

Clash of Giants

(大陸軍の激突)

バトルブック

1914年のガリシア戦と第1次イーブル戦

ゲームデザイン：Ted Racier

目次

ガリシア戦(1914年)

1. はじめに
2. ゲーム備品
3. 初期配置
4. 勝利判定
5. プレイ手順
6. スタック
7. 補給
8. 増援と補充
9. 指揮系統
10. 追加戦闘ルール

第1次イーブル戦(1914年)

1. はじめに
 2. ゲーム備品
 3. 初期配置
 4. 勝利判定
 5. プレイ手順
 6. 補給
 7. 増援と補充
 8. 戦略鉄道移動
 9. 指揮系統
 10. 追加戦闘ルール
 11. 特別騎兵ルール
 12. 特別スタック制限
 13. 第1ターンの制限
- カウンターシートの写し
図表

ガリシア戦(1914年)

1.0 はじめに

1.1 ガリシア戦(1914年)

オーストリア＝ハンガリー軍は第1次世界大戦の開始時に動員計画を誤り、ガリシア戦線に向かわせた第2軍の到着が遅れていた。この失敗にも関わらず、オーストリア軍のコンラート参謀総長は、指揮下の残り3個軍に攻撃を命令、ロシアのイワノフ将軍が4個軍で守る200マイルの前線で戦闘に入った。

オーストリア軍の攻勢が始まったのは8月19日。同

23日にはダンクル伯爵の第1軍が Krasnik でロシア第4軍を攻撃。3日間の混戦の後、第1軍はロシア軍を6マイル押し込み、砲30門を捕獲、6000人を捕虜にした。同日、オーストリア第4軍は Komarow でパベル・プレーベ将軍のロシア第5軍を攻撃、Kholm 南方まで約40マイル退却させた。

しかし、オーストリア軍の右翼で破局が起きようとしていた。兵力で劣るオーストリア第3軍は2倍近い敵に対し攻勢を掛けていたが、8月28日までのロシア軍の反撃で退却を余儀なくされ、Gnila Lipa 川の後ろまで押し戻された。その翌日にロシア第3軍と第8軍の共同攻撃を受けたオーストリア第3軍は敗走。コンラートは第3軍を後ろに下げる代わりに、自らの第4軍に対し、前進したロシア第3軍を背後から攻撃するよう命じた。しかし、これは態勢を立て直したロシア第5軍に自らの背後をさらすことになった。

ロシア第3軍は9月6日、オーストリア第4軍を Rava Russka で破ったが決定的勝利ではなく、さらに西進してダンクルのオーストリア第1軍の補給線を脅した。ダンクルは既に再編成したロシア第4軍の圧力を受けていたため、コンラートに退却命令を求めたが、拒否された。

しかし、その直後の9月11日には、ロシア軍の連続攻勢の前にオーストリア第1軍は壊走し始め、コンラートも退却を了承した。オーストリア軍は San 川沿い戦線でも態勢を立て直せずに敗走を続け、最終的には dunajec 川とカルパチア山脈の稜線で停止した。ガリシア戦線は、攻囲されたプレツミスル要塞での抵抗を除き、オーストリア軍の全面敗北となった。死傷者はロシア側の25万人に対し、オーストリア側は捕虜10万人を含めて40万人。オーストリア軍は戦争終結まで完全には立ち直れなかった。

2.0 ゲーム備品

2.1 ゲーム地図

2.1.1 ゲーム規模

地図上の各ヘクスの幅は約9.0マイル。1ターンは3日間。ユニットは師団規模。

2.1.2 退却方向

両軍の退却方向は地図に印刷されている。オーストリア軍ユニットは南、南西、北西に退却する。ロシア軍ユニットは北、北東、南東に退却する。

2.1.3 史実の略号

C a : コーカサス
C o s : コサック
D : ドン
G : 親衛隊
G R : 擲弾兵

K：クバン
LW：後備兵
PoL：ポーランド人部隊
R：予備
T：テレク

3.0 初期配置

3.1 初期配置

両プレイヤーは自軍が指揮する全ユニットを2つに分ける。1) 初期配置記号のあるユニット 2) 登場ターンが印刷されている増援ユニット。増援はターン記録トラック上に配置する。

3.1.1 ロシア軍の初期配置

ロシア軍プレイヤーが先に配置する。ゲーム開始時のロシア軍ユニットには所属する軍(第4、第5、第3、第8)が書かれている。スタック制限のルールに従って、全ユニットをロシア領の各軍境界線内に配置する。ユニットはオーストリア=ハンガリー領またはドイツ領のヘクスから少なくとも4ヘクス離れた(中間3ヘクス)補給下のヘクスに置かなければならない。ロシア軍プレイヤーのVPは0から開始する。

3.1.2 オーストリア軍の初期配置

次にオーストリア軍が初期配置する。ゲーム開始時のオーストリア軍またはドイツ軍ユニットには、すべて所属の軍が書かれている(第1、第4、第3、第2)。スタック制限のルールに従って、オーストリア=ハンガリー領の各軍境界線内に配置する。ドイツ領には配置できない。ユニットはロシア領ヘクスから少なくとも4ヘクス離れた(中間3ヘクス)補給下のヘクスに置かなければならない。オーストリア第2軍の一部は増援としてターン記録トラックに配置するので注意。オーストリア軍プレイヤーはゲーム開始時に3VPヘクスを支配しているが、第4ターンまでVPを計算しないので、VPマーカーは0に置く。

