

ルールブック

テッド・レイサーによるゲームデザイン

大いなる幻影

栄光の虜気楼、1914年



By Rodger B. MacGowan ©2004

目次

1.0 はじめに	2	9.0 戦闘	12
2.0 備品	2	10.0 戦略移動	22
3.0 配置と勝利条件	5	11.0 管理フェイズ	23
4.0 ターン手順	5	12.0 イギリス海外派遣軍 (B E F) およびベルギー軍	24
5.0 C A P S フェイズ	6	13.0 シナリオの準備	24
6.0 主導権判定	6	14.0 シナリオ	26
7.0 相互増援および補充フェイズ	6	プレイノート	33
8.0 アクションフェイズ	7	ディヴェロッパーノート	34
		クレジット	35



© 2004 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1.0 はじめに

1.1 概略

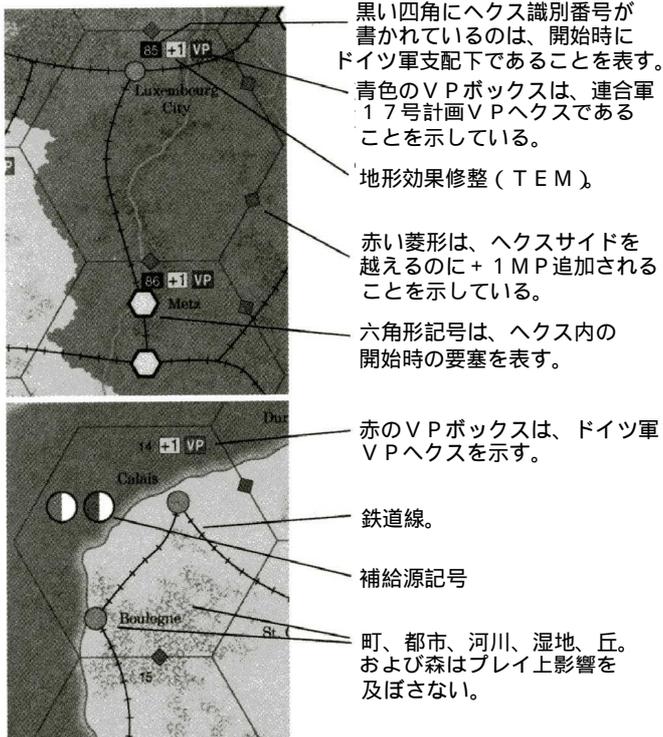
1914年、偉大なるヨーロッパの列強諸国は、“来るべき戦争”は短期間で終わり、比較的流血を見ずに済むであろうという大いなる幻影を抱いていた。軍隊の規模の膨大な拡張および機関銃と速射砲による致命的破壊力に考えを巡らせば、現実的には何物も生命の恐るべき消費を妨げることは出来ない。だが、何に喩うべき短期の決定的勝利 それは手の届かない所に在ったのだろうか？

大いなる幻影は、第一次世界対戦中の西部戦線における開戦時の戦役を再現する。ドイツ軍のシュリーフェン計画は、西部戦線からパリとフランス軍を包囲するために中立のベルギーを通過し北部フランスに振られる巨大な鎌に喩えられ、一撃の下に戦争を終了させる目的で計画されていた。計画は失敗に終わり、英国海峡に到達して停止するまで連合軍（フランス軍、イギリス軍およびベルギー軍）とドイツ軍部隊が互いに側面迂回機動の試みを繰り返した海への競争が、続いて行われた。両陣営とも地面に籠ったので、イーブルにおけるイギリス軍戦線を突破するドイツ軍の最後の試みは辛うじて撃退され、戦争は更に4年間破られることがなかった塹壕が原因の膠着状態に陥った。これが史実に残っている結果である。

大いなる幻影は、この魅力的なテーマに独自の視点で据えている。ゲームは、指揮管理ポイント（CAP）の使用を通じて指揮統制の限界を中心に構成されている。両陣営のプレイヤーは、限られた手段で戦争に勝つ努力をしなければならない事に気付くだろう。プレイヤー諸氏は、1914年に降の惨たらしい行き詰りを避けることが出来るだろうか？

1.2 ゲームの規模

- ・ ゲームの規模として、1ヘクス辺り30マイルに相当する。
- ・ ユニットの数は、複数の師団と旅団で構成される凡そ軍団規模である。
- ・ 移動不可能な要塞、重攻城砲兵部隊、および軍司令部（HQ）を表すユニットも用意されている。
- ・ 1ターンは、6日間を表す。



2.0 備品

2.1 備品の概略

備品は、このルール、3枚のプレイヤー補助カード、1枚の22" x 34" 地図シート、2個の六面体サイコロ、および3枚の打ち抜き駒シートから成る。ルールを一度読み通してから、注意深く駒を切り離すこと。

2.2 地図と地形

地図は、1914年8月-11月の戦役間の西部ヨーロッパにおける軍事的な重要地域を表している。地図は、107個の大型ヘクスに分割されている。各ヘクスは、ヘクス上部にヘクスの識別番号が書かれている。

番号の背後に黒い四角があるヘクスは、ゲーム開始時にドイツ軍支配下ヘクスであるものとみなされる。

背景に四角が無い番号のヘクスは、ゲーム開始時に連合軍支配下ヘクスである。

いくつかのヘクスには、地形効果修整数が書かれている。黄色い四角がある（+記号の後に数字が書かれている）。

勝利ポイントヘクスには、赤いVPボックス（ドイツ軍VPヘクス）または青いVPボックス（連合軍17号計画VPヘクス）のどちらかが含まれている。**注意：**1カ所のドイツ軍VPヘクス（アントワープ、ヘクス52）の赤いVPボックスを落丁している。書き忘れた所である。

パリ（ヘクス19）を囲む6つのヘクスは、パリは危機に在りヘクスであり、青い点線で縁取りされている（ルール8.4.9項を参照）。

沿岸上もしくは沿岸に隣接している北部フランスとベルギー内の12のヘクスは、シュリーフェン計画ヘクスである。これらのヘクスは、黒い点線で縁取りされている（ルール8.4.8項を参照）。

ヘクスには以下の物も含まれている：

1つあるいは複数のヘクスサイド上の1つ赤い菱形は、印が付いているヘクスサイドを通してそのヘクスに進入するために追加の1移動ポイント（MP）を消費しなければならないことを示している。

3個の菱形が付いているヘクスサイドは、通行不可能である。いかなるユニットもゲーム中にそのようなヘクスサイドを越えることができない。

赤色（イギリス軍）、緑色（ベルギー軍）、青色（フランス軍）もしくは灰色（ドイツ軍）補給源記号。

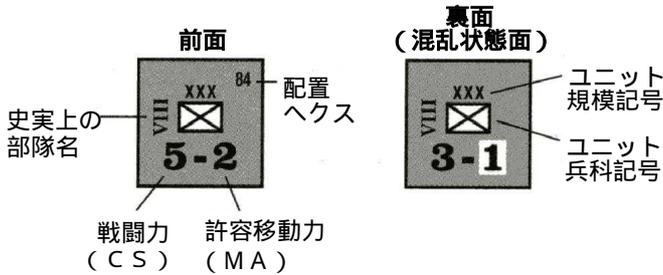
2つのヘクス、102および103には、「退却は強制されない（Retreat Not Mandatory）」と注意書きされている。これらのヘクスは、最も高度があるヴォージュ山脈（Vosges Mountain）である。極めて防御に有利である。ヘクス102および103にはまた、通常のスタック制限（8.4.6項、参照）を適用されない。スタックは、ヘクス毎に3個歩兵軍団に追加1個師団もしくは旅団を加えたものまでに制限される。

注意：地図上に描かれている鉄道線を除いて、上記の記号のみがプレイに影響を与える。地図上に描かれている森、町、丘、湿地、河川他は、装飾目的のみである。これらの影響は、ゲームの仕組みに既に組み込まれている。

2.3 駒

ゲームには、406個の駒が用意されている。これらの駒は、戦闘に参加した軍事部隊と、ゲームのプレイを補助するために必要な様々なマーカーを表している。軍事ユニットが表すのは、歩兵ユニット、騎兵ユニット（これらのユニット両方は、正しくは戦闘ユニットと区分される）、要塞ユニット、重攻囲砲兵隊ユニット、および司令部ユニットである。

2.4 ユニット駒の例



このユニットは戦闘ユニットである。この例は、ドイツ軍第 歩兵軍団である。ユニットの事実上の部隊名は、左側にある。中央には、ユニットの兵科記号ボックスとユニットの規模記号がある。左下側には、攻撃および防御時の両方の射撃時に使用されるユニットの戦闘力（CS）がある。右下の数字は、活性化時に地図上をどれだけ遠くに移動できるかを表すユニットの許容移動力（MA）である。

右上の数字（84）は、その配置ヘクスである。第 軍団は、ヘクス84にて完全戦力でゲームを開始する。その位置に斜線の後に2番目の数字（あるいは？記号が続く斜線）が続いている数字が含まれている白い四角がある場合、それは増援ユニットであることを示している。この場合、最初の数字はユニットがプレイに登場するターンを、2番目の数字は開始する予定のヘクスを示す。疑問符（？）が付いている場合、増援ルールの説明に従ってユニットは配置される。

司令部と重砲兵部隊にも、同じ配置ヘクス指示体系が使用されている。

4個フランス軍ユニットには、パリは危機に在りのイベントの発生時に使用される、除去を示す‘R’もしくは配置ヘクス情報が続く‘PD’の表示がある。

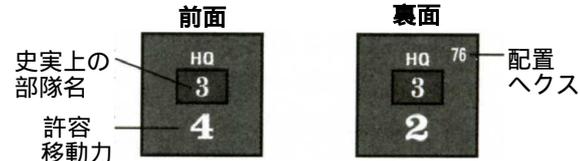
ユニットの裏面は、第 軍団が混乱状態であることを表す（歩兵と騎兵ユニットのみが混乱状態になる）。許容移動力は、白い四角内が付されている1である。全ての混乱状態ユニットは、1ヘクスの許容移動力である。混乱状態のユニットは、ルールに説明されている通りに混乱状態中に様々な制約を被る。ゲームの進行中に、ユニットは何回でも混乱状態および未混乱状態になる可能性がある。

戦闘力に対する特別な影響：

括弧（ ）に囲まれている戦闘力は、防御時のみにしか使用できない。ユニットは防御を行うことが出来るが、攻撃できない（例外：武運判定イベント6および11の限界までの攻勢 武運表を参照）。

全てのイギリス軍および一部のベルギー軍戦闘ユニットには、そのCSの周囲に赤い円が付されている（防御時にそのCSが1上昇することを示している〔ルール12.2項、参照〕）。

2個フランス軍ユニットには、それらに山岳部隊能力があることを示す黄色い三角形が、そのCSの背後に付いている（ルール9.3.1.b項、参照）。



司令部ユニット：

司令部には戦闘力はないが、許容移動力は持っている。司令部は決して混乱しないが、以下のことが発生した時に減少状態の許容移動力のある裏面に裏返される：

- ・ 司令部が、いずれかの混乱状態の活性化戦闘ユニットを、混乱状態の移動力の代わりに司令部の許容移動力を使用して移動させるために使用される、あるいは
- ・ 司令部の許容移動力を、混乱状態あるいは未混乱状態のいずれかの活性化ユニットに3または4の許容移動力を供給するために使用する、または
- ・ 退却を強制された場合
- ・ 他の味方司令部が既に位置しているヘクスに進入した場合、両方の司令部は裏返し状態にされる

要塞ユニット：

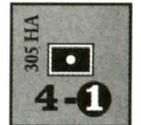
要塞ユニットは戦闘力を持っているが、決して移動できない。一部の要塞ユニットは、右下側角にドイツ軍重砲兵部隊による要塞砲撃時のサイの目に加えられる砲撃防御力値も持っている。要塞ユニットは、各駒の下側に配置ヘクス番号が印刷されている。



要塞は、2から4ステップの戦力から構成されている。3または4ステップの要塞は、置換え用駒であることを表す‘R’が付されている別個の置換え駒によってそのステップが表されている。

要塞は決して混乱状態にならない 代わりに戦闘損失を被った場合、永久に減少状態にされる。

ドイツ軍重砲兵部隊ユニット： これらのユニットは、以下の特徴を持っている：



- ・ 混乱状態になることができない。
- ・ 各駒の両面に右下に表示されている通り、1ヘクスの許容移動力を持っている。
- ・ 駒前面の左下に砲撃力値（要塞砲撃のみに使用される）を持っている。
- ・ 駒の裏面（射撃済）には砲撃力値が無く、ユニットの兵科ボックスの代わりに「射撃済（Fired）」の文字が書かれている。

2.5 軍別色

各軍は、1色または2色の基本駒色によって区分される。軍の色は、以下のことを考慮する場合以外は実史上の興味目的のみである：

- ・ ベルギー軍退却（ルール8.4.7項）
- ・ パリにおけるイギリス軍のスタック（ルール8.4.7項）
- ・ ドイツ軍ユニットに関するシュリーフェン計画（ルール8.4.8項）

色	軍
黄褐色	イギリス軍
茶色	インド軍（イギリス軍として扱う）
緑色	ベルギー軍
青色	フランス本国軍
水色	フランス海外軍 植民地部隊およびアルジェリア兵、植民地歩兵の様な‘異国兵’、あるいは外人部隊（フランス軍として扱う）
灰色	ドイツ軍
濃灰色	バイエルン軍（ドイツ軍として扱う）

2.6 ユニットの種類

ゲームには5種類のユニットがある： 歩兵、騎兵、重攻囲砲兵部隊（HA）、要塞および司令部（HQs）である。ユニットの種類は、以下のユニットの兵科ボックスまたは絵柄によって識別される：

	歩兵
	騎兵（黄色のユニット兵科ボックス）
	重攻囲砲兵部隊（HAユニット）
	司令部（赤色のユニット兵科ボックス）
	要塞

注意： オレンジ色の帯が付けられているユニットは、シナリオ3のみで使用される選択ユニットである。

2.7 ユニットの規模と識別

全ての歩兵および騎兵ユニットには、ユニットの兵科記号ボックスの上部に部隊規模表示が印刷されている。

= 旅団
= 師団
= 軍団

全ての軍団ユニットには、軍団番号を示すローマ数字が付けられている。師団と旅団には、アラビア数字が付けられている。

以下の略語が、駒上に使用されている：

B = バイエルン軍
BE = ベルギー軍
BEF = イギリス海外派遣軍
C = 騎兵
COL = 植民地部隊
E = 補充兵（戦闘のために動員された訓練部隊）
F / FR = 要塞あるいは要塞予備
Gd / GdR = 近衛あるいは近衛予備
HA = 重攻囲砲兵
LW = 後備兵（ドイツ軍予備部隊中の最高齢層）
M = モロッコ兵
N / RN = 海軍あるいはイギリス海軍
OR = 上ライン警備軍団

