allenstein (61.30)、Seeburg (58.28)。

特別な軍団目標 [Special Corps objectives] :

- ・第II軍団：Lyck (43.30)。
- ・第I軍団：Soldau (65.37)

いったん達成されたら、軍団は付属する軍の目標を追求します。

デザイン・ノート：プレイヤー諸氏は、第II軍団が8月20日になるまで第1軍の一部ではないにもかかわらず、第1軍に付属してゲームを開始することに注意してください。これは、タンネンベルク戦役をより正確にシミュレートするためのゲーム・デザイン上の決定です。

以下は、北西正面軍の作戦目標に関係する事柄の概要です。

8月13日、北西正面軍司令官ジェリンスキは、各軍司令官に1つずつ指令を発しました。：第1軍は、前進してInsterburg—Angerburg 戦線に沿って攻撃し、北からMasurian 湖の周囲を迂回せよ。第2軍は、Lötzen—Rudschanny (51.32) —Ortelsburg—Passenheim (59.32) を攻撃し、そこから北へRastenburg—Seeburg に向かい、Masurian 湖戦線の側面と背後を押さえよ。軍の境界線は、Lipowka (39.29) —Polomen (44.29) —Soltmahnen (46.28) —Lötzen とする (全て第2軍の作戦地域内)。

すぐ翌日に、第2軍の計画は変更されました。8月14日、第I軍団は第2軍に付属し、軍の作戦地域を西方へ伸ばしました。次に、第I軍団は、Mlawka—Soldau 地域に向かうよう命令されました。第2軍司令官サムソーノフの8月14日の命令に含まれた指示も、第VI、XIII、XV 軍団をPassenheim の西へ送るものでした。第2軍は、実際には早々にAllenstein—Osterode の方向へ前進しています。

ただし、8月20日に、大きな計画変更が生じました。Masurian 湖地区は第1軍の目標として指定され、同時に、第1軍と第2軍間の境界線は湖の西へシフトしました。第1軍には、Grodno とOsoviets の要塞が割り当てられました。さらに重要なのは、第II軍団が第I軍へ移管されたことです。同じ日、自軍への指示で、サムソーノフは全ての軍団が前進する方向が同じ (すなわち、事実上Allenstein—Osterode) で留まるよう繰り返しました。

8月23日、ジリンスキは自身の命令を2度変更しました。最初は、より西の方向に動くというサムソーノフの提案を部分的に除外し、Senburg—Allenstein 方面へ前進するよう命じました。ところが、Lana—Orlau での会戦成功の知らせ後、サムソーノフから更なる要請があり、ジリンスキは熟慮の上で第2軍の前進方向をAllenstein—Osterode のラインに変更しました。

2 1. 6. 2 作戦目標—南西正面軍 [Operational Objectives—SW Front] :

- ・第4軍：Przemysl—42.88
- ・第5軍：Mosziska—38.87 とLemberg—29.86。
- ・第3軍：Zolkiew—29.83、Lemberg—29.86、Mikolajow—30.91。
- ・第8軍：Mikolajow—30.91、Chodorow—26.93、Halicz—22.97。

デザイン・ノート：情報源—Golovine “La batalla de Galizia” Schematic nr.10：両陣営の初期配置は、8月23日について予測しています。

史実では、第4軍と第5軍はその計画をGT5に放棄しました。：

第4軍は戦場での敗北のためで、第5軍は第4軍の支援に赴くためでした。

2.2.0 ドイツ軍の特別ルール [GERMAN SPECIAL RULES]

2.2.1 西部戦線の増援 [Western Front Reinforcements]

デザイン・ノート：ブラッディだが決定的ではないグンビンネン [Gumbinnen] の戦いの後、第8軍司令官プリットヴィッツ将軍は、ロシア第2軍が南部プロシア国境を越えて前進したことを聞いた瞬間に勇気を失いました。これは、東部の防御を補強するために西部戦線から部隊を撤退させることをモルトケに促しました。

GT5 に開始して（並びにその後の各 GT）、ドイツ軍プレイヤーは、西部戦線の増援を要求できます。これらは、GT10 に自動的に要求されます（もしも以前に要求されていなければ）。

プレイ・ノート：このルールは、もしも北部マップがイン・プレイである場合にのみ適用します（すなわち、シナリオ 29.5、29.6、29.7）。

2.2.1.1 手順 [Procedure]：増援、撤退、活性化フェイズ中、ドイツ軍プレイヤーは増援の「要求」を望むことを単に宣言し、イベントを記録します。

2.2.1.2 到着 [Arrival]：西部戦線の増援は、要求された4GTs後に到着します。

例：もしも増援がGT5に要求されたら、それらはGT9に到着することになります。

デザイン・ノート：史実では、これらの組織は9月2日～6日の間にプロシアで下車しました。

2.2.1.3 VPの影響 [VP Effects]：27.2を参照。

2.2.2 ドイツ第9軍 (c) [German Ninth Army]

ドイツ第9軍は、GT10と21の間に編成できます。これは、a) プロシア領土にロシア軍の軍団段列が存在しない後の最初のGTに、又はb) 1つ以上のロシア軍の旅団又は師団規模の歩兵ユニットがVistula川の西でWarsawから10ヘクスを超えて離れている最初のGT、又はc) GT21、いずれか最初に起きたときに編成できます。

使用可能な全ての第9軍ユニットを、ルール16.3に従って配置します。

デザイン・ノート：第9軍司令部は、9月18日にBreslauで設置されました。

2.2.3 ドイツ第3LW軍団 [German 3rd LW Corps]

デザイン・ノート：史実では、ヴォイルシュ将軍がドイツ第III後備軍団の司令官でした。彼の統率は、10月後半に「軍集団」[“Armee-Gruppe”]に拡大し、次いで11月中旬にヴォイルシュがA-H第2軍の統率を与えられたときに「軍支隊」[“Armee-Abteilung”]に昇格しました。

2.2.3.1 特別な補給 [Special Supply]：

- ドイツ軍の第3LW軍団段列ユニットは、GTs1～9を通して自動的に補給下です（補給をたどる必要はありません）。
- 第3LW軍団段列ユニットは、2APsの特別割当を持ってゲームを開始します（ターン毎ではなく、GT10より前の全ターンについてです）。第3LW軍団段列ユニットは、これらの2APsを集積所ユニットまで道筋をたどることなしで、戦闘に割り当てることができます。これらのAPsの使用を記録するため、第3LW軍団APマーカーを使用します。（これらのAPsは、GT10の前に割り当てなければなりません。もしも割り当てなければ、GT10にマーカーを取り去ります。）

2.2.3.2 AG Wの付属 (c) [AG W Attachment]：いったんAG Wがイン・プレイになると（GT29）、第3LW軍団は常にAG Wに付属しなければなりません（すなわち、その付属マーカーは、常にAG Wチャート上の第3LW軍団ボックス内に置かれます）。

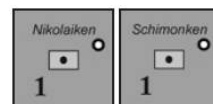
2.2.4 ドイツ軍特別ユニットのルール [German Special Units Rules]

2.2.4.1 Landsturm Abteilung ユニット [Landsturm Abteilung Units]：Tilsit, Elbing, Pr Holland, Braunsberg, Mehlsack, Osterode, DtschのIDsを持つ7つの歩兵ユニットです。Eylauは、RRラインを警備しているLandsturm部隊をあらわします。



特性：Landsturm Abteilung ユニット：

- 移動できません（MAを持ちません）、
- 防御しているときにのみ、その戦闘戦力を使用できます（これを表示するため、その戦闘値はカッコ付です）、
- もしも退却を要求されると撃破され、
- ロシア軍歩兵ユニットが最初に隣接ヘクスへ来た瞬間にゲームから取り去られます（ユニットは、逃亡するか他のドイツ軍ユニットに吸収されます）。



2.2.4.2 Nikolaiken と Schimonken ユニット [Nikolaiken and Schimonken Units]：

これらの2つのユニットは、戦前に建設された陣地内に設置された固定砲台をあらわします。これらは、戦闘に参加するためにAPを必要としないことを除き、全ての面で砲兵ユニットです。どちらのユニットも決して移動できず（MAを持ちません）、もしも再配置又は退却を要求されると、撃破されます。



2.2.4.3 選択—Vistula 河川砲台 [Vistula River Batteries]：

プロシア内のVistula川に隣接して見られる赤い矢印は、固定砲台です。これらの砲台は、渡河点の防御又は要塞の側面防護のために構築されました。これらの砲台は、NikolaikenとSchimonkenユニットに識別される1戦力ポイントのユニットです。カウンターは、用意されていません。（これらの砲台は、ヘクス77.26、78.28、78.29、78.30、79.30、79.33、83.35、85.37のヘクス内にあります。）必要であれば、これらの砲台の1つが破壊されたことを示すため、廃墟 [Ruined] マーカーを使用します。

2.2.5 ケーニヒスベルク軍団 (KG) [Königsberg Corps]

ケーニヒスベルク軍団 (KG) は、常に第8軍に付属させなければなりません（すなわち、その付属マーカーは、常に第8軍編成ディスプレイ上のKG軍団ボックス内に置かなければなりません）。