3.1.3 ACMの初期配置

両軍の8個のACM(オーストリア軍4、ロシア軍4)を透明でないカップに入れる。

4.0 勝利判定

4.1 ゲームの勝利

勝利は9月13-15日ターン(第10ターン)の終了時に判定する。ロシア軍のVPスペースは13(すべてオーストリア=ハンガリー領内)、オーストリア軍のVPスペースは7つ(ロシア領とオーストリア=ハンガリー領の両方に存在)。第4ターンのVPフェイズ以後、オーストリア軍は毎ターン、補給線が通じて支配下にあるオーストリア軍のVPスペースごとに1VPを得る。前のターンに支配していたスペースからもVPを得られる。オーストリア軍が一度得たVPは失われないが、上限は8VPである。第10ターン終了時、ロシア軍プレ

イヤーは完全補給下で支配しているVPヘクスの数を合計する。ロシア軍のVPが、オーストリア軍のVPを上回った場合、ロシア軍プレイヤーの勝ちとなる。オーストリア軍のVPと同じか下回った場合は、オーストリア軍プレイヤーの勝利。引き分けは起こらない。

4.2 ヘクス支配

4.2.1 開始時

ゲーム開始時は、オーストリア軍プレイヤーがロシア国外の全ヘクスを支配している。ロシア軍プレイヤーはロシア国内の全ヘクスを支配している。

4.2.2 勝利ヘクスの支配

プレイヤーは以下のヘクスから勝利得点を得る。

- 1) ゲーム開始時に支配しており、その後敵ユニットが侵入しなかったヘクス
- 2) ゲーム開始時に支配しており、最後に進入したのが補給下の自軍ユニットだったヘクス
- 3) 敵プレイヤーがゲーム開始時に支配していたが、最後に進入したのが補給下の自軍歩兵ユニットだったヘクス。ASユニットは補給下とみなさない。

5.0 プレイ手順

5.1 ターンの手順

各ゲームターンは実際の3日間を表す。ゲームターンの手順の概略は以下の通り。以下の手順は基本ルールブックの一般の手順より優先されるので注意。

5.2 プレイの手順

- ・共通補給判定フェイズ
- ・共通増援/補充フェイズ
- ・作戦フェイズ
 - A. 第1指揮系統の活性化
 - B. 第2指揮系統の活性化
 - C-H. 第3から第8指揮系統の活性化
- ・共通回復フェイズ
- ・ゲームターン更新/勝利フェイズ

5.3 フェイズと手順

5.3.1 共通補給判定フェイズ: 両軍プレイヤーは全ユニットの補給線をチェックする。補給ルールに従ってASマーカー、OoSマーカーの除去/配置を行う。このフェイズに判定された全ユニットの補給状態が、次の共通補給判定フェイズまで継続する。第1ターンは両軍の全ユニットが補給下にある。

5.3.2 増援/補充フェイズ: 両軍プレイヤーは現在のターンに到着する増援を地図上に配置する。条件を満たす歩兵ユニットに補充ステップを割り振り、補充マーカーを置く。ロシア軍プレイヤーはこの時点で、全滅したロシア軍の騎兵またはコサック騎兵師団を1つ補充し、敵ZOCにいない補給下のロシア軍の騎兵またはコサック騎兵ユニットと同じヘクスに配置できる。新たに

置かれたユニットには騎兵補充マークを乗せる。そのユニットはこのターンに移動も攻撃もできないが、防御は通常に行える。

5.34 作戦フェイズ：ガリシア戦では、両軍は地図上に示された4つの軍の指揮系統に分けられる。両軍プレイヤーは透明でないカップに使用可能な全ACMを入れる。オーストリア軍（奇数ターンに引く）またはロシア軍（偶数ターンに引く）プレイヤーが無作為にACMを1つ引く。自軍ACMを引かれた方のプレイヤーがダイスを1個振り、その軍の指揮系統トラックを参照して、所属する全ユニットの移動力を決める。忘れないようにACMを指揮系統トラックに置く。プレイヤーは次に活性化したACMの軍境界線内にあるユニットを移動力の範囲内で動かす。行動済みマークや補充マークが置かれたユニットは動かせない。カップ内のACMをすべて引くまで繰り返す。

訳注：「軍に所属するユニット」とは「その軍の境界線内にあるユニット」である。ユニットに表記されている軍は初期配置に使用するだけで、以降はどの軍の境界線内にいるかで所属軍が決まる。ロシア軍の増援部隊には軍名が表記されておらず、配置した場所で所属軍が決まる。オーストリア軍の増援は第2軍と表記されており、増援で登場したターンは第2軍の境界線内に配置するが、境界線を越えれば別の軍に所属する場合もある。

5.35 戦闘フェイズ：直前にACMを引かれた軍を指揮するプレイヤーが、その軍のユニットの移動をすべて終えた後、1ターンに1度だけ戦闘を宣言できる。戦闘ルールに従って、すべての自軍ユニット（直前に活性化した軍だけでなく）が隣接する敵ユニットを攻撃してよい。この時点で攻勢支援マークの使用を宣言できる。

5.36 共通回復フェイズ：両軍プレイヤーが、自軍ユニットから行動済みマークと補充マークをすべて取り除く。補充マークの置かれていたユニットは、戦力減少面から裏返して完全戦力面を表にする。

5.36 ゲームターン更新／勝利判定フェイズ：両軍プレイヤーは指揮系統トラックからACMをすべて取り除く。ゲームターンマークを進め、共通補給判定フェイズから新しいゲームターンを始める。第4ターンから、オーストリア＝ハンガリー軍の支配するVPの加算を始める。最終ゲームターンの終了時に勝者を判定する。

6.0 スタック

6.1 スタック制限

ガリシア戦でのスタック制限は次のように修正する。1ヘクスに置けるのは、騎兵／コサック騎兵ユニット3個、または歩兵ユニット2個。

7.0 補給

7.1 補給源ヘクス

ロシア軍の補給源は、ロシア国内の鉄道地図端で補給源マークが書かれたヘクスである。オーストリア軍の補給源は、オーストリア国内またはドイツ国内の鉄道地図端で補給源マークが書かれたヘクスである。