R = 予備

T = 国土防衛部隊（フランス軍予備部隊中の最高齢層）

2.8 ゲームマーカー

プレイを補助するために、以下のマーカーも用意されている：

連合軍およびドイツ軍CAPS残余マーカー
連合軍またはドイツ軍の現在使用可能なCAP（指揮管理ポイント）数を表示するために、総合記録欄（General Record Track）上で使用される。



連合軍支配マーカー ゲーム開始時にドイツ軍支配下のヘクスが現在連合軍支配下であることを表示するために、地図上に置かれる。



戦闘マーカー 現行アクションラウンド中に発生する戦闘を表示するために、地図上に置かれる。



戦闘ボードマーカー（置き方について、3.1.3e項を参照）

部隊マーカー（使用方法に関して、8.4.6c項を参照）

ドイツ軍支配マーカー ゲーム開始時に連合軍支配下のヘクスが現在ドイツ軍支配下であることを表示するために、地図上に置かれる。



ゲームターンマーカー 現行ゲームターンを表示するために、ターン記録欄（Turn Record Track）上で使用される。

ドイツ軍勝利ポイントマーカー 口の開いている容器に入れられ、シナリオの指示で特定されている時に無作為に引き、ドイツ軍支配下のVPヘクスに置かれる。（例外：パリ10VPマーカーは、表面を上にしてパリヘクス内に置かれる。）



ドイツ軍合計VPマーカー 獲得されたドイツ軍合計VP数を表示するために、総合記録欄上で使用される。

打撃マーカー 戦闘中に打撃を受けた戦闘ボード上のユニットあるいはスタックを表示するために、使用される。



強制戦闘マーカー アクションフェイズ中に実施されなければならない残っている強制戦闘数を表示するために、総合記録欄上で使用される。



補給切れ（OoS）マーカー 補給切れのユニットを表示するために、地図上のユニット上に置かれる。



17号作戦VPマーカー 口の開いている容器に入れられ、17号作戦ヘクスが連合軍支配下になって時に無作為に引かれる（ルール3.2.1項、参照）。

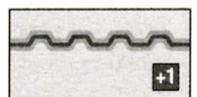


17号作戦合計VPマーカー 獲得された17号作戦VPの合計数を表示するために、総合記録欄上で使用される。

攻囲マーカー 対象のヘクス内の全ての要塞が攻囲下であることを表示するために、地図上のユニット上に置かれる。



塹壕マーカー ヘクスに塹壕が構築されていることを表示するために、地図上に置かれる。



2.9 用語、略語および定義

アクションフェイズ 各ゲームターン中に両方のプレイヤーが指揮管理ポイント（CAP）を消費して、それぞれのアクションセグメント時のアクションを実行する部分。

アクションセグメント 各プレイヤーが移動および戦闘、塹壕構築、混乱回復のためにヘクスを活性化させるためにCAP消費できる、または他方のプレイヤーの主導権を渡すことができるアクションフェイズ内の交互に行われる部分。

CAP 指揮管理ポイントの略。プレイヤーに移動または戦闘の宣言のような重要なアクションの実行を可能にする中心となるゲームの仕組み（ルール5.0項、参照）。将軍達は指揮している巨大な軍隊を統制するために必要とされた科学技術を持っていなかったという1914年当時の真実を反映して、どちらのプレイヤーも充分なCAPを得られないことである。

戦闘ユニット 歩兵もしくは騎兵兵科記号ボックスを付されているユニット。

支配 ヘクスの所有権。ヘクスを支配している陣営は、そのヘクス内にまたはヘクスを通過して補給を引く、自由に移動あるいは自由に退却することができる。ヘクスを支配していない陣営は、ヘクスを通して補給を引くことが出来ない（ヘクス内に補給を引くことは出来るが）、敵ユニットが存在する場合はそのヘクスに進入した時点で停止しなければならない、そしてヘクス内にまたは通して退却することができない（ルール8.4.4項、参照）。支配によって、特定の機会に支配側陣営が勝利ポイントを獲得することも可能になる（ルール3.2項、参照）。

DRM サイの目修整。攻撃側のサイの目に数値が追加される場合、命中を得ることはより困難になる。攻撃側ユニットに対するDRMは、反撃、被攻囲下の攻撃、地形効果または塹壕構築によって生じる。攻撃側重砲兵部隊に対するDRMは、一部の要塞の防御戦力値によって生じる。

FoW 武運。各々の戦闘に先立ち、プレイヤーはFoW判定表上でサイコロを振らなければならない。この表は、吹き荒れる混沌、軋轢、マーフィーの法則を再現する。どの将軍の目論見も、最初の試練を潜り抜けることはできない。プレイヤー諸氏のも同様である（ルール9.1.4項、参照）。

OoS 補給切れ（ルール11.2.1項、参照）。補給を引くことが出来ないユニットは、その戦闘能力が低下されるか、または除去されるかのいずれかである。

TEM 地形効果マーカー。ユニットが戦闘の行われるヘクスから戦闘ボード（ルール9.2項、参照）に移される時、ヘクス内の防御地形値はTEMが+1または+2面を上にして置かれることによって、表示される。

VPs 勝利ポイント。

3.0 配置と勝利判定

3.1 配置

詳しい配置に関する指示は、シナリオの項の前半に記されている。

3.2 勝利判定

ドイツ軍および連合軍プレイヤーの両方は、勝利ポイント（VP）を獲得または喪失する可能性がある。VPの獲得および勝利に必要なVPの比率に関する項目は、各シナリオに含まれている。

4.0 ターン手順

・CAPSフェイズ（5.0項）

・主導権判定フェイズ（6.0項）

・相互増援および補充フェイズ（7.0項）

- A. 非主導権プレイヤーセグメント
- ・ 増援の配置（7.1項）
 - ・ 除去ユニットを補充するためのCAP消費（7.2項）

- B. 主導権プレイヤーセグメント（非主導権プレイヤーと同じことを実行する）

・アクションフェイズ

- A. 主導権プレイヤーアクションセグメント。
主導権プレイヤーは、パス CAP消費無しで相手側プレイヤーのアクションセグメントに飛ばすこと（8.1.1項）を行う、又は充分に使用できるCAPを持っているならば、最大2回の活動を実施することができる。各活動において、以下の内の1つを行うことができる：

- ・ 1つのヘクス内のユニット（複数可）を移動させ、可能ならば1回以上の戦闘を実行させるために1CAPを消費する（8.4項）。
- ・ 可能である場合、1ヘクス内で塹壕構築を行うために1CAPを消費する（9.7項）。
- ・ 1つのヘクス内のユニット（複数可）を混乱状態から回復させるために1CAPを消費する（これによって主導権を引き渡すことになる可能性がある、ルール9.8.3項を参照）。

- B. 非主導権プレイヤーアクションセグメント（主導権プレイヤーアクションセグメントと同じことを実行する）

- C. 2回連続パスによってアクションセグメントが終了していないならば（8.1.1a項）、いずれかのプレイヤーがCAPを残している場合、ステップAに戻る。残っていない場合、戦略移動フェイズに移行する。

・戦略移動フェイズ（10.0項）

- A. 非主導権プレイヤー戦略移動

- B. 主導権プレイヤー戦略移動

・管理フェイズ（11.0項）

- A. 強制戦闘VP減少（9.1.1b項）

- B. ドイツ軍即時勝利セグメント（3.2.4a項）

- C. ドイツ軍中間VP計算セグメント（シナリオ1および3の第9ゲームターンのみ）

- D. ゲーム終了勝利判定セグメント（3.2.4c項）

- E. 補給状態確認 (11.2.1項)
- F. 消耗確認セグメント、加えて攻囲下の要塞の降服判定のサイモ振る (9.5.3c項、11.2.6項)
- G. 補給状態ユニットの混乱状態からの回復 (11.2.7項)
- H. 塹壕向上セグメント (11.2.8項)
- I. ターンマーカー前進 (11.3項)

5.0 CAPS フェイズ

5.1 概要

5.1.1 CAPS フェイズの開始時に、両陣営のプレイヤーはサイコロを1個振り、CAPS表上の自軍のそれぞれの欄を、このターンに受け取るCAPS数を決定するために確認する(連合軍に対しては2つのジョフル欄の内の1つを、ドイツ軍に対してはモルトケまたはファルケンハイン)。この数字を、自軍のCAPSマーカーを用いて総合記録欄上で記録する。これが、その陣営がこのターンに消費できるCAPS数である(アクションフェイズ中の武運判定表の総司令部〔参謀本部〕の結果として追加のCAPSが得られる可能性がある)。

注意 1: 使用しなかったCAPSは、ターンからターンへと持ち越されない。未使用のCAPSは、失われる。

注意 2: 総合記録欄上のどちらの陣営の残している最大CAPS数は、決して10を超えることができない。CAPS残余マーカーが総合記録欄の10のマスにある時点で、武運判定の総司令部(参謀本部)の結果によって受領できるCAPSを受け取ることになるならば、(受け取らずに)失われる。

5.1.2 モルトケとファルケンハイン。ドイツ軍の総撤退の宣言と実施が行われるゲームターンまで、ドイツ軍プレイヤーはCAPS表上のモルトケの欄を使用してサイコロを振る。宣言以降、シナリオの残り期間中、プレイヤーはファルケンハイン欄を使用してサイコロを振る。

5.1.3 ジョフル。2つのジョフル欄(ジョフルおよびジョフル)が用意されている。連合軍の総撤退の宣言と実施が行われるゲームターンまで、連合軍プレイヤーはCAPS表上のジョフルの欄を使用してサイコロを振る。宣言以降、シナリオの残り期間中、プレイヤーはジョフル欄を使用してサイコロを振る。

5.1.4 第1ターン時の例外

第1ターン、両プレイヤーはCAPS数決定に対するサイコロを振らない。ドイツ軍および連合軍プレイヤーは、これらのターン時に前もって決められている数のCAPSを受け取る(CAPS表を参照のこと)。

5.2 CAPSの消費

各ゲームターン中に、プレイヤーは多くの重要な活動のためにCAPSを消費する。供給が限られているCAPSを注意深く配分することは、各プレイヤーにとって死命を制することであろう。

CAPSの使用とコスト:

- あるアクションセグメント中に、1つのヘクスを活性化させるためには、1CAPSの消費が必要である。基本的に、これは自軍のユニットを移動させ、戦わせる唯一の手段である(ルール8.0項、参照)。
- 除去されているユニットを補充するためには、1または2CAPSの消費が必要である(ルール7.2項、参照)。

- 1つのヘクスに塹壕を構築するためには、1CAPSの消費が必要である(ルール9.7項、参照)。
- 1個ユニットに戦略移動を使用して移動させるためには、1CAPSの消費が必要である(ルール10.0項、参照)。
- 単一のヘクス内の全ての補給状態戦闘ユニットを混乱から回復させるためには、1CAPSの消費が必要である。一陣営のプレイヤーは、最大2ヘクスまで混乱回復を行うことができる(他の目的のためにCAPSを消費しなかった場合、終了後に主導権は直ちに相手方プレイヤーに引き渡される[ルール9.8.3、参照])。

注意 1: 混乱回復の資格を満たすためには、各ヘクスは敵戦闘ユニットあるいは要塞(攻囲下の要塞も含む)から完全に解放されていないなければならない。(敵ユニットが存在してはならない。)

注意 2: プレイヤーはまた、CAPSの消費無しで管理フェイズ中に補給状態ユニットを混乱回復させることもできる(ルール11.2.7項、参照)。これは司令部と重砲兵ユニットが未混乱状態(表返し)になる唯一の方法である。

6.0 主導権判定

プレイヤー同士で、現行ゲームターン中にどちらのプレイヤーが主導権(先に行動する)を握っているかを判定する。

第1ターン: 連合軍プレイヤーは第1ターンに自動的に主導権を握るが、ドイツ軍プレイヤーに主導権を渡すまでは1回の活性化しか実行することができない(この活性化は、2番目の活性化として扱う。1番目の連合軍活性化の結果は、ミュルーズ占領である)。第1ゲームターン最初の2回分の活性化は、ヘクス73リージュをドイツ軍支配下に置き、リージュ要塞ユニットを破壊したことと、ヘクス72をドイツ軍支配下に置いたことに使用されたドイツ軍の活性化であった。

第2&3ターン: 第2および第3ターンは、ドイツ軍プレイヤーが自動的に主導権を握る。

第4-15ターン: 第4-15ターンは、各プレイヤーがサイコロ1個を振ることによって判定する。サイの目が高い方が、先行する。同数の目であった場合、ドイツ軍プレイヤーが先行する。

7.0 相互増援および補充フェイズ

7.1 概要

このフェイズ中、新たにプレイに参加するユニットまたはCAPSの消費によって再建した先に除去されているユニットのどちらも、両方のプレイヤーは登場するユニットとして地図上に配置する。ユニットは敵支配下ヘクスに登場することはできない。例え敵ユニットが存在していても、補給を引ける味方支配下ヘクスに登場することができる。増援/補充の配置に関しては、スタック制限は適用される。主導権を持っているプレイヤーは、後から自軍のユニットを配置する(つまり、それによって自軍の配置を決定する前に相手方プレイヤーの配置を見れる優位がある)。増援(不確定ではないかぎり)は、指示されている特定のヘクスに配置する。それらのヘクスが敵支配下であったり、スタック制限違反になるようである場合、以後のターンにその国籍の味方支配下補給源ヘクスに登場する。増援は所有側プレイヤーによって任意に遅らせることができる。

7.1.1 不確定増援配置

大部分の増援ユニットは、その登場ターンあるいはそれらが不確定登場ユニットであることを示す疑問符記号(?)が印されている。これらのユニットは、いずれかの補給下であり、その国籍の司令部が含まれている味方支配下ヘクスに(7.1.2項を条件として)、またはいずれかの同じ国籍の味方支配下補給源ヘクス配置される(両方ともスタック制限内で)。