2.2.5.1 KG軍団段列ユニット [KG Corps Train Unit]：KG軍団段列ユニットは、ユニークです。

- >>自動的に補給下（補給をたどる必要はありません）で、集積所ユニットへたどることなしでAPsを割り当てることができます（APは、ケーニヒスベルク要塞弾薬庫から受け取ります）。KG軍団に付属するユニットにのみ、補給とAPsを供給できます。
- 移動できません（MAを持ちません）。
- 「拡張」補給範囲を持ちません。
- 防御しているときにのみ、その戦闘戦力を使用できます（これを表示するため、その戦闘値はカッコ付です）、
- もしも戦闘のためにヘクス60.17から退却を要求されると、除去されます（補充できません）

2.2.6 ボイエン要塞ルールの概要 [Fortress Boyen Rules Summary]

- ・APの例外—10.5.5aを参照。
- ・補給源—14.2.4を参照。



2.3.0 オーストリアーハンガリー軍の特別ルール [AUSTRO-HUNGARIAN SPECIAL RULES]

2.3.1 カルパチアの守り—「Karpatensicherung」(c) [Securing the Carpathians—“Karpatensicherung”]



A-H軍のプフランツァー・バルティン軍集団 [Armee-Gruppe Pflantzer-Baltin] (AG P-B) は、「Karpatensicherung」の活性化でプレイにきます。

デザイン・ノート：史実では、プフランツァー・バルティン将軍は、10月8日になるまでカルパチア戦線の指揮を執りませんでした。ホフマンはMunkácsでMilitär-Kommando Lembergを指揮し、他の部隊はすでにオーストリアーハンガリーがカルパチア山脈を守るために配置についていました。

2.3.1.1 「Karpatensicherung」の活性化 [“Karpatensicherung” Activation]：「Karpatensicherung」は、GT16に開始して活性化できます。活性化は、ロシア軍ユニットがハンガリーに進入した後の、最初のA-H増援、撤退、活性化フェイズ中に発生します。自動的活性化は、GT21の中欧諸国軍の増援、撤退、活性化フェイズ中に発生します。

活性化が発生したとき、「Karpatensicherung」の一部と列記された全ユニットをマップ上に配置します。

2.3.2 ホフマン軍団 (c) [Corps Hofmann]



ホフマン軍団 (HN) は、常にAG P-Bに付属せなければなりません（すなわち、その付属マークは、常にAG P-Bチャート上のHN軍団ボックス内に置かれます）。

2.3.3 フィッシャー [Fischer]

FischerのIDを持つユニットは、ブコビナ地方で「ゲリラ戦」[“Kleinkrieg”]に成功した特殊なフィッシャー挺身隊 [Streifkorps Fischer]をあらわします。



全フィッシャー [Fischer] (と Fischer) ユニットの、ブコビナ [Bukowina] 地方内 (又はブコビナ待機ボックス内—23.4を参照) に留まらなければなりません。もしもブコビナの外部へ退却を要求されると、これらは撃破されます。

重要：14.7を参照—A-Hのブコビナ補給と23.4—ブコビナ待機ボックス。

デザイン・ノート：ブコビナの闘いに興味を持ったプレイヤー諸氏は、フィッシャーの「Krieg ohne Heer : Meine Verteidigung der Bukowina gegen die Russen」を読むべきです。

2.3.4 ブコビナ待機ボックス [The Bukowina Holding Box]

ブコビナ待機ボックス (南マップ上に位置します) は、東部ゲーム・マップ南部の山岳地域をあらわします。A-H軍ユニットのみが、マップ外のこのボックスへ移動/退却できます。これらのユニットは、マップに再進入することを要求されません。ボックス内にいる間、ユニットは「補給下」で、CELsを回復するためにMPを消費できます。

2.3.4.1 ブコビナ・ボックスの入退出 [Bukowina Box Entry and Exit]：A-H軍ユニットは、ハーフ・ヘクス31.114、27.114、17.114、09.114、07.114に進入することにより、ブコビナ待機ボックスに入退出できます。ハーフ・ヘクスに進入するため、1MPがかかります。ユニットは、EZOC内のハーフ・ヘクスへ進入でき、そこにいる間に戦闘に従事できます（そして、ブコビナ待機ボックス内へ安全に退却できます）。

あるプレイヤー・ターンの終了時にハーフ・ヘクス内で見つかったユニットは、ブコビナ待機ボックス内に置かれます。ロシア軍とドイツ軍のユニットは、決してこれらのハーフ・ヘクスへ進入できません。

2.3.4.2 退出の制限 [Exit Restrictins]：移動フェイズ中にボックスへ進入したユニットは、進入GT中のいかなるときにも退出できません。

2.3.4.3 特別なブコビナ補給—14.7を参照。

2.3.5 A-H軍のカルパチア集積所 (c) [A-H Karpaten Depot]

カルパチア [Karpaten]のIDを持つA-H軍の小集積所ユニットを任意に創設できます（詳細については、16.2.3aを参照）。マップ上に置いたとき、オーストリアーハンガリー軍プレイヤーは、カルパチア集積所をどの軍に付属させるのかを宣言しなければなりません。いかなる軍にも付属できますが、いったん付属させたらその付属を変更できません。

カルパチア集積所ユニットは、小集積所ユニットと同じ特性を持ちます。

2.3.6 プシェミツル守備隊 (c) [Przemysl Garrison]

プシェミツル付属欄は、もしもプシェミツル要塞ヘクス内にスタックした全ユニットが孤立状態である場合にのみ使用されます (14.1.1)。孤立状態のプシェミツルのヘクス内で発見された組織の付属マークを記録欄上に置きます。

2.3.7 特別なA-H分遣隊ユニット：6.4.4を参照。

>> 2.3.8 Marsch ユニットの [Marsch Units]

オーストリアーハンガリー軍のMarschユニット (ユニット識別内にMを持つユニット—3.3.1を参照) は、A-H軍の攻撃結果としての最初のステップ損失を割り振ることができません (他のユニット・タイプが存在しない限り)。

2.4.0 ロシア軍の特別ルール [RUSSIAN SPECIAL RULES]

2.4.1 ワルシャワ守備隊 (c) [The Warsaw Garrison]

ワルシャワ守備隊は、ユニークです。これは、Novo-Georgievsk、Zegrze、Warsawの守備隊から成ります。自身の付属欄を持ちますが、軍ではないため付属地域を持ちません。ワルシャワ守備隊ユニットは、友軍の軍付属地域内にあるかもしれません (おそらくそうなります) (したがって、これはルール6.1.1の例外です)。

2.4.1.1 ワルシャワ守備隊の要件 (c) [Warsaw Garrison Requirements]：

重要：ワルシャワ守備隊は、いずれかの友軍移動フェイズの終了時に、常に少なくとも付属した3師団規模歩兵組織相当を持たなければならず、これらの組織は、支援ユニットと分遣隊をプラスしてWarsaw (58.52) 又はNovo-Georgievsk (61.48) 又はZegrze (57.48) 内又はそれに隣接させて、スタックした最低35歩兵ステップを含まなければなりません。これらの35ステップの最低25ステップは、Warsaw内又はそれに隣接させていなければなりません。

例外：開始時のワルシャワ守備隊は、3個旅団規模規模の組織と12ステップが不足しています。これが是正されるまで、ワルシャワ守備隊は離れることが認められません。これは、GT6の開始までには

正されなければなりません。

プレイ・ノート：付近にあるいくつかの予備師団は、GT4に移動制限から解放されます。少なくともこれらの2つは、Warsawを目指さなければなりません。

デザイン・ノート：史実では、ワルシャワ・グループに組み入れるために第59と第79予備師団が送られました。8月下旬の第79師団のNovo-Georgievsk到着は、第1狙撃兵旅団の守備隊義務を解きました。

24.1.2 ワルシャワ守備隊の特性 (c) [Warsaw Garrison Characteristics]：ワルシャワ守備隊に付属したユニットは、Warsaw、Novo-Georgievsk、Zegrzeの複合要塞内部にスタックしてその移動を終了しなければなりません。

プレイ・ノート：ワルシャワ守備隊に付属したユニットは、他の軍に付属したユニットと共にスタックできます。ただし、ルール10.1.4では、異なる軍に付属したユニットが同じヘクス内で共同防御することや、同じ防御ヘクスを共同で攻撃することが禁じられています。

その付属マーカーがWARSAW編成記録欄にある全てのユニットは、RR ライン (14.2.3) 又は Novo-Georgievsk 要塞ユニット (14.2.4) からのみ補給をたどることができます。

24.1.3 特別なワルシャワ AP 割当 (c) [Special Warsaw AP Allocation]：ワルシャワ守備隊に付属し、友軍支配下の Warsaw (58.52) 内又はその隣接にスタックしたロシア軍ユニットは、AP を割り当てられることが認められます。

プレイ・ノート：Warsawの都市は、砲兵弾薬庫を持つものと見なされます。

24.2 第11軍 (c) [The Eleventh Army]