7.2 補給線の設定

本シリーズの他のゲームと異なり、ガリシア戦では補給線設定に鉄道を使用する。ユニットは補給下であるために、鉄道から5ヘクス以内（中間4ヘクス）の補給線を引けなくてはならず、その鉄道は距離に関係なく補給源ヘクスまで連絡していなければならない。ガリシア戦では、どの時点でも補給線を自軍の退却方向に引く必要はない。最初の鉄道まで5ヘクス以内の補給線は敵ZOCを通ってはならない（ただし自軍ユニットが存在すれば敵ZOCを無視できる）。鉄道から補給源に至る補給線は敵ZOCを通っても構わない（ただし敵ユニット自体が存在する場合は不可）。例外：鉄道上にいるユニットが補給線を設定する場合、その隣接ヘクスだけは「最初の鉄道までの5ヘクス」とみなす。従って、その隣接ヘクスが補給源まで通じる鉄道ヘクスであっても、自軍ユニットが存在しなければ敵ZOCにより補給線が妨害される。（上記のルールは、騎兵部隊を敵陣深く進入させて敵の補給線を切るという作戦の効果を低める意味を持つ。そのような作戦が第1次世界大戦で成功した例は極めて少ない。）

ガリシア戦では鉄道を戦略移動に使えない。戦略移動は増援の配置する際のルールで表現されている。

7.3 要塞補給

補給判定フェイズで、自軍要塞にいる歩兵ユニット2個は補給下にあるとみなす。

7.4 降伏

本シリーズの他のゲームと異なり、ガリシア戦ではOoSユニットが除去される場合がある。前のターンからOoSマークを乗せた状態で共通補給フェイズを迎えたユニットが、引き続きOoSと判定され、しかも周囲6ヘクスが敵ユニットまたは敵ZOCで囲まれている場合、降伏チェックを行う。ユニットの所有プレイヤーがダイスを1個振り、そのユニットのTERと比較する。TERよりも大きいダイス目が出た場合、ユニットはゲームから取り除かれる。補充でも復活できない。

8.0 増援と補充

8.1 増援

8.1.2 ロシア軍の増援

ロシア軍プレイヤーが先に増援を置く。登場ターンはユニットに記載されている。ロシア国内にある任意の補給下の町または都市ヘクスに配置できる。敵ZOCに置いてもよい。スタック制限は適用される。同じ軍団のユ

ニットは同じ軍の一部として登場するが、同じヘクスに配置する必要はない。指定のターンに登場できなかったユニットは、以降のターンに登場できない。ゲーム上は全滅したものとして扱う。

8.1.3 オーストリア軍の増援

次にオーストリア軍プレイヤーが増援を配置する。登場ターンはユニットに記載されている。オーストリア国内にある任意の補給下の町または都市ヘクスに配置できるが、敵ZOCには置けない。例外：第2軍の増援は、第2軍の軍境界線の内側で補給下にある任意のヘクスに登場しなくてはならない。配置するヘクスは、OOSでないロシア軍ユニットから4ヘクス離れていなくてはならない（中間3ヘクス）。スタック制限は適用される。同じ軍団のユニットは同じ軍の一部として登場するが、同じヘクスに配置する必要はない。指定のターンに登場できなかったユニットは、以降のターンに登場できない。ゲーム上は全滅したものとして扱う。

8.2 補充

ユニットは補充を受けられる。両軍とも補充マーカーを1ターンに1回だけ使用し、戦闘で減少したユニットを完全戦力にできる。ロシア軍プレイヤーが最初に補充マーカーを置き、次にオーストリア軍プレイヤーが置く。オーストリア軍プレイヤーは補充マーカー1個を持っており、歩兵ユニットを毎ターン1ステップ回復できる。ロシア軍プレイヤーも補充マーカー1個を持っており、歩兵ユニットを毎ターン1ステップ回復できる。補充マーカーを置かれたユニットは移動も戦闘も行えない。補充は蓄積できない。

8.2.1 補充の制限

補充を受けるユニットは、地図端の補給源に補給線が引けなくてはならない（要塞補給は不可）。OOSマーカーやASマーカーが置かれていてはならない。減少戦力となった2ステップのユニットだけが補充を受けられる。増援/補充フェイズで敵ZOCにいるユニットには補充マーカーを置けないが、共通回復フェイズで敵ZOCにいるユニットは減少戦力面を完全戦力面に裏返してよい。補充マーカーを置かれたユニットが攻撃された場合、マーカーを取り除き（そのターンに限り補充ステップは失われる）代わりに行動済みマーカーを配置する。

8.2.2 騎兵の補充

ロシア軍プレイヤー（だけ）は騎兵補充マーカーを1つ持ってあり、これを使って全滅した騎兵またはコサック騎兵ユニットを補充できる。全滅した騎兵/コサック師団を1ターンにつき1ユニット補充してよい。補充フェイズに、完全補給下で敵ZOCにいない任意の騎兵/コサックユニットと同じヘクスに配置する。新たに補充したユニットの上には騎兵補充マーカーを置く。このターン中は移動も戦闘も行えないが、防御は通常に行える。補充ユニットが置かれたヘクスに元々いた騎兵/コサッ

クユニットは、自由に移動してよい。

9.0 指揮系統

9.1 指揮系統トラック

ACMを引かれた軍を持つプレイヤーは、ダイスを1個振って結果を指揮系統表と見比べ、その軍の全ユニットの移動力を決める。指揮系統表でスラッシュの左側の数字が歩兵ユニットの移動力で、スラッシュの右側の数字が騎兵/コサックの移動力である。引いたACMは指揮系統トラックに置き、その軍の現在の移動力を表示する。その軍を持つ側のプレイヤーが、軍の全ユニットの移動を完了させた後で、次のACMを引く。別のACMを引いてしまったら、先に活性化した軍のユニットの移動はやり直せない。