第7ゲームターンより前に、イギリス軍およびフランス軍不確定増援はシュリーフェン計画(SP)ヘクス内に置くことができない(ルール8.4.8項、参照)。

7.1.2 不確定登場司令部

不確定登場の増援司令部は、味方の補給下であり支配下である(同じ国籍の司令部の無い)ヘクス内に、スタック制限に従って置かれる。司令部がヘクス内に配置された同ゲームターンに、その司令部は不確定増援戦闘ユニットをヘクスに置くことを可能にするために使用することはできない。

7.1.3 パリ要塞化地帯

フランス軍不確定増援(司令部を含めて)は、そのヘクスが連合軍支配下であり補給を引くことができるならば、常にパリヘクス(ヘクス19)に配置することができる。フランス軍はパリ内に、移動しない司令部に相当するパリ要塞化地帯司令部を設立していた。

7.2 補充

補充とは、戦闘の用を成さない程重大な損害を被った戦闘ユニット(ゲーム上の表現では、デッドパイル内のユニット)の再建を表す。

現行増援/補充フェイズ中に、プレイヤーは2CAPを消費して除去されているフランス軍またはドイツ軍戦闘ユニット(規模に関係無く)を補充し、地図上に戻すことができる。

プレイヤーは1CAPを消費して除去されているフランス軍またはドイツ軍戦闘ユニット(規模に関係無く)を補充し、2ゲームターン後に地図上に戻すことができる(第2ターンに補充されたユニットは、第4ターンの相互増援および補充フェイズ中にプレイに再登場する)。そのような補充ユニットを、それらを忘れないための保証として、そして多数のユニットの補充によるあるいはその正しい登場ターンの後々の不一致を防ぐために、ターン記録欄の2ターン先のマスに置いておくことを勧める。

補充の制限:

- 除去された司令部、重砲兵隊ユニットおよび要塞ステップは、決して補充されない。
- 除去されたベルギー軍およびイギリス軍(BEF)戦闘ユニットは、シナリオルールに特記されている場合を除き、補充することはできない。

補充の地図上への再登場方法:

補充はその国籍のいずれかの味方支配下補給ヘクス、またはその国籍の補給状態の司令部のあるヘクスに登場する(スタック制限の範囲内で)。そのヘクスが連合軍支配下であり補給を引くことができるかぎり、フランス軍補充は常にパリヘクス(ヘクス19)に置くことができる。フランス軍はパリ内に、移動しない司令部に相当するパリ要塞化地帯司令部を設立していた。そのターンに司令部が置かれたヘクス内に補充を置くことはできない。

第7ゲームターンより前に、イギリス軍およびフランス軍補充はシュリーフェン計画(SP)ヘクス内に置くことができない。

例外: 第5ターン以前に、司令部がドイツまたはベルギー国境を含むヘクス内にいないかぎり、ドイツ軍補充をフランス国内の補給状態のドイツ軍司令部のあるヘクスに置くことはできない。第5ターンの開始から、この制限は解除される。

7.3 東部戦線

第3ゲームターンに、ドイツ軍プレイヤーは自国で史実上行なわれたのと同様の選択を行なわなければならない。ロシア軍は、予想よりも遙かに駆け足で動員を行い、攻勢に移った。追加の部隊を、西部から送らなければならないのか? ここでは、プレイヤーに選択権がある:

- VPを喪失しない ドイツ第1、第2または第3軍司令部のあるヘクス内(または1ヘクスの範囲内の)のユニットから、最低限9ポイント分のドイツ軍歩兵攻撃力と、1個騎兵師団を撤退させる。単純にユニットを選択し、地図上から取り除くだけである。
- 2VP喪失 何も送らず、2ポイント分ドイツ軍VPの合計を下方に修整する。



8.0 アクションフェイズ

8.1 概要

プレイノート: 主導権側プレイヤーは、アクションフェイズ時に常に先にCAPを消費する機会を与えられている。“主導権をパスする”または“主導権を引き渡す”という表現に出会った場合、それは単に他方のプレイヤーがCAPを消費する機会を得たことを意味する。

8.1.1. 他方のプレイヤーが同様の行為を行う機会の前に、主導権側プレイヤーは、CAPを消費しない、あるいは1または2のCAPs消費する(5.2項、参照)を消費する機会を常に先に得る。CAPsを消費した場合、一度に1つの割合で消費される。以下の方法で他方のプレイヤーに主導権はパスされる、または引き渡される:

a. 主導権側プレイヤーが、CAPを消費する前に相手方プレイヤーに任意に主導権をパスする。

重要な注意: 両方のプレイヤーが続けて主導権をパスした(一方のプレイヤーがパスを行い、他方のプレイヤーが全くCAPを消費せずにパスする場合、両陣営に残されている未使用のCAP数に関係無く、アクションフェイズは直ちに終了する。

b. 以下の条件の場合、主導権側プレイヤーは主導権を引き渡さなければならない(主導権を引き渡すことは、主導権をパスすることとは異なる):

- 主導権側プレイヤーが、2回の連続する活性化を完了させた後(相手側プレイヤーが残っているCAPを持っていないかぎり)。
- 主導権側プレイヤーに、残っているCAPが無い。
- 主導権側プレイヤーは1ヘクスを活性化させ、そのヘクス内の補給状態の戦闘ユニットを混乱から回復させるために1CAPを消費する。(ルール5.2項、第5項目を参照)。混乱回復のための活性化が最初の活性化である場合、プレイヤーは混乱回復のために

2番目のヘクスを活性化させるために次のCAPを消費することを選択しないかぎり、主導権は引き渡される。それを行った場合でも2回連続の活性化であるので、主導権の引き渡しが必要になる。

- ・ 武運判定の結果によって、主導権プレイヤーは相手側プレイヤーに主導権を引き渡すことを強制される。解決されようとしていた戦闘は、キャンセルされる。
- ・ 総撤退の完了後直ちに(ルール8.7項、参照)。

8.1.2 この手順は、両方のプレイヤーが続けてパスをするか、両方のプレイヤーが残っているCAPを持っていないことによって主導権を引き渡さなければならないようになるまで繰り返される。この場合、アクションフェイズは終了する。

8.2 アクションの実行

8.2.1 アクションセグメント中、現行活性化側プレイヤーは、1度に1つのヘクスを活性化させる。活性化されたには、1個の味方ユニットが含まれていなければならない。

8.2.2 活性化ヘクス内の全てのユニットはこの時点でアクションを実行する必要はなく、そしてそれら全てが同じアクションを実行する必要はないが、一度戦闘が解決されてしまったならば、それ以降に移動(戦闘による前進または退却を除く)を実行することはできない。

例：ドイツ軍プレイヤーは、3個戦闘ユニットを含んでいるヘクスを活性化させるために1CAPを消費する。2個のユニットは2つの異なる敵側ヘクス内に移動を行い、自動的に戦闘が発生することになる(ルール9.1.2b項、参照)。これらのヘクスに戦闘マーカーを置くこと。一度プレイヤーがどちらかの戦闘解決を始めたならば、第3のユニットを移動させることはできない。それは、ヘクス活性化のための別のCAP消費で以降のラウンドに移動しなければならない。

8.2.3 同じヘクスおよび同じユニットを、何度も活性化するために選ぶことができる。活性化されたユニットは、移動、宣言された戦闘での攻撃、または移動と宣言された戦闘での攻撃を行なうことができる。

8.3 支配

デザインノート：ヘクスの支配は勝利目的だけではなく、そのような支配が容認するまたは否定する移動の自由度に関しても重要である。

8.3.1 支配下のヘクス：開始時、プレイヤーはルールの配置の項、またはシナリオの特別指示に記されているヘクスを支配している。ヘクスを支配している方の陣営は、そのヘクス内にまたはヘクスを通して補給を引く、自由に移動する、および自由に退却することができる。ヘクスを支配していない方の陣営は：

- ・ ヘクスを通して補給を引くことができない(しかし、ヘクス内に補給を引くことはできる)。
- ・ そのヘクス進入時に敵戦闘ユニットおよび/または非攻囲状態の敵要塞が存在する場合、停止しなければならない。
- ・ ヘクス内にまたはヘクスを通して退却することができない(ルール9.4.3項、参照)。

支配はまた、特定の時期に支配している方の陣営に勝利ポイントの獲得を可能にする(ルール3.2項、参照)。

8.3.2 交戦中のヘクス：味方と敵の戦闘および/あるいは要塞ユニットの両方が占めているヘクスのことである。交戦中のヘクスは、以下の条件の1つが満たされている場合、味方側支配下に残る：

- ・ ヘクス内に1個以上の味方戦闘ユニットが残っている、または
- ・ 1個以上の味方側要塞が非攻囲下状態で残っている。アントワープ(ヘクス52)は、ヘクス内のベルギー軍要塞が除去されるまではドイツ軍支配下にすることはできない(ルール9.5.3.aの例外を参照)。

8.3.3 ヘクス支配の変更：相手側プレイヤーが補給状態の戦闘ユニットをヘクス内に置き、そしてヘクス内に味方戦闘ユニットまたは非攻囲状態の要塞が無い状態になった瞬間、ヘクスの支配権は移り変わる。これは、移動中に発生する可能性がある。8.4.4(b)を、参照のこと。味方司令部または重砲兵隊は、ヘクスの支配に効力を持たない。

8.3.4 騎兵とヘクスの支配：単独の騎兵は、消費フェイズ中に敵ユニットが補給を引くことができること(のみ)を除いて、全ての点においてヘクスの支配を交換する。騎兵のみによってヘクスを味方側支配に変換した場合、通常の支配マーカーの代わりに騎兵支配マーカーを置くこと。そのようなヘクスに後から味方歩兵ユニットが進入した場合、騎兵支配マーカーを支配マーカーに置き換える。

デザインノート：1914年中、騎兵は(驚くべきことに)敵補給線の遮断に使用されなかった。

8.4 移動

移動に関する基本的ルール：

- ・ ユニットの、単独でもグループとしても移動できる。
- ・ ユニットの、ヘクスから隣接ヘクスに移動する。
- ・ ユニットの、その現行許容移動力いっぱいまで複数ヘクスを移動できる(ルール8.4.2項、参照)。
- ・ 全ての混乱状態戦闘ユニットおよびドイツ軍重攻囲砲兵部隊(HA)ユニットは、無条件に1ヘクス(移動ポイントではなく)の許容移動力を持っている。
- ・ グループの一部として移動するユニットを、移動進行中に置いていくことができる。一度移動を開始したら、移動中のグループにユニットを追加することはできない。

8.4.1 司令部と移動

同じ国籍の司令部と移動を開始(そして継続)する混乱状態および非混乱状態の戦闘ユニット(歩兵および騎兵)は、それ自身の許容移動力の代わりに司令部の許容移動力いっぱいまで移動することができる。

一緒に移動している1個以上の戦闘ユニットが混乱状態である、または混乱状態あるいは非混乱状態を含めて活性化されたユニットに3または4の許容移動力を提供するために司令部の許容移動力が使用された場合、移動完了時に司令部は直ちにその裏(減少移動力)面に返される。

注意：重攻囲砲兵部隊ユニットは、司令部に存在に関係無く常に最大1ヘクス移動する。

司令部が他の味方司令部の含まれているヘクス内でその移動を終了した場合、まだ裏返されていない状態であれば、両方の司令部は直ちに減少移動力面に裏返される(2個軍の兵站縦隊が衝突する時の交通渋滞を再現している)

8.4.2 地形と移動

地図上の地形は、ユニットが通行不可能なヘクスサイドを通過できないことと、1つの赤い菱形の記号が印されているヘクスサイドを越えてヘクスに進入するために1追加移動ポイント消費することを除いて、通常の移動に影響を及ぼさない。その他の場合は、常にヘクスに進入するためには1MPを消費する。

注意： 混乱状態戦闘ユニットとドイツ軍重攻囲砲兵部隊ユニットは、1ヘクスの許容移動力を持つ。それらは、常に1あるいは2移動ポイントを消費するヘクスサイドを通して隣接ヘクスに進入することができる。

8.4.3 移動と補給

a. 位置しているヘクスから隣接する味方支配下鉄道線ヘクスに補給線を引くことができ、それから鉄道網に沿って連続する味方支配下鉄道ヘクスの線を味方補給源ヘクスに引くことができる場合、司令部および重砲兵隊ユニットを含めた戦闘ユニットは補給状態である。**注意：** 味方支配下ヘクスに攻囲下の要塞が含まれている場合、補給を引くために鉄道網の一部としてそのヘクスを使用することはできない。(例外： ルール8.4.3e項)。

b. 連合軍の補給源： ユニットの、該当する国籍のヘクスにのみ補給を引くことができる。以下は、連合軍補給源である：

- ・ フランス軍ユニット： ヘクス1、4、13、61、80、および89。
- ・ イギリス軍ユニット： ヘクス1、4、および14。
- ・ ベルギー軍ユニット： ヘクス1および14。
- ・ アントワープ： ベルギー軍ユニットおよびイギリス軍海兵(RN)師団は、ヘクスがドイツ軍支配下になるまでアントワープ(ヘクス52)内で補給状態である。

c. ドイツ軍の補給源： ドイツ軍ユニットは、ヘクス91、94、100、105、107から補給を引くことができる。

超重要なプレイに関する注意： 鉄道網を注意深く研究すること。戦闘ユニットは、自由自在に地図上を進むことはできない。多くのヘクスは、鉄道網がそこに広がっていないが、他のヘクスを敵が所有していることによって鉄道網に沿って補給源に補給を引くことが不可能であると云ういづれかの理由で、兵站上の“行き止まり”となっている。

連合軍プレイヤーに関して、ヘクス102および107の占領は、連合軍の前進路のためにその背後のヘクスを解放するものではないことに注意すること。両ヘクスとも補給上の行き止まりである。102からはそれ以上の前進は不可能であり、103が連合軍支配下になるまではヘクス107からそれ以上前進することはできない。同様に、ナミュール要塞を除去し、ヘクス64、63および53を支配すること無しに、第1ゲームターンにドイツ軍プレイヤーはアントワープに進入するためには、ヘクス62のベルギー軍の存在によって進むことができない。

d. いかなる補給状態ユニットも、そのヘクスから味方補給源まで補給線を引くことができないヘクスに移動することができない(例外： たとえヘクス54内でモーブージュ要塞ユニットが攻囲下状態で残っていても、第3-5ゲームターンの間はヘクス54を通してドイツ軍ユニットは鉄道補給を引くことができる[ルール8.4.3e項、参照])。