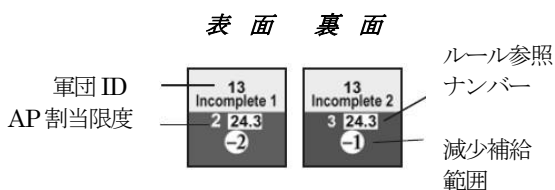
ロシア軍プレイヤーは、もしも望むのであれば、GT25に開始して任意に第11軍を編成できます。

ルール16.3に従い、使用可能な全ての第11軍ユニットを配置します。

24.3 不完全な軍団段列マーカー [Incomplete Corps Train Markers]

デザイン・ノート：フランスを激励するため、ロシア北西正面軍は十分に集中される前に東プロシア内への攻勢を開始しました。必要な準備期間前に開始された攻勢は、作戦の極初期に補給と連絡線に破滅的な混乱を提供しました。

以下のロシア軍軍団からの軍団段列ユニット：第1、第3、第4、第6、第13、第15、第30は、「不完全」状態でゲームを開始します。セット・アップ中、各ユニット上に適切な「不完全」[“Incomplete”] マーカーを置きます。このような各マーカーは、軍団段列のIDを持ち、2つの面です。「不完全1」[“Incomplete 1”] と「不完全2」[“Incomplete 2”]。



24.3.1 影響 [Effects]：不完全状態は、2つの影響をもたらします。：減少した補給範囲 (3.6.1) と最大 AP 割当限度 (3.6.2)。不完全状態マーカーを持つ軍団段列の補給範囲は、ユニットの現行範囲からマーカー上の補給範囲減少ナンバールールをマイナスしたものです。このような段列の AP 割当限度は、現行の AP 割当限度とマーカー上に見られる AP 割当限度の少ない方です。

例：第20軍団段列ユニットは、「不完全2」状態です。表面である間は、そのAP限度が3になります（マーカー上のAP限度）。ただし、もしも軍団段列ユニットが拡張面に裏返されたら、AP 限度は2になります（なぜならば、拡張面のAP限度2は、マーカー上のAP限度よりも少ないからです）。

24.3.2 不完全状態の撤去 [Incomplete Status Removal]：不完全状態のマーカーを「1」面から「2」面へ裏返すため、又はすでに「2」面のマーカーを取り去るため、軍団段列ユニットは静止している間に7MPsを消費しなければなりません。ルール8.9-不十分な移動ポイント-は不完全状態の撤去に適用されないため、このようなユニットはフェイズ間でMPsを持ち越すことができません。

24.4 ロシア軍第23軍団の第2師団 [Russian 2nd Division of the 23rd Corps]

デザイン・ノート：第23軍団は動員開始時に解体され、軍団幕僚のみが留まりました。軍団騎兵はオーストリア前線へ、榴弾砲師団は第2軍団へ、戦闘工兵大隊はGrodnoへ行きました。全ての後方部隊は、オーストリア戦線の様々な軍団間に提供されました。軍団の補給問題は非常に大きく、8月22日にコンドラヴィッチ將軍は第2軍司令部にこう報告しました。「後方部隊を持っていかれたため、私の軍団への供給は決してなされなかった。」さらに悪いことには、ロシア軍のゴルビン中將によると、第2歩兵師団は師団段列なしで作戦を開始しました。その結果として、第2師団はその補給に責任を負った近隣の軍団にとって大きな重荷となりました。

GTs 1～7の間、第2師団の補給状態は、決して低補給下よりも改善され得ません。

このルールをプレイヤー諸氏が忘れないよう、第2師団のIDを持つ特別な低補給下マーカーが用意されています。GT8にこのマーカーを取り去ります。

24.5 プラガ集積所ユニット [Praga Depot Unit]

プレイ・ノート：PRAGAのIDを持つ2つのロシア軍ユニットがカウンター内容物に用意されています。7の範囲を持つユニットは、グランド・キャンペーン・シナリオで使用され、3の範囲を持つユニットはタンネンベルク戦役シナリオで使用されます。

24.5.1 一般ルール [General Rule]：PRAGA 集積所ユニットは、大集積所ユニットと同じ特性を持ちますが、2つの例外があります。：(1) 移動できず (MAを持ちません)、(2) 拡張範囲を持ちません。

もしも、キャンペーン・シナリオ中であると、撃破されたPraga集積所ユニットは補充できません。

24.5.2 タンネンベルク・シナリオ [Tannenberg Scenario]：PRAGA 集積所ユニットは、第2軍に付属します。

再配置 [Displacement]：もしもドイツ軍ユニットが移動してヘクス60.46に隣接すると、マップからPragaユニットを取り去ります。ドイツ軍ユニットがもはや隣接ヘクスにいなかった瞬間に、Pragaユニットをマップへ戻します。

24.5.3 グランド・キャンペーン・シナリオ (c) [Grand Campaign Scenario]：PRAGA 集積所ユニットは、いかなる軍にも付属させることができます。

手順：各ロシア軍付属フェイズの開始時、ロシア軍プレイヤーはPRAGA 集積所ユニットが付属させられている軍を宣言しなければなりません。もしも以前のGTと同じ軍であれば、影響はありません。もしも軍の付属が変更されたら、Praga 集積所ユニットはそのGTについては非機能状態で、補給源になれません。忘れないように、ユニットを「付属変更」[“Changed Attach”] 面に裏返し、次のGTの開始時に再び戻します。

プレイ・ノート：Pragaユニットは、GT25に撤退します。

25.0 指揮官マーカー [LEADER MARKERS]

指揮官マーカーは、戦役に影響を及ぼした優秀又は劣悪な指揮統率、あるいは国家ドクトリンをあらわします。指揮官マーカーは、プレイヤー諸氏がその存在を忘れぬようマップ上に置かれます。
プレイ・ノート：全ての指揮官マーカーは、選択です。ただし、ロシア軍指揮官ハン・ナヒチェヴァンスキー [Khan Nakhichevanski] (25.1) は選択ではありません。

25.1 ロシア軍ハン・ナヒチェヴァンスキー [Russian—Khan Nakhichevanski]



ロシア軍のハン・ナヒチェヴァンスキー将軍は、GT1～GT16まで（ゲームの目的において）第1騎兵軍団を統率しました（GT17にマーカーを取り去ります）。ハン・ナヒチェヴァンスキーは、司令官として無能であることが判明しました。

25.1.1 影響 [Effects]：ハン・ナヒチェヴァンスキーの指揮統率は、2つの影響を持ちます。：

1. 第1騎兵軍団に付属した騎兵師団又は旅団が移動を開始するとき毎に、1d6を振ります。もしも結果が1～4であると、ユニットに特別な制限はありません。もしも結果が5であると、ユニットのMAは半減し、3MPsを超える強行軍を実行できません。もしも結果が6であると、ユニットはMAがゼロに減少し、強行軍を実行できません。
2. 戦闘後フェイズ後の騎兵後退ステップ中、第1軍団に付属した資格を持つ全ユニットは後退しなければなりません（9.2）。

25.1.2 付属制限 [Attachment Restrictions]：ハン・ナヒチェヴァンスキーが第1騎兵軍団司令官である間、以下の騎兵組織は従属状態に留まらなければなりません。：1gdc、2gdc、2c、3c（すなわち、これらの付属マーカーは、第1軍団記録欄上に留まらなければなりません。）

プレイ・ノート：第1騎兵旅団 (1c bd) は、支援ユニットです。それ故、もしも第1騎兵軍団に付属した組織と共にスタック又は近隣にあると、付属しているものと見なされ、このルールの影響を受けます。

25.2 選択ドイツ軍指揮官—プリットヴィッツ [Optional—German Army Leader—Prittwitz]



戦役初期、プリットヴィッツの統率下で、いくつかの連携を欠いた攻撃を發動されました。第8軍に付属した師団規模歩兵ユニットが攻撃する最初のときに、攻撃しているユニット（たち）は+2 SLRT DRMを被ります。

例外：このマーカーは、ドイツ第1軍団に付属したユニットを含んでいる攻撃に適用しません。

このマーカーの特性を最初に使用した後、マーカーを取り去ります。

25.3 選択ロシア軍指揮官—レンネンカンフ [Optional—Russian Army Leader—Rennenkampf]



戦役初期、レンネンカンフ統率下の第1軍は戦闘で躓きました。第1軍に付属した師団規模歩兵ユニットが防御する最初のときに、防御しているユニット（たち）は+2 SLRT DRMを被ります。

このマーカーの特性を最初に使用した後、マーカーを取り去ります。

25.4 選択ロシア軍—アルタモノフとブラゴベシエンスキー [Optional—Russian—Artamonov and Blagoveshchenski]



ロシア軍のアルタモノフ将軍とブラゴベシエンスキー将軍は、それぞれロシア第1軍団と第6軍団を統率しました。両司令官は訓練にさらされたときに力量不足で

あることが判明しました。アルタモノフ第1軍団指揮官マーカーとブラゴベシエンスキー第6軍団指揮官マーカーは、両面を持ちます。第1軍団と第6軍団に付属したユニットが戦闘で防御する最初の2回は、CRT コラムを右へ1シフトさせ（攻撃側有利に）、続く SLRT サイの目に+2 DRMを加えます。軍団のユニットを含んでいる最初の戦闘後、この特性を最初の使用を記録するため。その軍団のマーカーを裏返します。2回目の使用後、マーカーを取り去ります。もしもどちらかのマーカーがGT12までに完全に利用されていなければ、マーカーを取り去ります。