指揮系統トラックの一部には、歩兵の移動力の横にアスタリスク（*）が付いている場合がある。この結果が出た場合、その軍の境界線内にいる歩兵ユニットは、このターンの自軍戦闘フェイズで一切攻撃を行えない。騎兵/コサック騎兵はこのルールの影響を受けない。このターンの自軍戦闘フェイズが既に終了している場合、アスタリスクは無視する。軍の活性化時にアスタリスク付きの結果が出た歩兵ユニットでも、まだACMが引かれていない軍の区域に移動するか、アスタリスク付きでない結果が出た軍の区域に移動した場合は、戦闘に参加できる。

9.2 ロシア軍の指揮系統

ロシア軍のACMが引かれた場合、ダイスを振って指揮系統トラックを参照し、その軍の全ユニットの移動力を決める。ロシアは4個軍とも2つの指揮系統トラックがあるので注意。ゲームターンによって使用するトラックが異なる。例えば、ロシア第3軍は1～3ターンと、4～10ターンでそれぞれ別のトラックを使用する。

9.3 オーストリア軍の指揮系統

オーストリア軍のACMが引かれた場合、ダイスを振って指揮系統トラックを参照し、その軍の全ユニットの移動力を決める。オーストリアの2個軍は2つの指揮系統トラックがあるので注意。どちらを使用するかはゲームターンによって異なる。例えば、オーストリア第3軍は1～3ターンと、4～10ターンでそれぞれ別のトラックを使用する。

10.0 追加戦闘ルール

10.1 攻勢支援マーカー

各プレイヤーは2つの攻勢支援マーカー（OSM：Offensive Support Marker）を持っている。オーストリア軍の1個目のOSMは2～4ターンの戦闘セグメントで1回だけ使用できる。オーストリア軍の2個目のOSMは3～6ターンの戦闘セグメントで1回だけ使用できる。OSMは2ターン続けて使

用できない。ロシア軍の1個目のOSMは4～6ターンの戦闘セグメントで1回だけ使用できる。ロシア軍の2個目のOSMは7～10ターンの戦闘セグメントで1回だけ使用できる。OSMは2ターン続けて使用できない。戦闘セグメントでOSMを使用するプレイヤーは、その旨を宣言しなければならない。使用した場合、そのターンに自軍歩兵ユニット（だけ）が行った攻撃はすべて、右側に1コラムシフトする（2：1なら3：1になる）。OSMはそれぞれ一度使用したらゲームから取り除かれる。デザイナーの注釈：OSMは指揮系統、兵站、砲兵支援の強化などを抽象的に表現している。

10.2 プレツミスル (Przemyśl) 要塞

ロシア軍プレイヤーは、プレツミスル (Przemyśl) を攻撃する際にOSMの効果を得られない。プレツミスルにいるオーストリア軍ユニットが、周囲6ヘクスをロシア軍ユニットとそのZOCで囲まれ、要塞補給しか受けられない状態の場合は「包囲下 (besieged)」にあるとみなす。この条件が満たされている場合、包囲下のユニットは移動も攻撃も行えない。

降伏：第10ターンが終了して勝利判定を行う前に、プレツミスルが包囲下にある場合（オーストリア軍部隊が存在するかどうかに関係なく）、ダイスを1個振る。6の目が出た場合、要塞は降伏し、ロシア軍が1VPを得る。

デザイナーの注釈：史実でプレツミスル要塞は9月下旬に包囲されたものの、何とか持ちこたえ、10月11日にはオーストリア軍とドイツ軍の反攻で、短期間だが包囲を解かれた。その1カ月後には再び包囲され、最終的には1915年3月22日、ロシア軍に投降した。ロシア軍プレイヤーがこの要塞を包囲したとしても、早期に降伏する可能性は低かったと思われる。

第1次イーブル戦（1914年）

1.0 はじめに

1.1 第1次イーブル戦

ドイツ軍がマルヌ戦で敗北したあと、連合軍とドイツ軍は互いに側面に回り込もうと延翼運動を行った。いわゆる「海への競争」である。ドイツ軍は、アントワープ要塞に籠もるアルベール王のベルギー軍を警戒しながら兵力を運用する必要がある分だけ不利だった。アルベール王は早くも10月9日にアントワープを放棄し、ベルギー軍の大部分は西に逃れて Yser 川沿いに新たな防衛線を引いた。イギリス軍の第7師団と第3騎兵師団は、アントワープ救出の命令を受けて10月6、7日にベルギーの Zeerbrugge 港に上陸していたが、アルベール王の軍とともに退却せざるを得なくなった。

両軍の延翼運動が英仏海峡に到達しようとしていたころ、ドイツ軍は騎兵による大規模な襲撃を連合軍の北翼で Abbeville 方面に向けて行ったが、Lens 近くでフランス歩兵軍団と遭遇して失敗に終わった。

ドイツ軍のファルケンハイン参謀総長は、虎の子部隊の投入を計画した。新しく創設した4個の予備軍団で、訓練期間は十分でないものの士気の高い志願兵を集めており、アントワープ占領後に3個師団が増強されていた。ドイツ第4軍と第6軍は Lille と英仏海峡の間のフランドル地方で攻撃を予定していた。このドイツ軍の攻勢で、La Basse と Armentieres の間で東方に進出していた B E F 第2軍団が攻撃を受けた。両軍ともほとんど前進できず、戦闘は程なく終了した。

10月19日まで、B E F はベルギーの Ypres の町から南の Betune まで25マイルの前線を支えた。右翼にはフランス第10軍がいた。左翼のフランス第8軍は編成途中で、ベルギー軍が Yser 川沿いに海まで布陣していた。連合軍はこれらの部隊で通常に攻勢に出ようとしたが、ファルケンハインの攻勢と正面からぶつかるとは思っても寄らなかった。兵力で勝っていたのはドイツ軍だった。ベルギー軍は Nieuport の水門を空けて洪水を起こし、北部でドイツ軍を止めた。そのほか南方では、ドイツ軍と連合軍が10月19日から22日まで混戦を展開した。