例外： ヘクスに敵騎兵支配マーカーが置かれている場合、味方ユニットはたとえ1個以上の敵騎兵ユニットがそのヘクスに位置していても、アクションおよび消費フェイズ中にそのヘクスを通して補給を引くことができる(8.3.4項、参照)。

e. 他の退却路を選択できる場合、補給を引くことが出来ないヘクスにユニットは退却することができる。

f. 補給切れ状態のユニットは、補給状態に戻れるヘクスに進入するまでは補給状態に戻れるヘクスに近づくようにのみ移動することができる。

g. ドイツ軍緊急補給： ドイツ軍プレイヤーはヘクス54を支配しているがモーブージュ要塞ユニットが攻囲下でありまだ除去されていない場合、第3ゲームターンから始まり第5ゲームターンまで、ヘクス54を通してそこから南側および西側に緊急補給を引くことができる。

デザインノート： シュリーフェン計画の“大鎌”の役割を実行していたドイツの第1、第2および第3軍は、食糧と飼葉を徴発するように指示されており、弾薬縦隊が遅れずその後続することを熱烈に祈っていた。結局は、主要複線鉄道を跨いでいるモーブージュを占領するまでの鉄道補給の欠如を補うために、全軍の輜重隊の大部分がこれら3個軍に割り当てられていた。

1) 手順： 地図上にモーブージュ要塞が残っているがヘクス54と44がドイツ軍支配下である場合、第3ゲームターンにヘクス44に緊急鉄道補給マーカーを置くこと。ヘクス54と44は通常通りに(8.4.3b項)補給を引くための鉄道網の一部として利用できないが、ヘクス44は位置しているヘクスからドイツ軍ユニットが補給線を引くことができる緊急鉄道補給源になる。

2) 効果：

- ・ 戦闘ユニットと司令部の移動は修整を受けない(徴発による)。
- ・ ヘクス44に補給線(11.2.1項)を引けるかぎり、連合軍支配下ヘクスに入ることができる。
- ・ ヘクス44に緊急鉄道補給を引く司令部は、既に裏返しにされていない場合は消耗チェックセグメント時に裏返しにされなければならない。そのような司令部ユニットは、補給状態ユニット混乱回復セグメント時に表向きに回復させないこと。
- ・ ヘクス44に緊急鉄道補給を引いている混乱状態ユニットは、混乱状態を継続する。**例外：** 緊急補給を引いているドイツ軍司令部がいる各々のヘクスでは、ドイツ軍プレイヤーの選択で1個混乱状態ユニットを回復させることができる。
- ・ 緊急鉄道補給を引いているヘクスにおいて、ドイツ軍プレイヤーはヘクス内の混乱回復の実施のためにアクションフェイズ時にCAPSを消費することはできる。

3) 第3、第4または第5ゲームターン中にモーブージュ要塞が除去されたら、直ちに緊急鉄道補給マーカーを取り除くこと。続く補給確認セグメントとそれ以降は、通常通りに補給線を決定すること。

4) 第5ゲームターンのアクションフェイズの終了時点でモーブージュ要塞が地図上に残っている場合、管理フェイズの開始時に緊急鉄道補給マーカーを取り除くこと。**デザインノート：** 消耗確認セグメント時に多くのドイツ軍ユニットが除去または混乱を被る可能性があるが、これは場当りのなドイツ軍の兵站準備の総体的な崩壊を再現している。

h. ベルギーおよびフランスの鉄道破壊： 開始時にヘクス56(メジエール)にドイツ軍“鉄道網終点”マーカーを置くこと。このマーカーは、ベルギー軍ナミュール要塞ユニットが除去された後のみ、効果を発揮し始める。ドイツ軍プレイヤーはヘクス56にのみ鉄道補給を引くことが出来るが、そこから先は引くことが出来ない。第5ゲームターンより前にナミュール要塞が除去された場合、第5ゲームターンの補給決定フェイズの完了時にこのマーカーを取り除くこと。第5ゲームターンまでにナミュール要塞がまだ除去されていない場合、ナミュール要塞が除去された

後の補給決定フェイズの完了時までこのマークを取り除かないこと。

デザインノート：ベルギー軍は、ナミュールでミューズ河に架かる主要な鉄道橋を破壊しており、そしてフランス軍はミューズ峡谷を通るトンネルと橋梁を効果的に爆砕していたので、国境を越えるドイツ軍の鉄道補給を事実上困難なものにしていた。

8.4.4 ヘクスと移動

a. 大部分の戦争シミュレーションは、互いに敵対する勢力のユニットが同じヘクスを占めることを許容しないが、大いなる幻影では戦闘を宣言するためには両方の陣営のユニットが同じヘクスを占めなければならない。ヘクスの支配状態は、進入および退出能力を決定する上で大変重要になる。

b. ヘクスの進入と退出：

1) ヘクスの進入および退出は、以下の条件に左右される：

- ・ どちらの陣営がヘクスを支配しているか、および
- ・ ヘクスにユニットが存在するか否か。

起り得る状況は、10ページの表に詳述されている。

2) 以下の場合、可能であるヘクスに対してであっても、ヘクスサイドを通行する移動を禁止されることがあることを忘れないこと。

- ・ ヘクスサイドに3個の菱形マークが印されている（通行不可能）。
- ・ ヘクスサイド上に封鎖ヘクスサイドマークが置かれている（ルール8.4.5項、参照）。

8.4.5 封鎖ヘクスサイド

a. 活性化したユニットあるいは部隊が味方支配下ヘクスを退出し、隣接する敵ユニットが存在するヘクスに進入する

場合、進入する際に通過したヘクスサイドは敵ユニットに対して封鎖される。敵ユニットは、そのヘクスサイドを通して移動および退却のどちらも行うことができない（行うためには、その前に味方ユニットが通過しておく必要がある）。



b. 封鎖マークは、プレイヤーの選択でこれらの封鎖ヘクスサイド上に置くように使用するために用意されている（隣接ヘクスが味方支配下であるが、空いている場合に大変有効である）。それらは、片面が青色（連合軍）、そしてもう片方が灰色（ドイツ軍）に印刷されている。

c. 封鎖マークは、以下の3つの方法で取り除かれる：

- ・ 所有側プレイヤーの任意による
- ・ 進入したヘクス内に味方戦闘ユニットが残っていない場合
- ・ 敵プレイヤーが隣接するヘクスの支配を獲得した場合

8.4.6 スタック

a. 各陣営の8個を超える軍団ユニット（合計16個軍団ユニット）は1つのヘクス内を占めることができないが、これらの制限を超過するユニットはヘクスを通過して移動あるいは退却することができる。1つの陣営内で6個軍団を超えて、歩兵で構成されてはならない。**例外：** 後述のヴォージュ山脈（Vosges Mountain）を参照。

- ・ 1個師団または旅団は、1/2軍団として計算される。
- ・ 各プレイヤーは、ヘクス毎に1個以上の司令部を置くことができる（罰則に関しては、ルール8.4.1項の第3段を参照）。
- ・ 要塞は、スタックの対象として数えない。
- ・ ユニットは、スタック制限を違反してヘクスを通過して移動または退却することができる。これらの制限は、移動または退却を停止した時に適用する。

ヘクス進入および退下表

進入するヘクス						
		味方側 支配下 非交戦状態(5)	味方側 支配下 交戦状態	敵側 支配下 非交戦状態 空いている状態	敵側 支配下 非交戦状態 占められている	敵側 支配下 交戦状態
退出するヘクス	味方側 支配下 非交戦状態(5)	可能(1)(6)	可能(2)(6)	可能(1)(4)(6)	可能(2)(3)(6)	可能(2)(6)
	味方側 支配下 交戦状態	可能(1)(6)	可能(2)(6)	可能(1)(4)(6)	可能(2)(3)(6)	可能(2)(6)
	敵側 支配下 交戦状態	可能(1)(6)	可能(2)(6)	可能(1)(4)(6)	不可能	不可能

可能 = 進入可能

不可能 = 該当するヘクスにユニットは進入できない

注意：

- (1) ユニットは移動継続可能。
- (2) ユニットは移動を停止しなければならない。
- (3) 強制戦闘が発生する。未混乱状態戦闘ユニットを含むグループとして進入しないかぎりは、味方司令部、

重砲兵隊、および混乱状態ユニット（単独、またはまとめてでも）は進入できない。

- (4) 進入したヘクスは、直ちに味方側支配下に変換される。
- (5) 攻囲下の敵要塞がヘクス内に存在していても、味方支配下ヘクスは非交戦状態である。
- (6) ルール8.4.3項の移動と補給に関する制約によってヘクスの進入が禁止されるが、その他の場合は進入できる。

- 異なる国籍の連合軍ユニットは同じヘクス内でスタックすることができ(スタック制限の範囲内で)、そして一緒に移動できるが、異なる国籍の司令部と一緒に移動する場合は司令部移動ボーナスの特典(8.4.1項、参照)を受けることができない。

ヴォージュ山脈：ヘクス102および103内のスタックは、ヘクス毎にそして陣営毎に3個歩兵軍団と、追加の1個師団または旅団を加えたものに制限される。

b. 両方のプレイヤーは、地図上の敵スタックの内容を自由に調べることができる。



c. 必要に応じてヘクスの混雑を低減するために各陣営に対して、部隊マーカーとその為の保持ボックスが用意されている。使用は任意である。連合軍陣営用としては、国籍に応じて色分けされている。

部隊マーカーを使用する場合、ヘクス内のユニットの一部または全てを取り除き(連合軍に関しては、部隊マーカーに該当する国籍でなければならない)、適合する部隊マーカー保持ボックス内にそれらを置き、そして地図上のユニットが位置していたヘクス内に部隊マーカーを置くこと。

部隊マーカーは、単にその保持ボックス内のユニットを表しており、そしてこれらのユニットに対する移動、戦闘、退却、または補給に関するルールや制限をどのような場合でも変更することはない。

プレイヤーは、前もって両方のプレイヤーが自分達の部隊マーカーと保持ボックスを隠匿移動用に使用することに同意していないかぎり、相手側プレイヤーの保持ボックス内のユニットの内容を調べることができる。

8.4.7 連合軍の移動制限

a. ベルギー軍ユニットは、退却ルールによってその様に強要された場合を除いて、ベルギーを決して離れることができない。このルールの目的上、ベルギー領土の一部でも含まれている全てのヘクスは、ベルギーとして扱われる(ヘクス23、32、33、42、43、44、52、53、54、55、62、63、64、65、71、72、73、74、81、83)。

b. イギリス軍ユニットは、決してパリで移動を終了することはできない。他に選択することが不可能な場合を除いて、パリに退却することはできない。

c. 第7ゲームターンより前に、イギリス軍およびフランス軍不確定増援はシュリーフェン計画(SP)ヘクス内に置くことができない。

8.4.8 シュリーフェン計画 ドイツ軍の制限

デザインノート：シュリーフェン計画は、ドイツ軍の大鎌が北部フランスを通り抜け、西部からのパリ(およびフランス軍)の包囲を目的とすることを要求していた。計画が失敗に終わった後に、ドイツ軍総司令部ができたことは、勝利への他の道を模索すること以外無かった。

第7ゲームターンまで、ドイツ軍戦闘ユニットはそのヘクス内に連合軍戦闘ユニットが含まれていないかぎり、シュリーフェン計画(SP)ヘクス(ヘクス1、7、8、14、15、16、23、24、32、33、42、43)に進入することはできない。一度連合軍ユニットが存在するヘクスに進入した場合、そのSPヘクスは以後ドイツ軍の移動が可能になる。

注意：ドイツ軍戦闘ユニットは、連合軍戦闘ユニットが

含まれているSPヘクスに向かうために、空いているSPヘクスを通して移動することはできない。

8.4.9 パリは危機に在り

a. パリを取り囲む6つのヘクス(ヘクス9、10、18、20、28、29)は、パリは危機に在り(PD)ヘクスである。

b. 1個以上の補給状態ドイツ軍戦闘ユニットがPDヘクスに進入するまたはPDヘクスの隣に移動してきた最初の機会に、連合軍は緊急事態発生を宣言する。連合軍プレイヤーは、そのゲームターンまたは続くゲームターンに総撤退を宣言しなければならない(総撤退が既に宣言されていないかぎり)。

c. 直ちにフランス軍アルザス方面軍司令部を取り除くこと。

デザインノート：ドイツ軍がマルヌ河に接近した時、ジョフルは渋々ながらコルマルを占領するよりもパリを救うためにはこの軍の部隊を彼が必要としているという結論に達し、そして方面軍の編成を解いた。

d. 地図盤上のパリは危機に在りボックスから2個連合軍ユニットを取り除き、ターン記録欄の1ゲームターン先のマスに置くこと。

e. 第71予備師団の配置：駒上の指示通りに配置すること。

f. 第 軍団の配置：地図上にまだ存在する場合、フランス軍第(-)軍団を完全戦力PD第 軍団と交換すること。位置に関係無く、シナリオの残り期間中第(-)軍団はプレイから除外される。地図上に第(-)軍団がない場合、不確定増援としてPD第 軍団は登場する。

g. 戦略移動：連合軍プレイヤーは実行させるためのCAPを消費すること無しに、戦略移動フェイズ時に戦略移動によってパリ(ヘクス19)に1個フランス軍軍団を移動させることができる。

8.5 活性化ヘクス内における移動と戦闘

ヘクスが活性化された時、以下のユニットは移動禁止である：

- 活性化が発生した時に、宣言された戦闘に参加することを指定されているヘクス内の味方戦闘ユニット。
- 活性化が発生した時に、宣言された戦闘に砲撃することを指定されているヘクス内の味方重攻囲砲兵部隊ユニット。

注意：ヘクス内の他のユニットは、ヘクス内の戦闘が解決される前にその移動が完了される限りは移動すること(別の戦闘を発生させる可能性がある)を選ぶことができる。

8.6 非活性化ヘクス内への移動と

戦闘の宣言

活性化ヘクス内の戦闘に参加しないユニットは、戦闘ヘクス内の戦闘解決前に非活性化ヘクスに移動することができる。これらのヘクス内における戦闘の宣言は、強制であるかもしれないし、任意であるかもしれない(ルール9.1.2項、参照)。

8.7 総撤退

8.7.1 ゲーム中に一度、各プレイヤーは総撤退を宣言することができる。総撤退は、第1および第2ターンに宣言することはできない。総撤退は、いずれかの主導権側または非主導権側アクションセグメントの開始時に宣言することが