デザイン・ノート：両将軍は、不戦功のために統率権を奪われました。アルタモノフは8月下旬に、ブラゴベシエンスキーは9月上旬でした。

25.5 選択ロシア軍—ブルシーロフ [Optional—Russian—Brusilov]



ロシア軍のブルシーロフ将軍は、精力的に第8軍を統率しました。GT10の前に、ブルシーロフは攻撃しているとき又は攻撃されたときのどちらかで、第8軍に付属したユニットに有利な1 CRT コラム・シフトと続く SLRT サイの目に-1 DRMを与えることができます。ブルシーロフの特典は、2つの戦闘に限定されます。最初の戦闘後、この特性の使用を記録するためにマーカーを裏返します。2回目の使用後、マーカーを取り去ります。もしも使用されていなければ、GT10にマーカーを取り去ります。

25.6 選択ドイツ軍—フランソワ [Optional—German—Francois]



ドイツ軍のフランソワ将軍は、2枚のマーカーを持ちます。1枚は第1軍団の指揮統率を記録するため、もう1枚は第8軍の統率です。

25.6.1 第1軍団指揮官としてのフランソワ [Francois as 1st Corps Leader]：GT から GT3 まで、（ゲームの目的において）フランソワはドイツ第1軍団の指揮官です（GT4にマーカーを取り去ります）。フランソワは、「極めて自尊心が強い性格」を持つ優秀な将軍であることを証明しました。

25.6.1a 影響 [Effects]：フランソワの指揮統率は、2つの影響を持ちます。：

1. 各移動フェイズに、第1軍団に付属する戦闘ユニットが移動を開始する最初のときに、1d6を振ります。もしも結果が6であると、そのユニットと第1軍団に付属した他の全てのユニットは、最寄りの敵から離れる移動ができません（すなわち、各ユニットは、その移動を敵ユニットと同数のヘクスか又は近づいて終了しなければなりません。）
2. フランソワの第1軍団マーカーがイン・プレイにあるいずれかのターン中に（ドイツ軍プレイヤーの都合よいとき）、フランソワは攻撃している第1軍団のユニットに右への2 CRT コラム・シフトと続く SLRT のサイの目に-2 DRMを与えることができます。いったんこの修正を使用した後は、この特性の使用を記録するためにフランソワ・マーカーを裏返します。

解明：フランソワは、自身の戦闘特典をゲーム毎に一度のみ使用できます。

2 5. 6. 2 第8軍司令官としてのフランソワ (c) [Francois as Eighth Army Commander] : GT24に、フランソワは第8軍司令官に昇進します (忘れぬよう、フランソワ第8軍マーカーを軍マーカーと共に置きます)。

2 5. 6. 2a 影響 [Effect] : GT24から開始してGT33まで、第8軍の付属エリア内でGTを開始する支援部隊は、第8軍の付属エリアを離れることができません (すなわち、外へ移動するか又は他の軍に付属させることはできません)。

デザイン・ノート : フランソワ将軍は、10月9日から11月7日までドイツ第8軍司令官でした。フランソワは、以前に第1軍団を率いていた間に何度か示したように、ヒンデンブルクやルーデンドルフに従属することが困難であると判明していました。(彼らは、フランソワを西部戦線へ更迭しました。)

2 5. 7 選択-A-H 軍指揮官 [Optional-A-H Army Leaders]

A-H 軍のダンクル将軍、アウフェンベルク将軍、ブルダーマン将軍は、それぞれ A-H 第1軍、第4軍、第3軍を統率しました。何人かは非常に攻撃的で、劣悪なドクトリンのためにこれらの将軍たちの統率下で局地的な反撃が発動されました。これらの指揮官マーカーは、両面を持ちます。特定の軍に付属した師団規模の歩兵ユニットが戦闘で防御する最初の2回は、(1) CRT コラムを左へ1シフトさせ (有利に)、(2) 防御しているユニット (たち) は+2 SLRT DRM を被ります。

最初の戦闘後、この特性の使用を記録するためにマーカーを裏返します。2回目の使用後、マーカーを取り去ります。

2 6. 0 選択ルール [OPTIONAL RULES]

以下の3つの選択ルール (26.1、26.2、26.3) は、相互に独立しています。

2 6. 1 隠蔽マーカー [Concealment Markers]



デザイン・ノート : スタック・キャップとダミー・ユニットの意図は、前線背後でのプレイヤーの活動を隠蔽する手助けのためです。前線背後の予備の蓄積は、曖昧に見せかけることができます。非常に重要なことは、軍団の所在を常に表示する軍団段列の存在を隠すことができます。

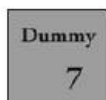
各交戦国には、一定数の隠蔽マーカーが用意されています。隠蔽マーカーは表面に「ダミー」[“Dummy”] の文字と許容移動力、裏面に国家紋章を持ちます。隠蔽マーカーは、スタック・キャップとダミー・ユニットの2つ方法で使用できます。

2 6. 1. 1 スタック・キャップ [Stack Caps] : 隠蔽マーカーは、スタック内容を隠蔽するため、友軍スタックの最上部に (国家紋章を向けて) 置くことができます。

2 6. 1. 1a 配置 [Placement] : どちらかの友軍移動フェイズ中、敵ユニットから少なくとも3ヘクス離れたスタックの上にスタック・キャップを置くことができます。

2 6. 1. 1b 撤去 [Removal] : スタック・キャップは、もしも敵ユニットが2ヘクス以内に來たら、敵ユニットと曖昧な状態のユニットとの間のヘクスに友軍ユニットが存在しない限り、取り去られなければならないかもしれません。撤去は、いかなるフェイズ中にも発生し得ます。

プレイ・ノート : 支援ユニットは、単純に裏返して国家紋章を表示することによって隠蔽できます。



2 6. 1. 2 ダミー・ユニット [Dummy Units] : ダミー・ユニットは、噂や誤った情報をあらわします。

プレイ・ノート : ダミー・スタックは、スタック・キャップが置かれたスタックを本物と「信じさせる」ために必要となります。

2 6. 1. 2a 配置 [Placement] : ダミー・ユニットは、友軍移動フェイズの開始時にのみ置くことができます (移動を開始する前)。新たに創出されたダミー・ユニットは、存在している友軍ユニットの上部のみ置くことができます。

2 6. 1. 2b 移動の特性 [Movement Characteristics] : いったん置かれたら、ダミー・ユニットは個別に移動させることができ、友軍ユニットのスタックと共に留まる必要はありません。ダミー・ユニットは、通常のユニットのごとく MA を持ち、移動するために移動ポイント・コストを支払わなければならない、飛ぶことはできません。ダミーは、敵支配下の領域に進入できず、友軍支配下ヘクス内のみ進入できます (4.3)。

2 6. 1. 2c 撤去 [Removal] : ダミー・ユニットは、移動して敵ユニットに隣接できず、敵ユニットが2ヘクス以内に來たら、敵ユニットとダミー・ユニットとの間の全ヘクスに友軍ユニットが存在しない限り、明らかにされます (すなわち、マップから取り去られます)。

所有しているプレイヤーは、いかなるときでも任意にダミー・ユニットを取り去ることができます。

2 6. 1. 2d その他の特性 [Other Characteristics] : ダミー・ユニットは、いかなる建設、向上、破壊、修理もできず、いかなる種類のマーカー (例えば、IP、MPs 消費等) も置けません。

2 6. 2 隠匿移動 [Hidden Movement]

デザイン・ノート : これは、「それを持つべき」プレイヤーたちのためのルールです。もしもプレイヤー諸氏がこのルールの使用を望むと、タンネンベルク戦役シナリオのみでの使用を勧めます。より激戦となるでしょう。

2 6. 2. 1 隠蔽ユニット [Cocealed Units]

各組織の付属マーカーの裏面と各支援ユニットの裏面には、国家紋章が描かれています。これらのカウンター裏面の国家紋章は、敵を混乱させて友軍ユニットの正確な位置を誤らせるために使用できます。

手順 [Procedure] : ユニット付属マーカーの裏面を向けてマップ上に置き、本物の戦闘ユニットと置き換えます。次に、付属マーカーを置き換えている元の軍編成ディスプレイ付属記録欄上に戦闘ユニットを置きます。これが行われているとき、付属マーカーと戦闘ユニットの役割は逆になります。戦闘ユニットがユニットの戦闘効果値状態を記録し、付属マーカーはマップ上の戦闘ユニットの位置をマークします。

プレイ・ノート : それでも戦闘ユニットのステップ損失は、戦闘ユニット自体の下で管理されます。

2 6. 2. 2 隠蔽 [Concealment] : どちらかの友軍移動フェイズ中、敵ユニットから少なくとも3ヘクス離れたいずれかの友軍ユニットは、その国家紋章を表示するため反対にすることができます。