10月31日、ドイツ第4軍は B E F（フランス第9軍団の支援を受けていた）を Gheluvelt と Messines の尾根の間で攻撃した。この攻撃はファルケンハインが新たに創設した志願兵の7個師団で行われた。イギリス軍は密集隊形で攻撃する志願兵部隊を銃火で切り裂いた。ドイツ軍はこの戦いを「イーブルの少年虐殺」と呼んだ。

11月1日、ドイツ軍はエドモンド・アレンビー將軍の騎兵軍団が守る Messines の尾根を奪った。ドイツ軍がもう1カ所高地を確保すれば、突出部に位置するイー

ブルの B E F が締め付けられそうになっていた。このドイツ軍の攻撃は多数の死傷者を伴い、限定的にしか成功しなかったが、ファルケンハインは再び挑戦すべきだと確信し、11月10、11日にも攻撃を行った。この攻撃はイーブルを直接狙ったもので、プロシア親衛隊が B E F の後方まで突破した。しかし、ドイツ軍が攻撃にもたつく間に、B E F は増援を急ぎよ派遣し、ドイツ軍を押し返した。小競り合いが数週間続いたが、両軍とも疲弊して塹壕戦に入った。

イギリス軍は第1次イーブル戦で6万人を失った。ドイツ軍もフランドル地方での戦いで10万人以上を失った。両軍とも大量の弾薬を消費したため、本格的な攻撃を再開するには弾薬補給も必要だった。クリスマスまでに戦争を終わらせようとする目論見は失敗に終わった。

あなたはこの史実よりも大きな戦果を挙げられるか？
ゲーム開始時点は10月8日。大陸軍の激突がまさに始まろうとしている・・・。

2.0 ゲーム備品

2.1 ゲーム地図

2.1.1 ゲーム規模

地図上の各ヘクスの幅は約1.3マイル。各ターンは2日間。ユニットは師団または旅団規模。

2.1.2 退却方向

両軍の退却方向は地図に印刷されている。ドイツ軍ユニットは東、北東、南東に退却する。連合軍ユニットは西、南西、北西に退却する。

2.1.3 追加ゲームマーカー

第1次イーブル戦では次のマーカーを使用する。

- ・攻勢支援マーカー：戦闘で攻勢支援を使用する際に使う。
- ・騎兵補充マーカー：全滅した騎兵ユニットを地図上に戻す際に使う。
- ・ドイツ新予備軍団戦術能力値マーカー：ドイツ軍の新予備軍団の T E R を記録するのに使う。
- ・洪水マーカー：ベルギー軍が Yser 川周辺の低地を洪水させたのを記録するのに使う。
- ・連合軍鉄道/使用済みマーカー：このターンに戦略鉄道移動を行ったユニットを示すのに使う。

2.1.4 史実の略号

B：ババリア
C o m G：混成近衛部隊
G：近衛部隊
I N：インド人部隊
L a：ラホール
L W：後備兵
M e：メーラト

R：予備
T：地方部隊

3.0 初期配置

3.1 初期配置

両プレイヤーは指揮する自軍ユニットを2つに分ける。1) 右肩に登場するターンが記載されている増援ユニット2) 右肩に登場ターンの記載がないユニット。増援はターン記録トラック上に配置する。

3.1.1 連合軍の初期配置

連合軍プレイヤーが先に配置する。初期配置ヘクスが示されているフランス軍、イギリス軍ユニットすべてを地図上に置く。

3.1.2 ドイツ軍の初期配置

次にドイツ軍プレイヤーが配置する。初期配置ヘクスが示されているドイツ軍ユニットすべてを地図上に置く。

3.1.3 ACMの準備

連合軍とドイツ軍のゾーンA、B、CのACMを透明でない容器に入れる。連合軍とドイツ軍のゾーンDのACMは、ターン記録トラック上の増援として登場するターンに置く。指定されたターンになるまで使用できない。

訳注：連合軍は第2ターン、ドイツ軍は第4ターンからゾーンDのACMを使える。

4.0 勝利判定

4.1 ゲームの勝利

勝利判定は第18ターン終了時に行う。赤い勝利ヘクスを多く支配している側のプレイヤーが勝者となる。引き分けにはならない。

4.2 ヘクス支配

4.2.1 ゲーム開始時

ゲーム開始時は、連合軍プレイヤーが地図上の全VPヘクスを支配している。

4.2.2 支配権の獲得

ドイツ軍プレイヤーがVPヘクスを支配するには、補給下にあるドイツ軍ユニットをそのヘクスに進入させればよい。連合軍プレイヤーがそのヘクスに補給下のユニットを進入させれば、支配権を奪い返せる。ヘクスの支配権はゲーム中に何回も入れ替わる可能性がある。VPヘクス支配の表示には支配マーカを使い、支配権が移るたびにマーカを裏返す。AS状態のユニットは補給下にはないものとみなす。

5.0 プレイ手順

5.1 ターンの手順

各ゲームターンは実際の2日間を表す。ゲームターンの手順の概略は以下の通り。以下の手順は基本ルールブックの一般の手順より優先されるので注意。

5.2 プレイの手順

- ・共通補給判定フェイズ
- ・共通増援／補充フェイズ
- ・連合軍溢水フェイズ
- ・連合軍戦略鉄道移動フェイズ
- ・作戦フェイズ
 - A：第1指揮系統の活性化
 - B：第2指揮系統の活性化（以下続く）
- ・共通回復フェイズ
- ・ゲームターン更新／戦線完成確認／勝利フェイズ