できる（そう、連合軍プレイヤーはドイツ軍アクションセグメントの開始時に最初のドイツ軍の活性化の前に総撤退を宣言することができ、ドイツ軍プレイヤーにとって逆も同様である。時として、その様に行うことが確実な危機を避ける唯一の方法であることがある）。

ドイツ軍プレイヤーが総撤退を宣言できるようになる前に、連合軍プレイヤーは総撤退を宣言していなければならない。一度連合軍プレイヤーが総撤退を実施したならば、ドイツ軍プレイヤーは続くゲームターンまたはそれ以降のゲームターンに総撤退を宣言し、実施することができる。

総撤退を宣言するためにはCAPの消費は必要ないが、一度実施を完了したら、プレイヤーは相手側プレイヤーに直ちに主導権を引き渡さなければならない。

8.7.2 連合軍の総撤退の影響 連合軍撤退が宣言された場合：

- ・ ジョフル マーカーを、ターン記録欄上の1ターン先のマスに置くこと。次のゲームターンから、連合軍プレイヤーはCAP表のジョフル の欄でサイコロを振り始めることになる。
- ・ 地図上の全てのフランス軍およびイギリス軍ユニット（ベルギー軍ユニットは含めない）はその通常の移動能力を使用して移動できる（司令部の能力を含めて）。
- ・ フランス軍およびイギリス軍ユニットは、一度に1つのヘクス単位で活性化される（CAP消費無しで）。
- ・ 活性化したユニットは、非交戦中（敵ユニットまたは非攻陣状態の敵要塞を含まない）の味方支配下ヘクスのみに進入できる。
- ・ この手順中にいかなるユニットも複数回移動することはできない。

連合軍プレイヤーが自分が望むだけの数のそのような移動を実行してしまった時、主導権は引き渡され、ドイツ軍プレイヤーは自分のアクションセグメントを開始する。

残っている未実行の強制戦闘は、キャンセルされる。連合軍最高司令部は撤退を発令しているので、キャンセルに対する罰則は無い。

総撤退の実施が第3ゲームターンに宣言され実行された場合、連合軍プレイヤーは3点分の17号計画VPを消費する。第4ゲームターン以降に宣言され実行された場合、連合軍プレイヤーは2VPを支払う。総撤退の完了時に、17号計画マーカーを2または3VP分（適用される方のどちらかを）下方に修整する。

8.7.3 ドイツ軍の総撤退の影響 ドイツ軍撤退が宣言された場合：

- ・ ファルケンハインマーカーを、ターン記録欄上の1ターン先のマスに置くこと。次のゲームターンから、ドイツ軍プレイヤーはCAP表のファルケンハインの欄でサイコロを振り始めることになる。
- ・ ターン記録欄の横に置いてある塹壕構築禁止マーカーを、塹壕構築許可面に裏返す。
- ・ 地図上の全てのドイツ軍およびバイエルン軍ユニットはその通常の移動能力を使用して移動できる（司令部の能力を含めて）。
- ・ ユニットは、一度に1つのヘクス単位で活性化される（CAP消費無しで）。
- ・ 活性化したユニットは、敵ユニットまたは要塞を含まない（被攻陣状態の敵要塞およびそれを守備しているユニットは無視する）味方支配下ヘクスのみに進入できる。
- ・ この手順中にいかなるユニットも複数回移動することはできない。

ドイツ軍プレイヤーが自分が望むだけの数のそのような移動を実行してしまった時、彼はこの時点でヘクス毎に1つのCAPを消費して、敵ユニットの存在に関係無く補給状態の味方歩兵ユニットが含まれているヘクス内にレベル1の塹壕マーカーを置くことができる。ドイツ軍プレイヤーが自分の望むまたは払うことができるだけの塹壕の配置が実施されてしまった時、主導権は引き渡され、連合軍プレイヤーは自分のアクションセグメントを開始する。

総撤退の実施が第4ゲームターンに宣言され実行された場合、ドイツ軍プレイヤーは4VPを消費する。第5ゲームターン以降に宣言され実行された場合、ドイツ軍プレイヤーは3VPのみを支払う。総撤退の完了時に、ドイツ軍VPマーカーを3または4VP分（適用される方のどちらかを）下方に修整する（ドイツ軍VPマーカーのマイナス面を使用する）。

9.0 戦闘

9.1 概要

戦闘は、それぞれの活性化の終了時に発生する。主導権側プレイヤーが、攻撃側である。戦闘は1ヘクス毎を基本として発生するので、複数のヘクスが戦闘マーカーを置かれる可能性がある。主導権側プレイヤーはあるヘクスでは戦闘の宣言を選択することができる一方で、別のヘクスでは戦闘の宣言を要求されることもある（ルール9.1.2項、参照）。

9.1.1 強制戦闘

デザインノート： 攻撃ドクトリンに対する盲目的墨守は、危うく連合軍に戦役を失わせかけ、大いにドイツ軍の失敗の一因となり、物言わぬ数千の生命を犠牲にした。この狂気を再現するために、両方のプレイヤーは本来ならば避けたい攻撃の実施を強制されることになる。

a. プレイヤーは、2つの方法の内のどちらかで強制戦闘を課せられる：強制戦闘の回数は、シナリオの指示として与えられているか、特定の武運判定サイ振りの結果として生じるかのいずれかである。

注意： 武運判定のサイ振りの結果として生じる強制戦闘は以下の場合、無視される： 1) 武運判定のサイ振りが行われた時点で強制攻撃を適用される陣営にCAPが残っていない場合、。

2) 強制戦闘残余マーカーが総合記録表上において、武運判定の結果が判明した時点で残っているCAP数以上のマスに置かれている場合。

b. 強制戦闘マーカーを使用して、総合記録欄上で強制戦闘の回数を記録すること。各強制戦闘が実施される毎に1回分マーカーを下降させること。管理フェイズ時に、実施されなかった各強制戦闘毎に-1VP得点を減少させ、その後マーカーを0にリセットする。

注意： 連合軍総撤退によってキャンセルされた連合軍号計画強制戦闘は、計算に入れない。

c. 強制戦闘として数えるためには、最低限4個歩兵軍団が2個以上の敵歩兵軍団および/または要塞を攻撃しなければならない。戦闘は、通常通りに解決される（ルール9.1.3項、参照）。

d. 武運判定のサイの目によって戦いが発生しなかった強制攻撃は、必要条件を満たしたものと扱われない（例外：後述9.1.1e項）。強制攻撃マーカーは、動かされない（これによって、最後の使用可能CAPによる強制攻撃の

実施の機会を待っていた場合、VPの喪失を生じる結果になる可能性がある)。強制戦闘を無効にする武運判定のサイの目結果は以下の通りである：

- ・サイの目の3 攻撃側の慎重行動
- ・サイの目の7 防御側の戦術的優位： 撤回選択

他の全ての武運判定のサイの目は、強制戦闘の発生を有効にする。

e．第1 - 4ゲームターンの間、連合軍プレイヤーは17号計画ヘクスに対して強制戦闘を実施することによって、17号計画VPを得ることができる(シナリオの指示を参照のこと)。これらの強制戦闘は、3(攻撃側の慎重行動)、4(威力偵察)、7(防御側の戦術的優位)、そして10(反撃)の武運判定結果を扱うことによって、攻撃に関するフランス軍のドクトリンを表現している。

f．適用されるプレイヤーの任意で、アクションフェイズのどの時にも強制戦闘は解決できる。

9.1.2 戦闘の宣言

a．攻撃側は、敵を含んでいる味方戦闘ユニットがアクションラウンドを開始したヘクス内で戦闘を宣言することができる。

- ・ 攻撃側は、ヘクスを活性化させるために1CAPを消費する
- ・ ヘクス内に戦闘マーカーが、置かれる

ヘクス内の全ての歩兵および騎兵ユニットが攻撃側として指定される必要は無いが、その様に指定されたユニットはその移動ポイント全てを失う。攻撃側ユニットとして指定されなかった味方ユニットは、ヘクスから退出することができる(そして別のヘクスで他の戦闘を引き起こす可能性もあるが)、戦闘解決前に移動しなければならない(ルール8.6項、参照)。

注意： 第1 - 第4ゲームターン中のフランス軍の限界までの攻勢結果によって、前線マスが空いており、相対する前線マスを敵側が占めている場合、戦闘ボード上に混乱状態のフランス軍ユニットを置くことを強制させられる。

b．味方戦闘ユニットが、味方戦闘ユニットまたは非攻囲状態の味方要塞を含んでいないが、非攻囲状態の敵要塞または敵戦闘ユニットの何らかの組み合わせを含んでいるヘクスに進入した場合、攻撃側は戦闘を宣言しなければならない。**例外：** 騎兵による遅滞戦術(ルール9.6.3項、参照)。

- ・ 攻撃側は、CAPを消費しない(ユニットをヘクスに移動させるためにCAPは消費されている)
- ・ ヘクス内に戦闘マーカーが、置かれる
- ・ ヘクスに進入した全ての味方歩兵および騎兵ユニットは、攻撃側ユニットとして指定されなければならない。

c．味方および敵ユニットが存在する場合(支配状態に関係無く)、移動してきたユニットは戦闘を宣言することができるが、これは強制ではない。この場合、移動してきたユニットのみが攻撃に参加できる。ヘクスに既にいる味方ユニットは、無視される。

- ・ 攻撃側は、CAPを消費しない(ユニットをヘクスに移動させるためにCAPは消費されている)
- ・ ヘクス内に戦闘マーカーが、置かれる
- ・ ヘクスに進入した全ての味方歩兵および騎兵ユニットは、攻撃側ユニットとして指定されなければならない。

9.1.3 戦闘解決

a．通常、アクションラウンド中に1回だけの戦闘が解決される必要があるかもしれないが、味方の移動した戦闘ユニットによって別の戦闘宣言を必要になるかもしれない

(上記のルール9.1.2. b、参照)。

b．攻撃側は、そのような複数の宣言された攻撃を好きな順番に解決できる。

c．各戦闘の中では、相対する攻撃側および防御側ユニットの間で1つ以上の戦いが行われる(ルール9.3項、参照)。

d．武運判定(FoW)の結果によってアクションフェイズが防御側に移行されてしまった場合、現行の戦闘、並びに全ての残っている未解決の戦闘は直ちにキャンセルされる(ルール9.1.4項、参照)。

e．活性化中、敵ユニットを含むヘクスは1回だけしか攻撃を受けないが、複数に渡る活性化による単一のアクションフェイズ進行中に、敵ユニットを含むヘクスは各活性化中に攻撃を受ける可能性がある。

f．戦闘の配置手順：

- 1．解決する戦闘を指定する
- 2．ドイツ軍プレイヤーは、重攻囲砲兵部隊の砲撃を実施する(ルール9.5.4項、参照)
- 3．武運判定のサイコロ振り実施(強制)。戦闘が可能と判定された場合、手順を進める(ルール9.1.3項、参照)
- 4．戦闘ボード上の戦闘マーカーの配置(ルール9.2.1項、参照)
- 5．防御側ユニットの配置(ルール9.2.2項、参照)
- 6．攻撃側ユニットの配置(ルール9.2.3項、参照)
- 7．予備の配置(ルール9.2.4項、参照)

9.1.4 武運判定(FoW)のサイ振り

各戦闘を解決する前に(だが、重攻囲砲兵部隊の砲撃後)、攻撃側プレイヤーはサイコロを2個振り、武運判定表を照合する(結果に関しては、プレイヤー補助カードのCAP表を参照のこと)。武運判定のサイ振りは、例え戦闘ヘクス内の唯一の敵ユニットが重攻囲砲兵部隊の砲撃によって除去された要塞であっても、実行されなければならない。武運判定表の結果は、影響が無いかもしれない、戦闘内の戦いの解決方法に影響するかもしれない、または防御側プレイヤーにアクションフェイズを移行することによって開始前に戦闘(そして他のこれから解決する戦闘)を終了させるかもしれない。

9.2 戦闘ボードと戦闘配置

9.2.1 概要

地図の横にある戦闘ボードにおいて、各々の戦闘は解決される。戦闘に参加するユニットの数、および戦闘解決方法によって、戦闘ヘクス領域内よりも線状エリア内での解決を遥かに簡単なものになっている。

注意： 戦闘ボードのそれぞれの側には、8つのマスが用意されている。4つの前線マスと4つの予備マスである。いずれの戦闘においても攻撃側と防御側のどちらも戦闘ボードの自軍のそれぞれの側の攻撃側(前線)スペースを4マスまでしか満たすことが出来ない。予備マスの使用方法は、9.2.5項の文で説明されている。

例： 戦闘ヘクスにおいて、戦闘ボードのマスに置くことができるユニットを6個持っており、防御側は同様のものを5個持っている。両陣営は戦闘ボード上の自軍のそれぞれの陣営の使用可能な攻撃マスを埋めるために各々最大4個のユニットを移すことができる。

マーカー配置

適用されるDRMまたは戦闘条件について記憶を視覚的に補助するために、該当するスペースの戦闘ボード上のマーカー配置ボックス内にこれらの適用されるマーカーを置くこと：

- ・ 地形効果DRMマーカ－(TEM)を、該当する陣営に。
例： 戦闘ヘクスにおいて、地図上に+1TEMと印刷されている場合、TEMスペース内にTEMマーカ－を+1面を上にして置くこと。
- ・ 戦闘ヘクスに塹壕マーカ－が含まれている場合、戦闘ヘクス内の塹壕マーカ－のDRMに相当する面を上にして塹壕構築マーカ－を置くこと。塹壕の効果は、要塞を除いて全ての防御側ユニットに適用される。
- ・ 攻撃側が集中攻撃を実施する場合、状況に応じて-1または-2の面を上にして集中攻撃マーカ－を置くこと(ルール9.2.3b項、参照)。
- ・ 戦闘ヘクスに防御側要塞ユニットが含まれている(たとえ要塞が戦闘ボード上に無くても)場合、防御側要塞マーカ－を置くこと。
- ・ 戦闘が17号計画強制戦闘である場合、17号計画強制戦闘マーカ－を置くこと。
- ・ 武運(FOW)判定結果によって偵察戦闘または反撃が適用される場合、該当する面を上にして偵察戦闘/反撃マーカ－を置くこと。
- ・ 武運(FOW)判定結果が敗走または攻撃側奇襲である場合、該当する面を上にして敗走/攻撃側奇襲マーカ－を置くこと。