2 6. 2. 3 ダミー・ユニット [Dummy Units] : ダミー・ユニットは、友軍移動フェイズの開始時にのみ置くことができます (移動の開始前)。新たに創出されたダミー・ユニットは、隠蔽状態の友軍ユニットの上部にのみ置くことができます。

2 6. 2. 3a 移動の特性 [Movement Characteristics] : いったん置かれたら、ダミー・ユニットは個別に移動でき、友軍ユニットと共にスタックさせて留まる必要はありません。通常のユニットのごとく MA を持ち、移動するために移動ポイント・コストを支払わなければならない、飛ぶことはできません。ダミー・ユニットは、移動して敵ユニットに隣接できず、敵支配下の領域に進入できず、友軍支

配下ヘクス内にのみ進入できます (4.3)。

2 6 . 2 . 4 隠蔽ユニットとダミー・ユニットの露見 [Revealing Concealed and Dummy Units] : 友軍スタックが移動で敵ユニットに隣接するいかなるときにも、各スタック (友軍と敵スタックの両方) 内の最上部で隠蔽されたユニットを裏返します。もしもあるスタック内に複数の隠蔽ユニットがあると、最上部のユニットのみを明らかにしなければならぬことに注意してください。(4.2.5-スタッキングの順番を参照)。もしもダミー・ユニットが明らかにされたら、マップから取り去られます。

隠蔽ユニットは、もしも戦闘に参加しても明らかにされます。スタック内の全ユニットが明らかにされます。すなわち、その ID とユニットのタイプが晒されます。

プレイ・ノート : 付属マーカーに一致している戦闘ユニットは、決してマップ上に置かれませんが、ユニットが明らかにされるとき、単に付属マーカーを裏返します。

2 6 . 2 . 5 重要な特性 [Important Characteristic] : 移動して敵隠蔽ユニットに隣接するユニットは、ヘクスに進入した後に EZOC 進入のコストを支払う必要はなく、明らかにされたユニットが ZOC を及ぼしている場合のみです。ユニットは、EZOC を及ぼす隠匿状態の敵ユニットに隣接するヘクスへ進入するため、最後に使用した MP が 1 だけその許容移動力を超過できます (強行軍の助けなしで)。

2 6 . 2 . 6 騎兵の対応移動 [Cavalry Reaction Movement] : 騎兵ユニットが対応移動ルール (9.1 を参照) の利点を得るため、ユニットはマップ上で表面を向けなければなりません (隠蔽状態は不可)。

2 6 . 2 . 7 特別-無線傍受 [Special-Wireless Intercepts] : GT3 から開始して、中欧諸国軍プレイヤーの移動フェイズ中 (自軍ユニットが移動する前) に、中欧諸国軍プレイヤーは 1d6 を振ります。サイの目の結果は、隠蔽できる (すなわち、表面から裏返す) ロシア軍スタックの数です。

2 6 . 3 マップ外軍編成ディスプレイなし [No Off-Map Army Organizational Displays]

デザイン・ノート : 全てのカウンターをマップ上に持つことを望むプレイヤー諸氏のため (マップ外ディスプレイの枚数を減少させるため)、以下の事例を実施します。

2 6 . 3 . 1 付属の記録 [Recording Attachment] : ルール 6.1.1 では、軍の付属エリア内で発見されたいかなるユニットもその軍の統率に付属すると述べています。付属を管理するため、以下の約束を使用します。:

- ・軍団 [Corps] (6.2.2) : 軍団付属マーカーを、マップ上の一致する軍団段列ユニット背後の近距離に置きます。(「近距離」とは、崩れることを回避するだけ十分離れているものの、見つけ易い距離です。)
- ・軍団統率への付属 [Attached to a Corps Command] (6.2.2) : もしもある組織が軍団統率に付属していると、組織の付属マーカーを元の軍団の付属マーカーの下又は隣接させて置きます。
- ・独立組織 [Independent Formations] (6.2.3) : 組織の付属マーカーをマップ上で元の軍の軍マーカーの下又は隣接させておきます (6.1)。

2 6 . 3 . 2 戦闘効果値レベルの記録 [Recording Combat Effectiveness Levels] (7.1) : ある組織の戦闘効果値状態は、組織の付属マーカーの下にステップ減少マーカーを置くことによって記録されます。(例えば、士気阻喪状態の組織は、その付属マーカーの下に 4 ステップ減少マーカーを持つことになります。その CE 状態が完全な組織は、その付属マーカーの下にマーカーを持たないことになります。)

2 7 . 0 勝利の判定 [DETERMINING VICTORY]

>>勝利ポイント (VP) は、勝利したプレイヤーとその勝利レベルを判定するために使用されます。ゲーム終了時に最も多くの勝利ポイントを持つプレイヤーが勝利します。勝利のレベルは、シナリオ 29.1 にあります。このシナリオの勝利条件ルールを参照してください。

2 7 . 1 勝利ポイント [Victory Points]

プレイ中、各プレイヤーは下記の VP スケジュールに従い、得失した VP を加減させることになります。特定のプレイヤーによって蓄積された現行 VP 数は、VP 記録欄上 (マップ上) で記録されます。VP マーカーは、両面を持ちます。: もしもロシア軍プレイヤーがリードを保つとロシア軍面を表に向け、中欧諸国軍であるとその逆になります。

>>重要:VPs の得失は、それらが発生したら直ちに記録されます。

2 7 . 2 勝利ポイント・スケジュール [Victory Point Schedule]

プレイヤー諸氏は、以下のスケジュールに従って VPs を得失します。

(1) 準備下攻撃 [Prepared Attacks] : 手番プレイヤーの攻撃フェイズ中に実施された中規模、大規模、最大規模 (小規模は不可) マグニチュードの各攻撃について。つまり、与えられた準備下攻撃 CRT コラム・シフトは 1 VP を得点します (換言すると、攻撃している参加ユニットは、準備下攻撃マーカーを持っていないければなりません)。

重要な例外 : 一定のシナリオでは、準備下攻撃の目的において VPs を獲得するための能力は、シナリオが終了する前に減少します。

>> (2) 戦略計画 [Strategic Plans] : VPs は、戦略計画が早期に達成されるか (21.2)、又はもしも計画を放棄しなければならないと目標への近接について得点されます (21.3)。どれだけ多くの目標を占領できても、各軍はゲーム毎に一度のみ戦略計画 VPs を得点できます。軍団の目標は追加の VPs を提供しませんが、VPs を失う原因になり得ます。

A.戦略計画を持つ各軍は、以下の表に従って、その軍が作戦目標を達成した GT に VPs を受け取ります。:

GT 目標達成	VPs
GT3 以前	14
GT4 又は 5	10
GT6 又は 7	7
GT8 又は 9	5
GT10 又は 11	3
GT12 以降	2

B.軍は、計画が完了する前に自身の戦略計画を放棄できます。そのような軍を統御しているプレイヤーは、その軍に付属した最寄りの歩兵組織からその軍のいずれかの目標ヘクスへの距離に従い、計画が放棄された GT に VPs を失います。

目標からの距離	VPs
8ヘクス以上	-16
6又は7ヘクス	-13
4又は5ヘクス	-10
2又は3ヘクス	-7
1ヘクス (隣接)	-4

例: ターン 6 に、ロシア第 1 軍はその計画を完了することに成功しています。ロシア軍プレイヤーは、7VPs を受け取ります。ただし、彼は自身の第 2 軍の目標の 1 つに最寄りの歩兵組織が 5ヘクスのときに、その計画を放棄することも決めています。したがって、ロシ

ア軍プレイヤーはその軍について 10VPs を失い、両軍について実質的に合計で-3VPs です。

C.ある軍団は、計画を完了する前に自身の戦略計画を放棄できます。このような軍団を統御しているプレイヤーは、5VPs を失います。

(3) ドイツ軍の西部戦線増援 [German Western Front Reinforcements]: もしも GT5 にドイツ軍が西部戦線増援を要求すると=-2VP、GT6=0、GT7=+2、GT8=+4、GT9=+6、GT10=+8。

(4) 町又は都市の占領 [Capturing Towns or Cities]: VPs は、星でマークされた一定の町又は都市を占領することによって得点されます。星内の数字は、得点される VPs の数です。敵プレイヤーによって占領された最初のときに、敵プレイヤーはポイントを得点し、もしも奪回されると友軍プレイヤーがポイントを得点します。蓄積されたポイントは、決して失われません。

(5) 敵師団の完全除去 [Completely Eliminating an Enemy Division]: 除去された敵の各師団規模の組織（旅団規模は不可）について=歩兵+4VP、騎兵+2VP。全滅を避けるためにマップ外（又はルーマニア国内）へ移動又は退却する敵ユニットは、「除去」としてカウントしません。

(6) 敵補給ユニットの撃破 [Destroying Enemy Supply Units]: 各敵大集積所ユニットについて=+4VP、破壊された各小集積所又は軍団段列ユニット=+2。

デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

1914, *Twilight in the East* のデザインは、90 年代後半にサン・フランシスコのガレージ内で開始しました。当初、ゲームは以前に発行したゲーム *"The Cossacks are Coming!"* (PWG1982) のポーランド中央部への発展版でした。発展版は、*"Home Before the Leaves Fall"* (CoA1997) に見られた Death of Empire ゲーム・システムを利用してドイツ軍の 1914 年東部戦役を収めるものでした。ゲーム・システムは、単純に東部戦線に移されました。

どんな些細なことも見逃さぬよう、私はゲームのディヴェロップメントを開始しました。始めから何かが間違っているように思われました。当初、ゲームは古い Cossacks マップ並びにボズナニとブレスト-リトフスク間の地域を扱っている、2 枚のマップのみを持ちました。この地理的限定性のため、ゲームはマップ外のガリシアで起きている出来事がマップ上の事柄を決定するように見えました。そこで、ガリシア戦役のシミュレーションを認めるため、1 枚のマップと戦闘序列 (OoB) を導入することに決めました。もちろん、私の両親はウィーン出身でそこで生活していたので、この企てに必要な情報を収集して読むために、自発的に時間と母親を利用しました。これは、ゲームのディヴェロップメントを深みへと導きました。当初、リサーチは回答よりも多くの疑問を生み出しました。1914 年夏と秋についての詳細なウォー・ゲーム・デザインの情報は、まだ容易に入手できませんでした。これは、主に戦前の OoB や動員計画が、戦争最初の数か月間の狂乱のために変わったことにより、戦前の大量の計画がうわべだけの無価値になってしまったからです。これらの多くの疑問に答えるため、私は各交戦国についての非常に詳細な OoB の作成に着手しました。探し出した様々な資料を調査し、読み込み、照合させることは大きな楽しみでした。（オーストリア公文書館で費やした時間は、最も興味深いものでした。）

私のリサーチは、戦闘序列に留まりませんでした。WW1 について読んで学ぶに連れて、RR ラインの重要性が明白になってきました。大部分の WW1 ゲームが RR ラインを誤って敷いていることに気づき、同じ轍は踏まないことに決めました。そこで、戦争中や戦後に敷設されたものではなく、1914 年に存在した RR ラインを調査するために、多くの時間と労力をかけてマップを描写しました。マップの地形については、古い A-H の軍事小冊子が全ての回答を提供しました K.u.K. 1. Armee-Etappenkommando titled Strategische Uebersicht des oesterreichisch-ungarisch-russischen

Kriegsschauplatzes (*オーストリアーハンガリーーロシア作戦戦域の戦略概観) と標記された刻印を持つ古い冊子が特に有用でした。その中で、私は軍事的に重要な河川、森林、要塞化建造物を詳細に描写した地図を見つけました。マップの制作は、おそらくこのゲームのデザイン過程で最も楽しめるものでした。

ゲーム・システムについては、困難な部分でした。当初、私は Death of Empires システムを更に発展させようと試みました。これは、多くの理由で問題を含むことが判明しました。その主なものは、システムに取り組みば取り組む程、ディヴェロップメントが必要であると認識したことです。システムをより歴史的正確にする一方で、よりプレイアブルにするため、断固とした努力が注がれました。結果は、*"The Cossacks are Coming!"* (Bro Games2004) のリメイクとなりました。

TCAC は Death of Empires システムには完璧な規模でしたが、いまや東部戦線全体を移すことが課題でした。プロシアからルーマニアまで、8 月から 12 月までの東部戦線全体をモデル化することは壮大な企てでした。最終目標は、歴史的に正確でかつ「プレイアブル」なモデルを創造することでした。時間が経つに連れて、Death of Empires システムを使用しては、それが不可能であると信じるようになりました。多くのディヴェロップメントと要求されるプレイ・テストは、可能な範囲を超えていました。ゲーム・システムは、あまりにも広範で厄介なものだったのです！ 私は人々が一目見て買い、ディヴェロップ不足と認識して押入れにしまうようなゲームを制作することに関心はありません。(Consim World com でディヴェロップ不足のゲームをサポートすることの苦痛は、言うまでもありません。) 私の興味が衰えるに連れて、プロジェクトの進捗は落ちました。

そして、2005 年 6 月のある日、私は全てを開始することを決意し、1914, *Twilight in the East* が生まれました。Death of Empires システムについてゲーマーたちの好き嫌いを知っていたので（ありがとう Consim World. Com）、私はゲーマーのプレイアビリティについての望みと歴史的正確性をバランスさせた、新たなゲーム・システムを生み出すために働き始めました。狙いは、過度に単調な解決策を使用することなく、ややこしいゲーム・メカニクスを避けた能率的システムを創造することでした。最も重要なのは、システムは選択された規模に適合させる必要があり、1914 年に重要だった事柄に集中させることでした。

相応しいシステムを構築するための道程は、いくつかの失敗と袋小路へと導かれました。当初、私は軍編成ディスプレイ、付属マーカー、変動する戦闘効果値なしのシステムを試みました。戦闘における戦闘効果値減少の影響がないため、プレイヤー諸氏は自軍ユニットを完全に撃破されるまで前線に留める傾向となり、うまく機能しないことが判明しました。限定された数の補給ポイントにたどるより突っ込んだ補給システムを使用することにも努力が払われました。しかし、どれだけ使用可能な補給ポイントの数があれば、戦役のより正確なモデルを創造する役に立つのでしょうか？ 補給ポイントの限度を持つシステムは手の込んだものになると感じ、結局はその大部分を自ら反故にしました。

ゲーム・システムのディヴェロップメント中、多くの優れた概念が導入され、最も重要なものは「戦闘マグニチュード」と戦闘での勝利と被るステップ損失を部分的に独立させた CRT です。WW1 は、負かされたものよりも勝者が重大な損害を出すピュロス王の勝利に満ちていました。1914 年をモデル化しようと試みてるとき、攻撃側が防御側よりも通常は大きな損失を被ったことを気に留めておくのが肝要です。

その他の有意な概念も、成功裏に組み込まれました。スクリーンを張るためと晒された側面を防護するための騎兵の歴史的使用は、騎兵対応ルールによって促進されています。軍の付属エリアは、いくつかのゲームに見られる HQ ユニットとそのしばしばいい加減な統率範囲の使用を取り去るために加えられました。お分かりのとおり、多くの新たに修正された概念が存在することにより、私は誇りを持って「1914, *Twilight in the East* ゲーム・システムは新たな銘柄である」と宣言できます。

新たなゲーム・システムのディヴェロップメントと最も重要なプレイ・テストには、多大な時間と労力がかかることを私たちは知っ

ています。1914, *Twilight in the East*の最初のプレイ・テストは、ジョン・クランツの Consim World Expo'05 フェニックスで行われました。Dick Vohlers と Gregg Kilbourne と私が全てのことを整えました。Wow! 素晴らしい! 多くのコンベンション参加者がテーブルの周りに来て、「マップを見てみる」とか「いつ販売されるの?」とか言いました。私はこれが試作品に過ぎないと繰り返しましたが、とても勇気づけられる始まりでした。

プレイ中、システムの基本が正常であることは直ちに明らかとなりましたが、いくつかの概念はすぐに捨てられるか又は重大な修正のためにマークされました。これに関しては、多くのゲーム・システムをテスト・プレイしてきた Joe Youst から、非常に有用な考察と提言がなされました。

コンベンション後、私はゲーム・システムがさらに多くのテスト・プレイが必要であると判断しました。プレイ・テスト・キットは、世界中—ノース・カロライナ、イタリア、オランダ、カナダに送り出されました。結果として、ゲームを向上させるための重要な考察、提言、コメントが注がれました。プレイ・テストは翌年の Consim World Expo'06 に持ち越され、十人の献身的ゲーマーがグランド・キャンペーン・シナリオをプレイしました。それは正に「グランド」と呼べるものでした。再び多くの考察や提言がゲーム・システムを向上に導きました。

*Twilight in the East*のディヴェロップメントに参加した全てのプレイ・テスターたちが、多大な功労の榮譽を受ける価値があります。同時に、最高の活動的プレイ・テスターたちのグループに巡り合う機会をもたらしてくれた; 私の妻やバンクーバーB.C. から来た “North Shore Wargaming Society” の人たちに感謝します。このゲーマーのグループは、様々な重要なルールの変更を促す多くの建設的助言ができるのです。彼らのもたらしたものは、現在のゲーム・システムに生かされています。私は彼らの努力に対し、敬意と尊敬とそして最も重要なことは、その柔軟性に対し賞賛の意を表したいと思います。「あなたの」計画が多くの困難を抱えていたという言葉は、滅多に聞くことはできません。私はローマのMaurizio Bragaglia 氏、オランダのRian van Meeteren 氏、オレゴンのことにはGregg Kilbourne 氏そして優秀で細かく判断してくれる開発者であることを証明したDick Vohlers 氏に深甚の謝意を表したいと思います。これらの人々と再び一緒に仕事ができるように願っています。

さて、大いに成果のあったテスト・プレイの後、引き続き議論と編集作業、その他諸々なことを行い、ゲームの準備はできました。狙いどおりに挑戦的で、楽しくかつ最高にたためになる、プレイアブルで歴史的に忠実なゲームになったことに賛同が得られんことを望みます。楽しんでください!