5.3 フェイズと手順

5.3.1 共通補給判定フェイズ

両軍プレイヤーは全ユニットの補給線をチェックする。補給ルールに従ってASマーカ、OSマーカの除去／配置を行う。このフェイズに判定された全ユニットの補給状態が、次の共通補給判定フェイズまで継続する。第1ターンは両軍の全ユニットが補給下にある。

5.3.2 増援／補充フェイズ

両軍プレイヤーは現在のターンに到着する増援を地図上に配置する。条件を満たす歩兵ユニットに、補充ステップを割り振る補充マーカを置く。この時点で、連合軍プレイヤーは全滅したフランス軍騎兵師団を1つ補充でき、ドイツ軍プレイヤーも全滅した騎兵師団を1つ補充できる。補充した騎兵師団は、敵ZOCにいない補給下の同一国籍の騎兵ユニットと同じヘクスに配置する。新たに置かれたユニットには騎兵補充マーカを乗せる。そのユニットはこのターンに移動も攻撃もできないが、防御は通常に行える。

5.3.3 連合軍溢水フェイズ

連合軍プレイヤーがNieuport（ヘクス1616）にベルギー軍の戦闘ユニットを置いている場合、ベルギーの低地（Flood Plain）ヘクスを溢水地域（Flooded Terrain）ヘクスにすると宣言できる。溢水マーカをターン記録トラックに置く。このターンと次ターンは何の効果もない。2ターン後の溢水フェイズからゲーム終了まで、ベルギー国内の低地ヘクスは溢水地域ヘクスとみなす。溢水させる前の低地ヘクスは平地として扱う。ただし、ヘクス2426、2526、2122、2222、2223、2322、2423は常に溢水地域ヘクスとみなす。

5.3.4 連合軍戦略鉄道移動フェイズ

連合軍プレイヤーが戦略鉄道移動（8.0参照）を行う。戦略移動を行ったユニットには行動済みマーカを置く。

5.3.5 作戦フェイズ

第1次イーブル戦の地図は、4つの英文字の付いたゾーン（A、B、C、D）に分かれている。ゾーンの境界線は連合軍とドイツ軍の両方に共通である。通常の軍境界線にあたるものだが、各ゾーンごとに別々の軍が指揮系統を持っているかのように機能する。そのため、軍指揮チット（ACM）という用語は、両軍の英文字が書かれた4つのチットを指す。

両軍プレイヤーは透明でないカップに使用可能なACMをすべて入れる。ドイツ軍（奇数ターンに引く）または連合軍（偶数ターンに引く）プレイヤーが無作為にACMを1つ引く。自軍ACMを引かれた方のプレイヤーがダイスを1個振り、選ばれたゾーンの指揮系統トラックを参照して、そのゾーン内の全ユニットの移動力を決める。記録のためACMを指揮系統トラックに置く。プレイヤーは次に、活性化したゾーンのユニットを移動力の範囲内で動かす。行動済みマーカーや補充マーカーの置かれたユニットは動かさない。カップ内のACMをすべて引くまで繰り返す。

5.3.6 戦闘フェイズ

直前にACMを引かれた側のプレイヤーが、そのACMのゾーン内にある全ユニットの移動を終えた後、1ターンに1度だけ戦闘を宣言できる。戦闘ルールに従って、すべてのゾーン（直前に活性化したゾーンだけでなく）のユニットが隣接する敵ユニットを攻撃してよい。この時点で攻勢支援マーカーの使用を宣言できる。

5.3.7 共通回復フェイズ

両軍プレイヤーが、自軍ユニットから行動済みマーカーと補充マーカーをすべて取り除く。補充マーカーの置かれていたユニットは、戦力減少面から裏返して完全戦力面を表にする。

5.3.8 ゲームターン更新 / 戦線完成確認 / 勝利判定フェイズ

両軍プレイヤーは指揮系統トラックからACMをすべて取り除く。両軍が戦線を完成させているかどうかを確認する。地図南端からヘクス21XX列まで、ユニットまたはZOCが切れ目なく連続していれば、戦線が完成していると扱う。両軍のどちらかが戦線を完成させた場合、すべての騎兵ユニットは下馬状態（11.1参照）にあるものとみなす。ゲームターンマーカーを進め、共通補給判定フェイズから新しいゲームターンを始める。指定のターンにゾーンDのマーカーをゲームに投入する。最終ゲームターンの終了時には勝者を判定する。

6.0 補給

6.1 補給源ヘクス

連合軍の補給源は、ヘクス4816より西（4816は含まない）の地図南端と地図西端の任意のヘクスである。ドイツ軍の補給源は、ヘクス4809より東（4809は含まない）の地図南端と地図東端の任意のヘクス

である。

7.0 増援と補充

7.1 増援

7.1.2 連合軍の増援

連合軍プレイヤーが先に増援を置く。登場ターンはユニットに記載されている。特定のゾーンが記されている場合、そのゾーン内の任意の補給源ヘクスに配置しなくてはならない。例外：ゾーンDから登場すると記載された連合軍ユニットは、ゾーンDの地図東端ヘクス（つまりドイツ軍補給源ヘクス）に置く。これらの増援ユニットは、連合軍のアントワープ撤退後、地図上に退却してきた部隊である。2つ以上のゾーンが記されている場合は、連合軍プレイヤーが登場地点を選べる。ゾーンの記載がない場合は任意のゾーンから登場できる。いずれの場合も同じ軍団のユニットは同じゾーンから登場しなくてはならない。地図西端または南端の鉄道ヘクスに置かれた増援は、このターンの戦略鉄道移動を使用してもよい。いずれの場合もスタック制限は適用される。指定のターンに登場できなかったユニットは、以降のターンに登場できない。ゲーム上は全滅したものとして扱う。