デザインノート： プレイヤー諸氏は後述のルールによって、プレイヤーは敵戦線の一部に対して予備の集中を可能にするくらい相手を完全に圧倒していないかぎり、ほとんど戦術的判断の機会が無いことに気付くであろう。1914年当時の陸軍(イギリス軍は一部の例外)とは、最悪の戦術ドクトリン(ドイツ軍)または身の毛のよだつ戦術ドクトリン(フランス軍)の犠牲者達であった。決定的な戦果を達成するためには、数による圧倒的な優位が通常必要であった。

9.2.2 防御側の配置

a. 要塞に対するドイツ軍重砲兵隊砲撃を解決(ルール9.5.4項、参照)し、そして武運判定のサイ振りを行った後、当該戦闘ヘクスから全ての防御側戦闘ユニットと要塞を取り出し(忘れない様に戦闘マーカ－を残すこと)、全てのマスを満たすように戦闘ボードの4つの戦線の防御側マス上に並べること。

- b. 各スペースには、最大1個軍団または2個師団/旅団あるいは1個要塞まで置くことができる。
- ・ 師団および旅団は、所有側プレイヤーの選択でスタック状態または単独で置くことができる。
 - ・ 師団および旅団は、同じ国籍の師団および旅団とのみスタックすることができる。
 - ・ 歩兵は騎兵とスタックできず、騎兵は歩兵とスタックできない。
 - ・ 各戦闘ユニットまたは要塞用がどのスペースに選ばれたかは、重要ではない。
 - ・ 司令部と重砲兵ユニットは戦闘ヘクスに残され、決して戦闘ボード上に置かれることは無い。

デザインノート： 軍司令官は、その個人的資質に関らず、1914年に戦った戦闘の戦術にほとんど寄与することができなかった； 現地で交戦の結果に影響を及ぼした用兵手腕は、必然的に軍団長、師団長、および旅団長によって発揮された。

c. 防御側戦闘および要塞ユニットは、戦闘ヘクスから取り上げられ、以下の優先順位に従って戦闘ボード上に置かれる。

1. 未混乱状態の軍団、もしくは未混乱状態の2個師団/旅団のスタック
2. 単一の未混乱状態歩兵師団
3. 単一の未混乱状態歩兵旅団
4. 未混乱状態騎兵師団

5. 混乱状態の戦闘ユニット
6. 要塞

9.2.3 攻撃側の配置

a. 防御側が自軍の戦闘ユニットおよび/あるいは要塞を戦闘ボードの戦線上に配置した後、攻撃側は自軍戦線の4つのスペースの内で防御側ユニットに相対するスペースに自軍戦闘ユニット(要塞は不可)を配置する。

攻撃側は、混乱状態の防御側戦闘ユニットまたは要塞の反対側マスに置く前に、未混乱状態防御側戦闘ユニットの反対側のスペース全てを満たさなければならない。

攻撃側ユニットは、以下の優先順位で配置しなければならない：

1. 未混乱状態の軍団もしくは未混乱状態の2個師団/旅団
2. 未混乱状態の歩兵師団
3. 未混乱状態の歩兵旅団
4. 未混乱状態の騎兵師団
5. 混乱状態のユニット(後述の注意3の例外、参照)

注意 1： 騎兵は要塞を攻撃することができず、従って要塞を含む防御側マスの反対側の攻撃側スペースに置くことができない。

注意 2： 未混乱状態の騎兵は上記の配置優先順位に関係なく、防御側の騎兵と対面する攻撃側前線スペースに置くことができる。

注意 3： 攻撃側プレイヤー(防御側プレイヤーとは異なり)は、地図上の戦闘ヘクス内に混乱状態攻撃側ユニットを残すことを選択することができる；そのようなユニットは戦闘に参加せず、そして結果による影響を被らない(ただし、戦闘終了時に退却を強制されることもある)。

例外： 第1-第4ゲームターン時、武運判定のサイの目による限界までの攻勢の結果が出ており、ユニットが置かれている防御側マスに対して空いている攻撃側マスがある場合、連合軍プレイヤーは戦闘ボード上に混乱状態フランス軍戦闘ユニットを置くことを強制される可能性がある。混乱状態ユニットの配置優先順位は、軍団、次に歩兵師団、それから騎兵師団である。

例1： 戦闘ヘクス内に以下のユニットが含まれている

防御側： 1個要塞および3個歩兵軍団(2個未混乱状態および1個混乱状態)

攻撃側： 3個未混乱状態軍団および1個騎兵師団。

防御側は全て4つのマスを満たす様に、各々の前線マスに1個の軍団または要塞ユニットを配置する。攻撃側は先に自軍の未混乱状態軍団を配置し、そして敵の未混乱状態軍団の対面から優先して配置しなければならない。それから攻撃側は最後の未混乱状態軍団をどこに置くかを決定しなければならない。要塞の対面に置かれる場合、要塞が打撃を受ける可能性は極めて低い。要塞を予備に置くことを妨害できる。騎兵は要塞を攻撃することを禁止されているので、混乱状態軍団に射撃を加えることになる。未混乱状態軍団を混乱状態防御側軍団の対面に置いたならば、それを除去する絶好のチャンスが生じるが、非交戦状態の要塞が交戦状態の防御側軍団の背後の予備スペースに廻り、攻撃側軍団の攻撃を受けずに射撃を行うことができるようになる。攻撃側は未混乱状態軍団を混乱状態防御側軍団の対面に置くことを選んだ。攻撃側騎兵師団は、戦闘ヘクスに残る。使用することはできない。防御側要塞は、防御側歩兵軍団背後の

3つの予備マスの中の1つに移される。

例2： 戦闘ヘクス内に以下のユニットが含まれている

防御側： 2個歩兵師団、1個歩兵旅団、および2個騎兵師団（両方とも未混乱状態）

攻撃側： 4個未混乱状態歩兵軍団および3個未混乱状態騎兵師団。

防御側は、攻撃側ユニットを予備に配置させて無傷で射撃を行わせたくなかったため、以下の通りに防御側ユニットを配置することを選んだ（いくつかの可能性の内の一として）：

1個歩兵軍団を1個前線マスに； 1個歩兵師団および1個歩兵旅団と一緒にスタックさせて別の前線マスに。2個の防御側騎兵師団のそれぞれは1つの前線マスに置かれ、4つの前線マス全てが満たされる。通常の配置要領では、攻撃側は4個軍団全てを先に配置しなければならない。しかしながら、防御側騎兵が2つの前線マスを占めているので、攻撃側騎兵を軍団の代わりにその対面の2個攻撃側前線マスに置くことができる。攻撃側は、3個歩兵軍団と2個スタック状態騎兵師団の投入を選択した。2個歩兵軍団は防御側歩兵対面の前線マスに配置され、3番目のは1つの防御側騎兵師団の対面マスに配置される。2個のスタックしている騎兵師団は、最後に残った防御側騎兵師団の対面前線マスに配置される。防御側は、戦闘から1個もしくは両方の騎兵師団を撤収させることを選択できる。悪くても攻撃側騎兵から撤収する場合は確実に混乱し、攻撃側歩兵から撤収する場合は損失を被る可能性がある。騎兵が撤収した場合でも防御側騎兵に対面している攻撃側ユニットはどれも予備に移れないことから、攻撃側ユニットを予備に廻すことを妨害するという目的は一応達成している。

b. 集中攻撃。戦闘ヘクスが部分的にまたは完全に、1個以上の味方戦闘ユニットが含まれている隣接する味方支配下ヘクスに囲まれている場合、攻撃側は優位を得る。3つあるいは4つの隣接する条件を満たすヘクスがある場合、攻撃側は各攻撃側サイの目に対して - 1 DRMを適用する。5つまたは6つのヘクスが条件を満たしている場合、攻撃側は各攻撃側サイの目に対して - 2 DRMを適用する。

重要な注意： 戦闘ヘクスと封鎖ヘクスサイドを共有している隣接味方支配下ヘクス（ルール8.4.5項、参照）は、戦闘ユニットが位置している味方支配下ヘクスとしての資格を与えられる。通行不可能地形ヘクスサイドは、条件を満たす資格がない。

例： 戦闘ヘクスには + 1 の TEM があり、+ 2 面で置かれている塹壕マーカーが含まれており、各攻撃側サイの目に合計 + 3 DRM を強制する。攻撃側は以下のことに気が付いた： 1つの通行不可能地形ヘクスサイドは計算に加えないとして、戦闘ヘクスに隣接する3つのヘクスは味方支配下の上1個以上の味方戦闘ユニットが位置しており、そして1つの隣接味方支配下ヘクスが封鎖ヘクスサイドを共有しているあり、最終合計が4ヘクスであるため、- 1 DRMを得る。最終攻撃側サイの目 DRM は、+ 2 である（+ 3 足す - 1 = + 2）。

9.2.4 反撃

a. 武運判定のサイの目による反撃または防御側戦術的優位によって防御側が攻撃側になった場合、以下の変更が生じる：

- 戦闘ボード上の防御側要塞は、戦闘ヘクスに戻さなければならない。
- 混乱状態ユニットは反撃側プレイヤーの選択で、戦闘

ヘクスに戻すこともでき、あるいは戦闘ボード上に残すこともできる。

- 反撃側プレイヤーが戦闘ボード上に混乱状態ユニットしか持っておらず、全てを戦闘ヘクスに戻すことを選んだ場合、反撃は発生しない。しかしながら、武運判定による主導権の交替の効力は残される。

- 反撃に適用される唯一のサイの目修整は、各反撃ユニットに適用される + 1 DRM である。

b. 反撃が発生した場合、攻撃側だった方のプレイヤーは自軍のユニットを9.2.2項の項目に従って、戦闘ボード上に配置しなければならない。

例： 防御側は戦闘ヘクス内に2個未混乱状態軍団と1個混乱状態軍団を持っており、3個全てを戦闘ボード上に配置しなければならない。攻撃側は戦闘ヘクス内に2個未混乱状態軍団、1個混乱状態軍団および1個要塞を持っている。要塞は戦闘ヘクス内に残さなければならない、また攻撃側は戦闘ヘクス内に混乱状態の軍団も残すことを選んだので、未混乱状態の防御側軍団に対面する戦闘ボード上のスペースに2個未混乱状態軍団を置くことにした。武運判定のサイの目結果は反撃であった。防御側ユニットはここで攻撃側になり、かつての防御側プレイヤーは戦闘ヘクスに直ちに混乱状態ユニットに戻す。攻撃側ユニットの全てはここでは防御側ユニットになる。かつての攻撃側（今は防御側）は使用可能なマスがあるので、戦闘ボード上に自軍混乱状態軍団と要塞の両方も置かなければならなくなる。2個の未混乱状態反撃側軍団は、2個の未混乱状態防御側軍団に対面するマスに配置される。対面する反撃側ユニットが無いので、混乱状態の防御側軍団は戦闘ヘクスに戻される。防御側要塞は2個防御側未混乱状態軍団の内の1つの背後予備マスに移される。戦闘を解決する際、唯一の適用されるサイの目修整は、各反撃側ユニットに対する + 1 DRM のみである。

9.2.5 予備の配置

a. ユニットが位置している防御側マス対面の攻撃側前線マスの全てを満たすのに十分な攻撃側ユニットが無い場合：

- 攻撃を受けない混乱状態防御側ユニットは、地図上に戻される。
- 反対側に攻撃側が無い状態で残されている非混乱状態防御側ユニットおよび要塞は、いずれかの前線背後のスペース（複数可）に“予備”として置くことができる。そのようなユニットは、戦闘終了時に攻撃側の応射を受けること無しに、対面の生き残っている攻撃側ユニットに対して1回の“自由攻撃”を行うことができる。

b. 同様に、防御側よりも攻撃側が多い場合、超過分の未混乱状態攻撃側ユニットは予備としていずれかの前線背後のスペース（複数可）に置くことができ、同様に戦闘終了時に反対側の生き残った前線防御側に1回の自由攻撃を行うことができる。

注意： 騎兵ユニットを予備に置く場合については、制限されている（ルール9.6.1項、参照）。イギリス軍騎兵のみがユニットに配置することができ、そして通常は自由射撃で歩兵または騎兵に対して射撃することができる。

9.2.6 宣言された戦闘における騎兵の撤収

戦闘ボードの前線マスにおいて防御する未混乱状態騎兵は、戦闘から撤収できる。

- 攻撃側の歩兵から撤収する場合、1または2のサイの目

で騎兵は1打撃を蒙る。

- ・ 攻撃側の騎兵から撤収する場合、騎兵ユニットは自動的に混乱状態面に裏返される。
- ・ 所有プレイヤーは、直ちに地図上の戦闘ヘクスに撤収した騎兵を配置する。
- ・ 撤収した騎兵ユニットの直接背後の予備マス内の防御側ユニットはその予備状態を失い、そして空いた前線マスに進軍する。双方の前線マスのユニットは互いに通常通りに射撃を行う。
- ・ 空いた防御側前線マスを満たす防御側予備ユニットが無い場合、攻撃側ユニットは他の攻撃側ユニットの背後の予備に移ることはできない。撤収する防御側騎兵を追撃することによって、戦闘に参加できなくなる。