プレイヤー・ノート [PLAYER NOTES]

以下の概念は、プレイヤー諸氏のプレイに与える助言です。前半はマクロ・レベルに関する概念で、後半はミクロ・レベルに関する概念です。

(1) **攻撃! 攻撃! 攻撃! 主導権を確保せよ!** (プレイヤー諸氏は、誰が主導権を持つのか知ることになります。もしもどちらが主導権を持つのか分からないのであれば、それはあなたではありません。) もしもある軍が相手側に対して優位にあることが分かれば、この優位性を生かす最良の方法は攻撃することです。これは、軍事的成功を収める最高の手段であるのみでなく、ゲームで最も重要な要素です。勝利ポイントは、準備下攻撃について得点されます。

なるほど、あなたの部隊は恐ろしい損失を被ることになりますが、Consim World Expo ではこう言われていました「厚紙の兵士は決して血を流さない!」

(2) 主導権の獲得と維持の重要性は、誇張してもしきれないほどです。主導権を保証するため、プレイヤー諸氏は友軍部隊が休息できても、相手側の部隊が回復する機会のないまま戦闘することを強制される「局地的優位」の状況を生み出すための努力をしなければ

なりません。この種の状況は、1つの地域から別のそれへ部隊を迅速に輸送することによりベストな状況を創出し、相手側が自軍部隊をシフトさせる時間を持つ前に攻勢を発動します。

1914年の東部戦線戦役は、この種の劇的な機動の例に満ちています。タンネンベルクの勝利前のドイツ軍部隊のシフト、マズーレイ湖の戦い後の南部ポーランドへのドイツ軍部隊の移送、ロッツとクラクフの戦い前の同盟軍部隊のシフトが最高の例です。

(3) 軍規模の攻勢を実施しているときには、攻撃しているユニットと一緒に維持することが賢明です。軍戦力の分散を認めてはなりません。もしも敵の軍が退却している場合には、圧力をかけ続けてください。自軍部隊を休息させて再建するために停止させる誘惑に屈服してはなりません。これらの部隊は、攻勢移動を直接的に維持する必要がない場合にのみ休息させます。主導権が手中にある限り、攻撃を継続してください。これが WW1 です。: 軍は崩壊する前にすり潰さなければなりません (WW2 スタイルの突破を追い求めないように)。いかなる停止も敵を回復させ、敵はすり潰す過程を再開するに違いありません。

(4) もしも相手側が主導権を持つと、大規模な退却を実施することが賢明です。このような退却は、あなたの軍が必要とする休息の機会を与えることができます。追撃するに連れて、敵は補給能力の限界を超え、反撃が成功するかもしれない不利な状況に押しやることとなります。準備下攻撃のために VPs が得点されるのを覚えておくことも重要で、相手側が主導権を持つときには、このような攻撃を敵が実施するための能力を限定します。

キャンペーン・ゲームのプレイヤー諸氏については、これはプレイヤー・ノート内で見られる最高の助言です。再度開くために退却することは、その場で死ぬよりも良いことを忘れないでください。1914年戦役は、シーズン・ゲームでした。何度も主導権が失われ、部隊は逆流したり広大な地域を獲得するために前進したりしました。プレイヤー諸氏は、1914, *Twilight in the East*がこの干満を非常にうまくモデル化していることに気づくでしょう。

(5) 増援はしばしば主導権の維持や損失の大きな要因であるため、割り振るときにはかなり注意深くしなければなりません。いったんある組織を特定の軍に付属させて前線に開かせると、新たな位置に移動させることが困難です。どこで最も重要な戦闘が行われているのか (又は行われようとしているのか) を判断し、増援をそこへつぎ込むのです。

増援の割り振り (と補充の問題) は、前線背後の横方向への鉄道がないロシア軍プレイヤーにとって、特に重要です。ロシア軍の問題は、戦役中に前線が西方へ移動するに連れて大きくなります。

(6) プレイヤー諸氏は、相対的に自軍の軍団ユニットを接近させて維持するように努めなければなりません。これは、多くの理由で賢明です。: 最も重要なことは、複数の軍団が付属したユニットの攻撃のための CRT シフトを避けるためです (そして、もしも補給線が伸びたら、AP の消費を減少させるためです)。

(7) 敵と接触する前は、軍は柔軟な組織内で安全に展開できます。ただし、いったん戦闘が始まると、前線に隙間を開けてはなりません。プレイヤー諸氏は、1ヘクス置きにスタッキングするのが不利であることが分かるでしょう。側面攻撃が導かれる状況で防御することは避けなければなりません。

もしも熱狂的戦闘に参加している軍が現在位置の確保を望むと、2個師団をスタッキングさせることが賢明です。それを行うことで、正面を短縮する必要があります。前線に穴を開けたままで防御しようと試みてはなりません。経験を積んだプレイヤーに対するこの戦術は、きっと災厄に導きます。

(8) 騎兵ユニットは、軍の側面を防護するために非常に有用です。大規模な歩兵戦闘が激しくなると、各軍の正面は短縮され、友軍の

軍と軍の間に隙間が形成されます。特別な騎兵ルールの性質は、これらの隙間を埋めるために騎兵を理想的にしています。失われた騎兵ステップは容易に補充できないので、騎兵戦力を保護することは賢明です。騎兵を欠いているプレイヤーは、確実に自軍の弱点に気づくことになります。

騎兵襲撃という言葉：もしも相手側が襲撃を実施できても不平を述べてはなりません（次回は前線に穴が開かないよう注意してください）。次に攻撃している騎兵を追い込むのです。間もなく非補給下となって孤立し、降伏するでしょう。（敵の師団規模組織の除去は、あなたにVPsをもたらすことを忘れないでください。）

(9) 1914年戦役は、砲兵によって支配されており、戦闘死傷の大部分を引き起こしました。プレイヤー諸氏は、*1914, Twilight in the East* でも同様であることに気づくでしょう。砲兵戦力についてのSLRT修正は、戦闘解決副システム全体の最も重要な修正です。砲兵は敵の損失を増加させるためのみに重要ではなく、プレイヤー諸氏は、陣地 (IPs) 内の敵ユニットを攻撃しているときに、重砲と／又は高弾道砲兵の両方が必要であることが分かるでしょう。砲兵の効果で CRT コラム・シフトを無効にすることがない攻撃は、より失敗し易くなります。

(10) レベル1と2のIPsの特典は、見過ごすわけにはいきません。これらのIPsが提供するCRTシフトは敵の高弾道砲や重砲兵によって無効にできますが、戦闘によって退却を強制されるリスクを減少させ続け、レベル2のIPsは戦闘後効果値チェック中に占有者に特典を与えます。

(11) 支援ユニットは、その特性のため、本質的に脆いものです。プレイヤー諸氏は、これらの小支援ユニットを「浪費」する誘惑を避けなければなりません。これらのユニットは、特に要塞守備隊と（比較的）穏やかな戦区の防御に有効です（また、襲撃している騎兵の追撃にも）。支援ユニットは容易に側面攻撃を受け、それ故退却している敵ユニットによって容易に撃退されることを忘れないでください。したがって、これらは敵ユニットの退却路を遮断するには適しません。

(12) 最後に、プレイヤー諸氏は、*1914, Twilight in the East* の各個別戦闘の結果がユニークであることに気づくでしょう。戦闘解決方法は、各戦闘につき47,916通りのサイの目の可能性を認めます。最も起きる確率が高い結果は、1.29%です（つまり、77.5回の戦闘について1回）。それ故、戦闘結果は簡単に予測できません。これは単純な1d6（又は2d6でさえ）解決システムではありません。部隊を可能な最も優位な状況に置き、最高の結果を望むことがベストです。サイを振る前に可能性を計算することで、成功する攻撃のみの実施を試みる（又は、数値を計算するか又はそのような他の事を実践すること）は、時間の浪費です。これはWW1であり、気概があることを示してください！

ゲーム・サポート [GAME SUPPORT]

Ongoing errata and game support materials for *1914, Twilight in the East* will be available on the GMT Web site at:

<http://www.gmtgames.com>

and on the Oregon Consim Games Web site at:

<http://www.consimgames.com/>.

CREDITS

GAME DESIGN: Michael Resch.

GAME DEVELOPMENT: Dick Vohlers.

RESEARCH ASSISTANCE: Carl Gruber, Rian van Meeteren, Heide Resch, Dick Vohlers.

EDITING: Hans Korting.

BOX ART: Rodger MacGowen

COUNTER ART: Michael Resch, Mark Simonitch.

MAP: Markus Brown, Michael Resch, Mark Simonitch.

IN-HOUSE PLAY-TESTERS: Gregg Kilbourne, Michael Resch, Dick Vohlers.

OFGSTGEEST, HOLLAND GROUP: Rian van Meeteren, Ben Sanders.

ROMA, ITALY GROUP: Alessandro Babbi, Maurizio Bragaglia, Paolo Penza, Fabrizio Vota.