7.1.3 ドイツ軍の増援

次にドイツ軍プレイヤーが増援を置く。登場ターンはユニットに記載されている。特定のゾーンが記されている場合、そのゾーン内の任意の補給源ヘクスに配置しなくてはならない。2つ以上のゾーンが記されている場合は、ドイツ軍プレイヤーが登場地点を選べる。ゾーンの記載がない場合は任意のゾーンから登場できる。例外：ドイツ軍ユニットは第4ターンより前にゾーンDに進入できず、増援も置けない。いずれの場合も同じ軍団のユニットは同じゾーンから登場しなくてはならない。いずれの場合もスタック制限は適用される。指定のターンに登場できなかったユニットは、以降のターンに登場できない。ゲーム上は全滅したものとして扱う。

7.2 補充

ユニットは補充を受けられる。両軍とも補充マーカーを1ターンに1回だけ使用し、戦闘で減少戦力となったユニットを完全戦力にできる。連合軍プレイヤーが最初に補充マーカーを置き、次にドイツ軍プレイヤーが置く。ドイツ軍プレイヤーは補充マーカー1個を持っており、歩兵ユニットを毎ターン1ステップを回復できる。連合軍プレイヤーはフランス軍補充マーカー1個を持っており、フランス軍歩兵ユニットを毎ターン1ステップを回復できる。さらに連合軍プレイヤーは、ベルギー軍補充マーカー1個とイギリス軍補充マーカー2個を持っており、それぞれゲーム中に1回だけ使用できる。補充マーカーの置かれたユニットは移動も戦闘も行えない。補充は蓄積できず、国籍が違うユニットには使えない。

7.2.1 補充の制限

補充を受けるユニットは、地図端の補給源に補給線が

引けなくてはならず、O o S マーカーやA S マーカーが置かれていてはならない。減少戦力となった2ステップのユニットだけが補充を受けられる。増援/補充フェイズで敵Z O Cにいるユニットには補充マーカーを置けないが、共通回復フェイズで敵Z O Cにいるユニットは減少戦力面を完全戦力面に裏返してよい。補充マーカーの置かれたユニットが攻撃された場合、マーカーを取り除き（そのターンに限り補充ステップは失われる）、代わりに行動済みマーカーを配置する。

7.2.2 騎兵の補充

両軍とも騎兵補充マーカーを1つ持っており、これを使って全滅したフランス軍とドイツ軍の騎兵ユニットを補充できる。連合軍は全滅したフランス軍騎兵師団を毎ターン1ユニット補充してよい。ドイツ軍は全滅したドイツ軍騎兵師団を毎ターン1ユニット補充してよい。補充フェイズに、完全補給下で敵Z O Cにいない同一国籍の騎兵ユニットと同じヘクスに配置する。新たに補充したユニットの上には騎兵補充マーカーを置く。このターン中は移動も戦闘も行えないが、防御は通常に行える。補充ユニットが置かれたヘクスに元々いた騎兵ユニットは、自由に移動してよい。

8.0 戦略鉄道移動

8.1 連合軍鉄道フェイズ

連合軍プレイヤーは第2ターン以降、フランス軍またはイギリス軍のユニットを4個まで鉄道移動できる。鉄道移動は町/都市ヘクスを起点として、別の町/都市ヘクスに移動する。移動の開始時と終了時は敵Z O Cにいてもよいが、移動中に敵Z O Cを通過してはならない。スタック制限は適用される。ユニットは、鉄道移動の経路で最初に到達した町/都市ヘクスで停止しなければならない。フランス軍とイギリス軍のユニットで、増援として地図南端または西端（のみ）から登場した部隊は、最初から鉄道移動を行ってよい。鉄道移動を使用したユニットには鉄道使用済み（Rail Done）マーカーを置く。これ以外に、鉄道ヘクスはプレイに影響を及ぼさない。

9.0 指揮系統

9.1 指揮系統トラック

各プレイヤーは4つのゾーンごとに1個の指揮系統トラックを持っている。作戦フェイズ中にA C Mが引かれると、ゾーンは別々に活性化する。ダイスを1個振って指揮系統トラックを参照し、活性化したゾーンの全ユニットの移動力を決める。スラッシュの左側の数字が歩兵ユニットの移動力で、スラッシュの右側の数字が乗馬状態の騎兵の移動力である。引いたA C Mは指揮系統トラックに置き、現在の移動力を表示する。A C Mを引かれた側のプレイヤーが、指定されたゾーン内の全ユニットの移動を完了させた後で、次のA C Mを引く。別のA C Mを引いてしまったら、先に活性化した軍のユニットの移動はやり直せない。

9.2 境界線

9.2.1 ゾーン境界線ヘクスサイド

各ゾーンの境界線ヘクスサイドは地図上に印刷されている。連合軍とドイツ軍の両方に共通である。

9.2.2 境界線ヘクスサイドの越境

移動時にゾーン境界線を越えて、まだA C Mが引かれていない自軍ゾーンに入って移動を終了したユニットには行動済みマーカーを置く。これはユニットが1ターンに2回動かないようにするための措置である。行動済みマーカーを置かれたユニットは（補充マーカーを置かれたユニットとは異なり）、そのターンの戦闘セグメントで通常に攻撃を行える。このユニットは次ターン以降、新しいゾーンに所属するユニットとして移動する。

特別な制限事項

- ・フランス第21軍団の第13師団とドイツ第14軍団の第28師団（両部隊とも初期配置で地図上にいる）は、ゾーンA内でしか行動（移動または戦闘）を行えない。デザイナーの注釈：これは地図端より南にいる部隊との連携維持の必要性を表している。この制限を忘れないよう、2ユニットの戦術能力値の右側には「A」の文字が記載されている。

- ・ゾーンD：ベルギー軍ユニットはゾーンDでしか行動できない。両軍とも第1ターンはゾーンDに進入できない。ドイツ軍ユニットは第4ターン以降でないとゾーンDへの進入も攻撃も行えない（戦闘結果で退却を強制された場合は進入してもよい）。