9.3 戦闘の解決

9.3.1 概要

攻撃側プレイヤーは、戦闘ボード上の自軍前線の一方から始めて、この戦闘内の全ての交戦が実行されるまで、順番に各スペースの交戦を1回づつ解決する。

a. ユニットまたはスタックが含まれている各攻撃側スペース毎にサイコロを1個振る。**例外：** 歩兵を攻撃する騎兵（ルール9.6.1項、参照）

b. 以下のDRMを各攻撃側のサイの目に加算または減算する

- ・ TEMスペース内にDRMマーカーがある場合、サイの目に地形効果DRM(+1または+2)を加える。
- ・ 塹壕スペース内にDRMマーカーがある場合、サイの目に塹壕DRM(+1または+2)を加える。
- ・ 集中攻撃スペース内にDRMマーカーがある場合、サイの目から集中攻撃DRM(-1または-2)を引く。
- ・ フランス軍第 軍団または山岳猟兵旅団のどちらかがヘクス102または103内で攻撃を行う場合、山岳能力DRMを引く。
- ・ 防御側が反撃によって攻撃側になった場合、上記のDRMの代わりに、反撃ユニットのサイの目に+1DRMを加える。

c. サイコロを振って出た数字にDRMを適用したものが、攻撃側戦闘力値以下である場合、攻撃側は1打撃を得る。防御側ユニットまたはスタックに打撃マーカーを置くこと。**例外：** 修整前のサイの目が1である場合、DRMに関係なく結果は常に1打撃である。修整前のサイの目が6である場合、DRMに関係なく結果は常に外れである。

d. 2個の師団/旅団が一緒にスタックしている場合、防御側スペースを射撃する際にその戦闘力は一緒に合計される。

9.3.2 防御側射撃

a. 各戦闘において、攻撃側の射撃後、これから同じ要領で防御側は射撃を返し、同様の方法でユニット毎にサイコロを1個振り、打撃マーカーを適用する。

b. 射撃は同時解決とみなされる。

- ・ 攻撃側の射撃によって混乱状態になった防御側ユニットはその未混乱状態戦力を使用して射撃を返す。

- ・ 打撃を受けた混乱状態ユニットはその混乱状態戦力を使用して射撃を返す。

- ・ ステップを喪失した要塞は、戦闘開始前の防御戦闘力で射撃を返す。

- ・ **例外：** 歩兵を攻撃する騎兵（ルール9.6.1項、参照）

c. 防御側ユニットは、TEM、塹壕、または集中攻撃によるDRMを適用されない。

d. 戦闘ボード上に要塞があるかどうかに関係無く、戦闘ヘクス内の防御側要塞（攻囲下又は非攻囲下）は、武運判定結果の攻撃側奇襲によって戦う戦闘も含めて全ての防御側戦闘ユニットのサイの目（戦闘ボード上にある場合の要塞の戦闘のサイの目を除く）に-1DRMを提供する（9.5.1項、第5段を参照）。**例外：** 威力偵察の場合は、-1の要塞防御修整を受け取ることはできない。

e. 戦闘が17号計画強制戦闘である場合、各防御側ユニットには戦闘ヘクスの地形効果数に等しいマイナス（有利な）DRMが適用される（9.3.5b項、参照）。

9.3.3 戦闘損失

全ての前線の交戦が解決された後、打撃マーカーのあるユニットまたはスタックに対して損害を適用する。

要塞： 打撃マーカーを置かれている完全戦力の要塞は、1段階低い戦力面に裏返されるか、1ステップユニットの場合はプレイから除去される。打撃マーカーを置かれている減少戦力状態の要塞は、2ステップ要塞の場合はプレイから除去され、更にステップがあるユニットの場合は取り除かれた後に置き換え用駒と交換される。

ユニット： 打撃マーカーを置かれている未混乱状態ユニットは、その混乱状態面に裏返される。打撃マーカーを置かれている混乱状態ユニットは、除去される。除去されたユニットは、デッドパイルに置かれる。

1つのスペース内に2個師団/旅団がスタックしている場合、両方とも打撃を受ける。

9.3.4 予備の射撃

攻撃側または防御側が予備スペース内にユニットを置いている場合、これから反対側前線スペース内の生き残っている敵ユニットに対して各ユニットまたはスタックは射撃を行う。

- ・ 通常の戦闘解決のサイ振り（ルール9.3.1項、参照）が行われる。打撃が得られた場合、打撃マーカーが置かれる。

- ・ 前線スペース内の目標敵ユニットは、対応としての射撃を行うことができない。

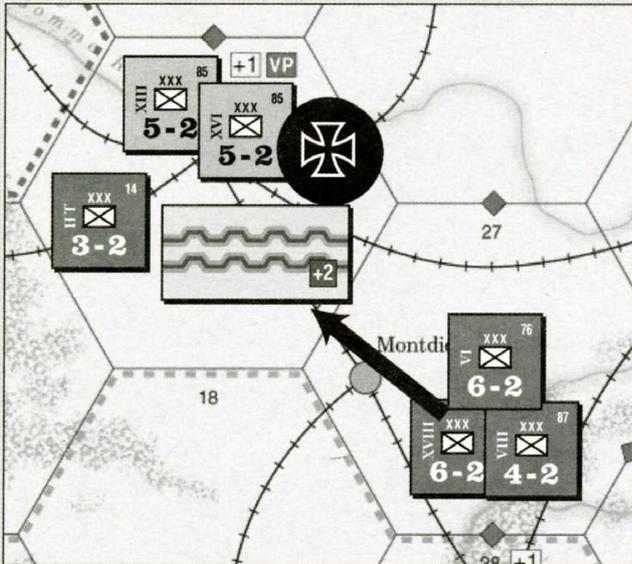
- ・ 戦闘損失を適用する（ルール9.3.3項、参照）。

9.3.5 エラン

a. 第1 第4ゲームターン中、17号計画VPヘクス内で実施された連合軍強制戦闘は、攻撃側部隊に対して通常の損害よりも高い損害をもたらす可能性がある。

b. 各防御側ユニットまたはスタック（要塞ユニットを含める）は、戦闘ヘクスの地形効果数に等しいマイナスDRMをその交戦サイの目に適用して、射撃を行う。

戦闘ボードおよび戦闘の例



状況： ヘクス26はドイツ軍支配下であり、ドイツ軍第 および第 軍団が位置している。ヘクス内には、レベル2の塹壕が置かれている。数アクション前にヘクス35からヘクス26に移動しているフランス軍第 国土防衛集団もヘクス内にある。連合軍プレイヤーは主導権を持っており、最初の活性化としてヘクス27を活性化させ、第 、第 および第 軍団をヘクス26に移動させた。ヘクス内に味方ユニットが存在する（第 国土防衛）ことから、新たに進入したユニットは攻撃する必要が無いので、行わなかった。移動が完了した時点で、活性化は終了する。第2の連合軍活性化はヘクス26で行われ、そこで4個フランス軍ユニット全部が今回活性化される。移動は実施されず、ヘクス26（戦闘ヘクス）内で戦闘が宣言された。武運のサイの目は、5であった（ドイツ軍参謀本部 ドイツ軍プレイヤーは追加の1CAPを受け取り、そしてCAP残余マーカーは1マス調整される）。戦闘は、今や準備完了である。

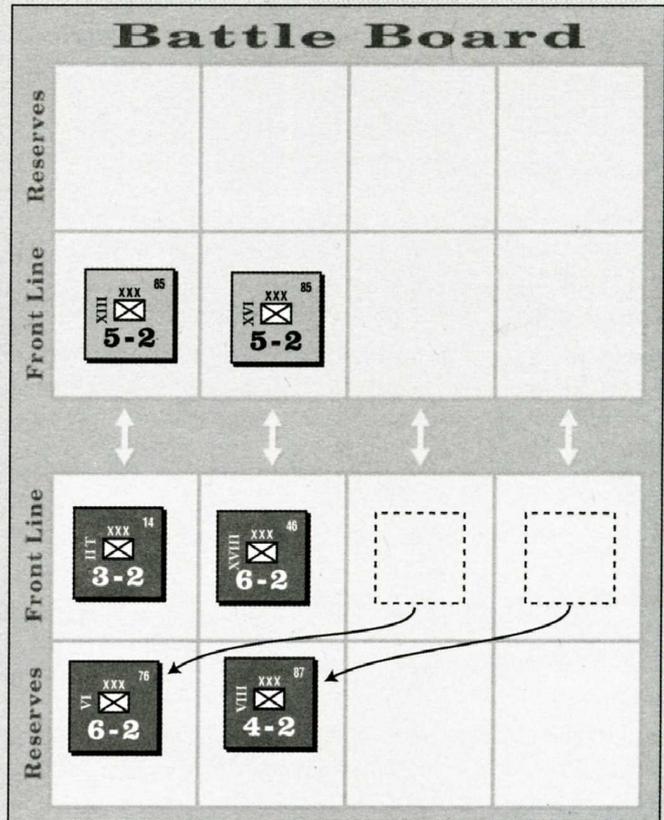
戦闘ボードには、16のマスが用意されている 陣営毎に8マスである。各陣営には、他方の4つの前線スペースに直接向かい合っている4つの前線スペースの列がある。各前線スペース列の後ろには、4つの予備スペースによる列がある。

今回の場合たとえその様なユニットが4個を越えていたとしても、各陣営から最大4個戦闘/要塞ユニットが、戦闘ボードに移ることができる。多くの場合、所有側プレイヤーがどのユニットを戦闘ボードに移すかを決定する。防御側は、混乱状態ユニットも含めて戦闘ヘクス内の全戦闘/要塞ユニットを戦闘ボード上に置かなければならない義務がある（限度の4個ユニットまで）。攻撃側は、第1-4ゲームターン中に武運判定結果で限界までの攻撃が出ない限りは、混乱状態戦闘ユニットを戦闘ボード上に置く必要はない。

防御側は、戦闘ヘクス内に戦闘マーカーを置き、先に戦闘ボード上に戦闘ヘクスから戦闘/要塞ユニットを移す。この例では、ドイツ軍プレイヤーは2個戦闘ユニット、完全戦力の第 および第 軍団のみしか持っていない。それらは、4つの前線スペースの内の2つに置かれる どのスペースを使用するかは、問題ではない。

次に攻撃側が、自分の戦闘ユニット（要塞は攻撃に使用することができない 防御のみである）を配置する。連合軍プレイヤーは、4個軍団を持っている：第 および第 （各CS6）、第 （CS4）、および第 国土防衛集団（CS3）である。彼は、ドイツ軍第 軍団に対するスペースに第 国土防衛、そしてドイツ軍第 軍団に対するスペースに第 軍団を配置した。第 および第 軍団は、残っている連合軍前線スペースに置かれる。

第 および第 フランス軍団は攻撃する相手の防御側がないことにより、それらを第 国土防衛および第 軍団の後ろの連合軍予備列にシフトさせることができる。第 は第 国土防衛の後ろに、第 は第 の後ろに置かれる。



戦闘に対するDRMを計算するために、該当する戦闘用マーカーが置かれる。

防御側DRMは、無し。

攻撃側DRM：

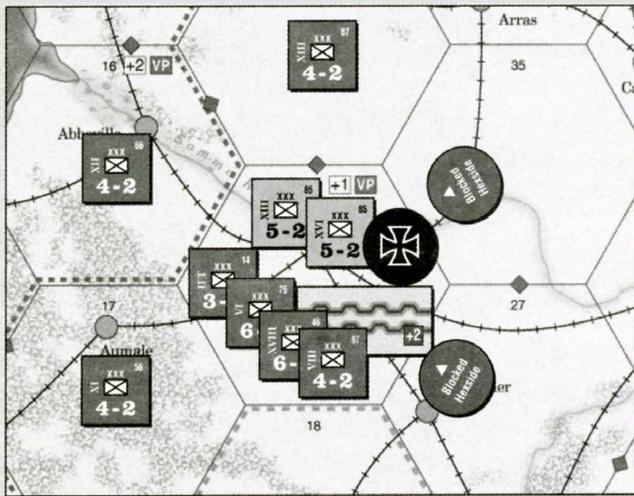
ヘクス内地形効果は、+1 DRM（+1面のTEMマーカー）



レベル2の塹壕によって+2 DRM（+2面の塹壕マーカー）



集中攻撃 隣接している6つのヘクスの内の3つが連合軍支配下であり1個以上の連合軍戦闘ユニットによって占められている。それらのヘクスサイドを通して連合軍戦闘ユニットは進入したので、2つの別の隣接ヘクスがそれらのヘクスと戦闘ヘクスの間で共有するヘクスサイドは封鎖されている。6つの隣接



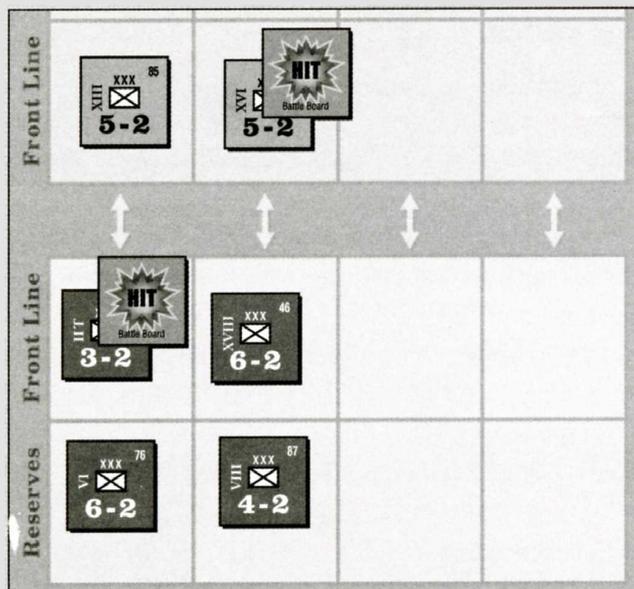
ヘクス中の5つが集中攻撃に対する資格を得ているので、
 連合軍プレイヤーは - 2 DRMを獲得する。

最終攻撃側 DRMは、+ 1、+ 2、- 2 = + 1である。

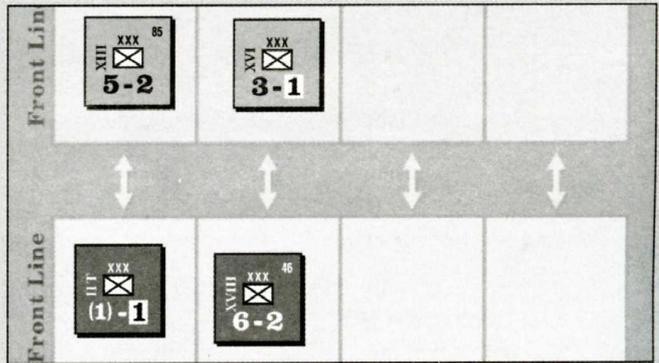
前線スペース間の戦闘は、同時に解決される。

第 国土防衛とドイツ軍第 軍団は、互いに射撃を
 交わす。ドイツ軍軍団 (CS 5) は、サイの目の4を出し
 第 国土防衛に対して命中を得るが、CS 3の第 国土
 防衛はサイの目の5を出して+ 1 DRMが加えられ、
 外れの結果となった。打撃マーカーが、第 国土防衛に
 置かれる。

第 軍団とドイツ軍第 軍団は、互いに射撃を
 交わす。CS 6の第 軍団はサイの目の3を出して
 + 1 DRMが加えて= 4なので、ドイツ軍軍団に対して
 命中を得た。ドイツ軍第 軍団は、サイの目の6を
 出した (DRMに関係無く、自動的に外れ)。打撃
 マーカーが、ドイツ軍第 軍団に置かれる。