VANCOUVER, B.C. GROUP: David Antonio, Jeff Christensen, Brian Moore, Mark Woloshen.

VIRGINIA GROUP: Mark Guttag, John Vasilakos.

CONVENTION PLAY-TESTING: Bob Cloyd, Mark Fisher, Don Johnson, Darryl McCallum, Phil McQueen, Kevin Melahn, Michael Pitts, Joe White, Carrington Ward, Tim Wilcox.

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Dedication

This game is dedicated in memory of my mother, Heide Resch (1940-2004). Her support and research assistance was invaluable.

BIBLIOGRAPHY

A great many sources were used for design of *1914, Twilight in the East*. The following is an abridged list of English language sources. Check www.ConsimGames.com for a more detailed bibliography.

Brusilov, A. A. *Soldier's Notebook* (London 1930).

Golovin, N. N. *The Russian Campaign of 1914, the beginning of the War and operations in East Prussia* translated by Arthur Muntz (Ft. Leavenworth, Kansas 1933).

Hoffmann, Max *The War of Lost Opportunities* (Battery Press 1999).

Ironside, Sir Edmund *The first thirty days in East Prussia* (1925).

Stone, Norman *The Eastern Front 1914-1917* (1975).

This is a brief but very useful overview and analysis of the war in the East. If you are looking for a short history this is your best bet.

プレイのシーケンス

中間フェイズ

両プレイヤーは、同時に中間フェイズを実施する (5.2)。

1. 管理セグメント

鉄道ポイント記録欄上で、受け取った鉄道ポイント (RPs) を記録する (5.2.1)。

2. 補充割当セグメント

受け取った REPLs の割当をユニットに統合する (手順については、15.1 を参照)。

ゲーム・ターン

A. 天候の判定

GTs1~10 と 34~47、ロシア軍プレイヤーは 1d6 を振り、天候を判定する。GTs11~16 と 24~33 中の天候は自動的に通常で、GTs17~23 の間は自動的に高水位 (20.0)。

B. ロシア軍プレイヤー・ターン

1. 増援、撤退、活性化フェイズ

a. 現行 GT のロシア軍増援をマップと編成ディスプレイ上に置く。

b. シナリオで指定された全ての撤退と代替を実行する (16.0)。

c. シナリオ・ルールに詳述されるごとく、この GT に「活性化される」全ての統率、組織、ユニットを活性化させる (28.3)。

2. 付属フェイズ

a. 各軍の「付属エリア」境界線を指定し、全ユニットの付属を決定する (6.1)。

b. もしも望むのであれば、戦略計画を放棄する (21.3)。

3. 舟橋フェイズ

舟橋を置く (18.0)。

4. 補給フェイズ

a. 拡張モード面 (裏面) の集積所と軍団段列ユニットを表面に返し、全 AP 割当マークを取り去る (Praga 集積所ユニットについては、24.5 を参照)。

b. 全友軍ユニットの補給状態を判定する (14.4)。

(1) 各大と小集積所ユニットが正当な LOC を持つか判定するためにチェックする (14.2.1a)。正当な LOC を持たない集積所の上に非補給下マークを置く。

(2) 各軍団段列ユニットが補給下にあるか判定するためにチェックする (14.2.2)。軍団段列は、補給下の集積所又は RR ラインから補給を受け取ることができる。正当な補給線を持たない軍団段列ユニットの上に非補給下マークを置く。

(3) 全ての戦闘と砲兵ユニットへ補給線をたどることを試みる。戦闘と砲兵ユニットは、補給をたどるために複数の源を使用できる。:

- ・大と小集積所ユニット (もしもユニットがその集積所の軍に付属すると)

- ・軍団段列ユニット (もしもユニットがその軍団に付属するか又は騎兵であるとー14.3 を参照)。

- ・RR ラインと要塞ユニット。

(4) 拡張モード面の軍団段列ユニットから補給をたどる全ての戦闘と砲兵ユニット、又は4~6ヘクスの範囲で RR ラインのヘクスへたどるその上に低補給下 [Low Supply] マーカーを置く。

(5) 正当な補給線をたどれない全ての戦闘と砲兵ユニットの上に非補給下 [Out of Supply] マーカーを置く。

(6) 「士気阻喪状態」と「孤立状態」(14.4.1) の両方で、非補給下マークを持つ全ての部隊 (2.1) の降伏 (14.6) についてチェックする。

(7) 孤立状態でない限り、非補給下マークを持つ全部隊の CEL を 1 ずつ減少させる。(士気阻喪状態ユニットは、CEL 減少をステップ損失に変換する)。

(8) 孤立状態の A-H 軍又はロシア軍部隊の CEL を 3 ずつ、孤立状態のドイツ軍部隊のそれを 2 ずつ減少させる。(各 CEL 減少を満たすことができない部隊は、ステップ損失に変換する。)

c. 全ての「統合」[“Consolidating”] マーカーを取り去り、全ての「集積所再配置」[“Depot Relocation”] マーカーを「統合」面 (裏面) に返す。

5. RR 建設フェイズ

a. 17.1.2 に従い、鉄道堡マークを前進させる。

b. 新たな RR ラインと野戦鉄道 (17.5、17.6、17.7) を建設し、Jaroslau (17.4) の橋梁を修理する。

6. ロシア軍移動フェイズ

このフェイズ中に、以下の活動を実行する。

- ・ヘクスを通過して移動 (8.1)
- ・鉄道モードの出入り (8.2)
- ・準備下攻撃マークの設置 (8.4)
- ・撃退試みの実施 (8.5)
- ・戦闘効果値レベルの回復 (8.6)
- ・Ersatz 補充の統合 (8.7)
- ・IPs の構築と向上 (13.1)

7. 中欧諸国軍対応移動フェイズ

中欧諸国軍プレイヤーは、ロシア軍移動フェイズ中に認められた全ての活動を実行できる。ただし、準備下攻撃マークの設置は不可。(劣悪な騎兵ドクトリンも参照ー9.3)

全中欧諸国軍ユニットの許容移動力を半減させる。

8. ロシア軍プレイヤー攻撃フェイズ

ロシア軍プレイヤーは、自軍の全攻撃を実施する (10.0)。

a. 戦闘シーケンスの概要

(1) 最初に、白い「攻撃」マークを使用し、攻撃しようとする全ての敵占有ヘクスを指定する。全ての攻撃は、戦闘解決の前に宣言されなければならない。次に、望む順番で全ての攻撃を実施する。

b. 個々の攻撃シーケンスの概要:

(1) 攻撃側は、防御と攻撃しているヘクスを指定する。

(2) 両プレイヤーは、APs の割当を宣言する。攻撃側が最初で次に防御側。もしも補給している拡張モード面のユニットが小集積所又は不完全状態 (24.3) であると、APs の割当を記録する (10.5.4)。

(3) 防御と攻撃しているヘクス内の全ユニットの ID とタイプが明らかにされる。もしもユニットが拘置されるのであれば、ここで宣言する。

(4) 各プレイヤーは、自軍の合計戦闘戦力を計算する。各ユニットの現行戦闘戦力を足し、砲兵値を考慮し (もしも APs が割り当てられていたら)、地形と戦闘戦力 1/2 マーカーについて調整を行う。

(5) 初期戦闘比を決定する。

(6) CRT コラム・シフトの数を決定する。最終戦闘比を見つけるためにこれらを適用する。

(7) 攻撃を解決する。

(i) 2d6 を振る。CRT 上で結果と最終戦闘比を交差照合し、結果を判定して適用する。(退却結果は、要塞のステップ損失に変換し得るー10.9 を参照)

(ii) 次に SLRT を調べる。最初に、互いの師団相当 (両陣営の) 数を加えることで戦闘のマグニチュードを判定する。次に、攻撃側と防御側は個別に 1d6 を振り、適切な DRM を適用する。両プレイヤーは、戦闘のマグニチュードと一致しているコラム上で自軍の個別結果を交差照合し、結果を適用する (11.0)。

(iii) 両プレイヤーは、戦闘後効果値チェックを実施し、結果が適用される (11.3)。

(iv) 攻撃しているユニットは、もしも資格を持つと戦闘後前進できる。

(v) もしもこれが準備下攻撃 (27.2) としての資格を持つと、攻撃しているプレイヤーは VP を受け取る。

9. 中欧諸国軍反撃フェイズ

中欧諸国軍プレイヤーは、自軍の全攻撃を実施する。

10. 戦闘後フェイズ

a. 騎兵後退ステップ: 敵ユニットに隣接する、資格を持つ全てのロシア軍騎兵ユニットは任意に後退でき、中欧諸国軍騎兵が続く (9.2)。

b. マーカー撤去ステップ: 両プレイヤーは、全ての砲兵再配置マーク (9.5.1) を取り去り、最終面の全ての戦闘戦力 1/2 マーカー (8.2.5) を取り去り、初期面の全ての戦闘戦力 1/2 マーカーを最終面に裏返す。

C. 中欧諸国軍プレイヤー・ターン

上記のロシア軍プレイヤー・ターンと同じ。ただし、中欧諸国軍プレイヤーが手番プレイヤーである。



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