上記いずれの場合も、該当ユニットは全滅を避けるためにゾーン境界線ヘクスサイドを越えて退却できるが、できるだけ早く元のゾーンに戻らなくてはならない。

9.2.3 ベルギー軍の制限事項

ベルギー軍ユニットはゾーンDでしか行動できない。第2ターンから第5ターンまで、ベルギー軍ユニットは、連合軍の退却方向に全移動力を使って移動しなくてはならない。このルールが適用されるのは、地図上でベルギー軍攻撃ライン（Belgian Attack Line）より東で移動を開始するベルギー軍ユニットだけである。ベルギー軍ユニットは、攻撃ラインより東で活動する場合、ドイツ軍ユニットを攻撃できない。

訳注：ベルギー軍攻撃ラインのあるヘクスは上記の制限を受けない。

10.0 追加戦闘ルール

10.1 攻勢支援マーカー

連合軍プレイヤーは1個の攻勢支援マーカー（O S M : Offensive Support Marker）を持っている。ドイツ軍プレイヤーは3個のO S Mを持っている。連合軍は3～6ターンの戦闘セグメント

で1回だけ使用できる。ドイツ軍の1個目のOSMは、6～8ターンの戦闘セグメントで1回だけ使用できる。ドイツ軍の2個目のOSMは、9～12ターンの戦闘セグメントで1回だけ使用できる。ドイツ軍の3個目のOSMは、13から17ターンの戦闘セグメントで1回だけ使用できる。ドイツ軍プレイヤーは、OSMを2ターン続けて使用できない。戦闘セグメントでOSMを使用するプレイヤーは、その旨を宣言しなければならない。使用した場合、そのターンに自軍歩兵ユニット（だけ）が行った攻撃はすべて、右側に1コラムシフトする（2：1なら3：1になる）。OSMはそれぞれ一度使用したらゲームから取り除かれる。

10.2 退却無視地形

第1次イーブル戦では、村、町、都市ヘクスにいるユニットは、戦闘後の1ヘクス退却（だけ）を無視できる。退却を選んでよいが、強制はされない。ただし2ヘクスまたは3ヘクスの退却は無視できない。

10.3 ドイツ軍の新鋭予備軍団（New Reserve Corps）

ドイツ軍の新鋭予備軍団のTERには「？」マークが記載されている。新鋭予備軍団が初めて戦闘に参加したとき（攻撃または防御のどちらでも）に、ダイスを1個振り、その軍団に属するユニットのTERを決める。地図上に印刷されている新鋭軍団トラック（New Reserve Track）を参照してダイスを振り、その軍団のTERマーカーをトラックに配置する。一度決まった軍団のTERは、ゲーム終了まで変わらない。

デザイナーの注釈：新鋭予備軍団は開戦後に創設された部隊だった（祖国愛にあふれる大学生が大多数を占めていた）。彼らは間違いなく勇敢な兵士だったが、訓練期間が短かった上、多くの部隊で士官が不足していた。新兵部隊の戦闘能力は実戦投入まで未知数だったため、ダイスを振ってTERを決める方法を採用した。

10.4 イギリス軍残存部隊

連合軍プレイヤーは、イギリス軍残存部隊（British Remnant）を2ユニット持っている。イギリス軍ユニットが防御時に全滅した場合、そのユニットが占めていたヘクスに残存部隊を配置できる（1ヘクスに1個まで）。その戦闘で発生した退却結果は無視する。各残存部隊ユニットはゲーム中に一度しか使用できず、全滅しても補充できない。2ユニットとも同じターンに配置してよいが、同じ戦闘の結果で2ユニットは配置できない。残存部隊ユニットは通常の歩兵と同様に扱われるが、攻撃は行えない。

デザイナーの注釈：第1次イーブル戦では、後方部隊の砲兵や炊事兵までもが、戦線に空いた穴を埋めるためにしばしば投入された。

11.0 特別騎兵ルール

11.1 騎兵の隊形変換

騎兵ユニットは、両軍のいずれかが切れ目のない戦線を完成させたターンまで、乗馬状態（通常の騎兵として扱う）にあるとみなす。以後ゲーム終了まで、騎兵部隊はすべて歩兵として扱う。ただし、補充に関しては騎兵として扱う。

11.2 イギリス軍の騎兵

イギリス軍の乗馬状態の騎兵は戦闘で防御側となった場合は歩兵とみなすが、スタック、攻撃、移動、戦闘前の騎兵退却に関しては騎兵として扱う。

デザイナーの注釈：イギリス軍騎兵は下馬して戦うよう訓練されていた。第1次イーブル戦では、切れ目のない戦線が完成すると両軍の騎兵は歩兵として使われる。敵軍の側面に回り込んで掃討する必要がなくなったためである。

11.3 戦闘前の騎兵退却

乗馬状態の騎兵が敵騎兵から攻撃されて戦闘前退却を行う場合、基本ルールのようにダイスを振って判定する必要はない。自動的にチェックに成功したものとみなす。

12.0 特別スタック制限

12.1 騎兵のスタック

騎兵ユニットは他の騎兵とともに3ユニットまでスタックできる。国籍制限には従う。

12.2 国籍制限

異なる国籍の連合軍ユニット（ベルギー、イギリス、フランス）は、戦闘で退却を強制された場合以外はスタックできない。戦闘の退却結果でスタックしてしまった場合、できる限り早くスタックを分けなければならない。

13.0 第1ターンの制限

13.1 両軍ユニットは第1ターンに敵軍ZOCに入してはならない（したがって第1ターンに戦闘は発生しない）。

以上

翻訳：西新宿鮫

誤訳や誤植などお気づきの点がございましたら、私のブログ「ふかひれすーぷ」の記事のコメント欄に記入していただければ幸いです。ブログのアドレスは以下の通り。

http://blog.livedoor.jp/w_sjk_shark55