打撃マーカーが置かれているユニットは、ここで裏返
 される。第 国土防衛とドイツ軍第 軍団はその
 混乱状態面に裏返され、打撃マーカーは取り除かれる。

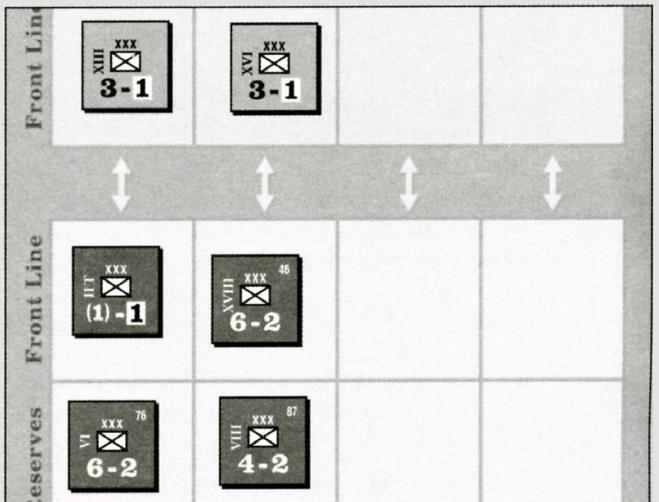


今度は、対向する前線スペース内の防御側ユニットを
 予備ユニットが射撃する番であり、防御側は射撃を返す
 ことができない。事実上の一方的射撃である。

フランス軍第 軍団 (CS 6) は、第 軍団に
 対して射撃を行い、サイの目の1を出して+ 1 DRMを
 加えて= 2なので、命中を得た。打撃マーカーが、第
 軍団に置かれる。

フランス軍第 軍団は混乱状態のドイツ軍第 軍団
 を撃滅するチャンスを持っていたが、サイの目で例え
 DRMを適用しなくても外れが確定する6を出して
 しまった。

第 軍団はその混乱状態面に裏返され、打撃マーカー
 は取り除かれる。



戦闘は終了し、両陣営のユニットは戦闘ボードから戦闘
 ヘクスに戻され、戦闘マーカーは取り除かれる。

全ドイツ軍歩兵ユニットは混乱状態であり、連合軍
 プレイヤーには少なくとも1個 (この例では3個) 未混乱
 歩兵ユニットが残されているので、ドイツ軍は自動的に退却
 しなければならない。しかしながら、ヘクスには塹壕が
 構築されていることから、最早退却は強制ではなくなっ
 ているので、ドイツ軍プレイヤーはヘクス内に残ることを
 選んだ。

活性化の例の説明終了。

c. 戦闘終了時に、連合軍攻撃部隊がステップ喪失を被らなかった場合、ドイツ軍プレイヤーは連合軍ユニット1個に1ステップの喪失を適用する(可能なものがあるならば、ユニットは未混乱状態でなければならない)。

ディヴェロッパーノート: フランス陸軍のエランへの盲目的信奉は、戦争開始時の数週間において恐るべきフランス軍の損害をもたらした。ステップ喪失ルールの仕組み(後半戦ターンで上手く機能する)では、シナリオにおいて初期のフランス軍ステップ喪失を十分に生み出さない。

9.3.6 戦闘の終了

現行の戦闘の全ての交戦が解決された後、全ての生き残ったユニットは戦闘ヘクスに戻される(そして戦闘マーカーは取り除かれる)。それらのユニットがその正しい混乱状態または未混乱状態面で置かれているか確認すること。

後退はここで実行される(ルール9.4項、参照)。

これから、プレイヤーは攻撃側の指定する次の戦闘(在れば)の解決に進む(ルール9.1.3. f 項に戻り、戦闘手順を再び開始する)。

9.4 退却

戦闘終了時に全ての生き残った攻撃側および防衛側ユニットは、戦闘ボードから戦闘ヘクスに戻される。両方のプレイヤーは、自軍のユニットを退却させなければならないかを判定する。強制退却(9.4.1項)または防衛側選択による退却(9.4.2項)が発生する場合、以下の通りである:

- 1) 退却を行う非要塞ユニットは、単独又はグループ単位のどちらとしても退却することができる。
- 2) 退却優先順位(9.4.3項)に従うかぎり、ユニットを2ヘクス以上退却することもできる。

9.4.1 強制退却(全非要塞ユニットの退却)

a. この時点で、一方のプレイヤーが混乱状態ユニットしか持っていないか、歩兵ユニットを持っていない(味方要塞と騎兵は無視する)のに対して他方のプレイヤーが少なくとも1個未混乱状態歩兵ユニットを持っている場合、混乱状態歩兵ユニットだけしか持っていないまたは歩兵ユニットを持っていない方のプレイヤーは退却しなければならない。

b. 武運判定表で潰走の結果が発生した場合、少ない未混乱状態戦闘ユニットを持っている陣営が退却しなければならない。

例外: 上記の両方の事例において、塹壕マーカーが存在する、あるいはヴォージュ山脈ヘクス102または103が戦闘ヘクスである場合、プレイヤーは退却する必要はないが、防衛側であるならば退却を選択することはできる。

c. 両陣営において騎兵のみが参加している(戦闘ヘクス内に歩兵がない)戦闘において、戦闘完了時に一方の陣営のみが非混乱状態騎兵ユニットを持っていない場合、退却は強制される。

d. ヘクスの支配は、この時点で陣営間で移る可能性がある。

9.4.2 防衛側選択による退却。

防衛側は単に、有効な退却路が空いているならば(ルール9.4.3項、参照)、非要塞ユニットを退却させることを選択することができる。任意の退却では全ての防衛側非要塞ユニットは、退却しなければならない。防衛側選択による退却は、常に強制による攻撃側退却の後に実行される。ヘクスの支配は、この時点で陣営間で移る可能性がある。

注意: 攻撃側選択による退却は無い。退却を強制(9.4.2項)されないかぎり、攻撃側ユニットは戦闘ヘクスに残ることになる。

9.4.3 退却優先順位

a. 退却するユニットは、この優先順位に従って隣接ヘクスに退却しなければならない:

1. 敵ユニットが存在しない味方支配下ヘクス(1、3)。
2. 敵ユニットが存在する味方支配下ヘクス(1、3)。
3. 敵ユニットが存在しない敵支配下ヘクス(1、2、3)。
4. 味方戦闘ユニットもヘクスに位置している場合のみ、少なくとも1個敵歩兵ユニットが存在し、その上現行戦闘マーカーが置かれていない敵支配下ヘクス(1、2、3)。
5. 1個以上の未混乱状態敵騎兵師団が存在するが、敵歩兵ユニットが存在しない敵支配下ヘクス。退却するユニットもしくはスタックは進入できるが、そのようなヘクスに進入するためには所有側プレイヤーの選択で1個ユニットは1打撃を被らなければならない(1、2、3)。騎兵ユニットは、ヘクスに残ることも通常通りに退却することも選択することができる。

(1) 退却するユニットは、通行不能地形ヘクスサイドを通過することができない。

(2) 退却するユニットは、封鎖ヘクスサイドを通過することができない(ルール8.4.5項、参照)。

(3) 退却するユニットは、そこから補給を引くことができないヘクス内に退却することができる。

b. 上記のヘクスの1つに退却できないユニットは、除去される。

c. スタック違反になるヘクスへの退却を強制されるユニットは、上記の優先順位に従って更に追加1ヘクスを退却しなければならない。退却するユニットまたはスタックは、そのようなヘクスに進入するためには1ステップを喪失しなければならない(所有側プレイヤーの選択で1ユニットから)。

退却するユニットまたはスタックがそれでもスタック超過状態である場合、除去されデッドパイルに移される。

9.4.4 司令部の退却

退却が発生する場合、存在する司令部も同様に退却する。戦闘後に、ヘクス内に司令部が単独で(味方要塞を無視する)敵ユニット(敵要塞を含めて)と一緒に存在する場合、司令部は味方補給状態ユニットが含まれており戦闘マーカーが置かれていない最も近いヘクスに移されなければならない。

同様に、味方司令部だけしか含まれていないヘクス(味方要塞は無視する)に1個以上の敵戦闘ユニットが進入した場合、司令部は上記の要領で直ちに退却しなければならない。



その様な場所へ通じるいずれかの長さの味方支配下ヘクスの経路が存在しない場合、司令部は除去され、補充することはできない。これが唯一の司令部を除去する方法である。

退却を強制された司令部は、常に裏（減少した移動ポイント）面に裏返される。退却する司令部が1個以上の裏返されていない味方司令部の存在するヘクスに進入する場合、そのような司令部全ては直ちに裏返しにされる。

デザインノート： 敵司令部を全滅させることは、ほぼ不可能に近い。史実では、この戦役中に蹂躪されたものは無かった。ルールは非現実的な“司令部狩り”を妨害するための役割を負っている。

9.4.5 海上への退却（連合軍ユニットのみ）

史実では、1914年に連合軍は“ダンケルク”の様な状況に直面することはなかったが、連合軍部隊が海峡に面した港方面に切り離され、恐らく海上に退却を強いられる可能性は一部存在した。

各退却を行う連合軍ユニットに対してサイコロを1個振り、以下の表で結果を照合する：

サイの目 結果

- | | |
|---|----------------------------|
| 1 | TRT上の2ゲームターン先のマスに混乱状態で置くこと |
| 2 | TRT上の3ゲームターン先のマスに混乱状態で置くこと |
| 3 | TRT上の4ゲームターン先のマスに混乱状態で置くこと |
| 4 | TRT上の5ゲームターン先のマスに混乱状態で置くこと |
| 5 | 除去 |
| 6 | 除去 |

DRM：

- 1 ユニットがイギリス軍
- + 2 ユニットがフランス軍国土防衛隊
- + 3 ユニットがベルギー軍

未混乱状態のユニットは、自動的に混乱する。混乱状態ユニットは、追加の影響を被らない。

9.5 要塞

要塞駒は、主要な敵進撃路の封鎖を目的として戦前に両陣営によって建造された広大な土木および石造構築物を表している。



9.5.1 要塞の特徴

要塞は防御時のみに射撃することができる。攻撃時には戦闘ボード上に置くことはできず、武運判定のサイ振りによって反撃しなければならない防御側部隊の一部である場合は戦闘ボード上から取り除かなければならない。騎兵ユニットは、要塞を攻撃することはできない。

- ・ 要塞は混乱状態にならない ステップ喪失のみである。
- ・ 重砲兵隊ユニットによる砲撃（ルール9.5.4項、参照）が成功した場合、要塞はステップ喪失を被る。要塞は、砲撃中に重砲兵隊ユニットに対して射撃することはできない。
- ・ 歩兵ユニットによって攻撃された要塞は、修整前のサイの目が1である場合のみにステップ喪失を被る。

- ・ 要塞は、その戦闘力値を使用して防御時の射撃を行う。

要塞が戦闘ボード上にあるかどうかに関係無く、戦闘ヘクス内の防御側要塞は、全ての防御側戦闘ユニットのサイの目に - 1 DRMを提供する（戦闘が偵察戦闘として戦われている場合は除く）。

9.5.2 要塞守備隊

その固有の戦闘力に加えて、多くの要塞には大規模な守備隊が含まれている。いずれのステップでも防御力の数値が+2または+3の連合軍要塞には、大規模な守備隊が含まれている。2個のドイツ軍メッツ要塞ユニットにも、大規模な守備隊が含まれている（一覧に関して28ページを参照）。

ディヴェロッパノート： 全ての要塞には固有の守備隊が含まれていたが、大部分はこのゲームの規模で表現するには小規模すぎた。メッツ、または連合軍+2/+3要塞駒は、要塞間を結ぶ塹壕配置用および予備または解部部隊として機能するための数千の歩兵が配属された大規模な複数要塞の集合体を表している

大規模守備隊がいる要塞は、防御側に以下の2つの優位をもたらす：

- ・ 大規模守備隊要塞は、1のサイの目のみで降服する（ルール9.5.3c項、参照）。
- ・ 大規模守備隊要塞は、攻囲下状態にするためには未混乱状態歩兵軍団（師団または旅団は不可）1個を必要とする（ルール9.5.3a項、参照）。

9.5.3 攻囲

a．要塞は、以下の条件の場合、戦闘終了時に攻囲下状態に置かれる可能性がある：

- ・ 敵プレイヤーは、ヘクス内に最低限1個未混乱状態歩兵ユニット持っている、および
- ・ 防御側は、要塞以外の他のユニットをそのヘクス内に持っていない。

注意： 大規模な守備隊を持っている要塞には、未混乱状態歩兵ユニットが軍団規模であることが必要である。

例外： アントワープ内の要塞ユニットは、攻囲下状態にすることができない（ルール12.5.1項、参照）。

b．ヘクス内に攻囲マーカーを置くこと。一度攻囲マーカーが置かれたら、以下の条件になるまで継続される：



- ・ 要塞または要塞群が除去される、または
- ・ 攻囲を維持するための未混乱状態敵歩兵（大規模守備隊要塞に対しては軍団でなければならない）ユニットが最早存在しない、あるいは
- ・ 全ての敵歩兵ユニットがヘクスの外に退却または移動する

c．降服： 消耗フェイズ中、各攻囲下状態要塞に対してサイコロを1個振る。サイの目が1か2である場合、大規模守備隊の無い要塞は降服し、除去される。大規模守備隊のある要塞は、1のサイの目で降服し、除去される。

9.5.4 ドイツ軍重砲兵部隊（HA）ユニット

a．概要： ゲームには2個のドイツ軍重攻囲砲兵隊（HA）ユニットが用意されており、スコダ社製305mm砲とクルップの420mm砲を表している。重砲兵隊ユニットは、以下の特徴を持っている：



- ・ 重砲兵隊ユニットは、スタックの対象として数えない。
- ・ 重砲兵隊ユニットは、戦闘ユニットに対する戦闘に使用できない 要塞の砲撃のみである。
- ・ どの時点であってもヘクス内で単独（味方要塞は無視する）で存在し、敵歩兵または騎兵が同時に存在する状態である場合、直ちに除去され、補充することはできない。
- ・ 重砲兵隊ユニットは、戦闘後に通常通りに退却を行う。
- ・ 重砲兵隊ユニットは1ヘクスの許容移動力を持っており、司令部と一緒に移動することによってその許容移動力を増加させることはできない。
- ・ 重砲兵隊ユニットは戦略移動を使用することはできないが、宣言された場合にドイツ軍総撤退中に通常通りに移動することはできる。

b . H A 砲撃： 重砲兵隊ユニットの唯一の能力は、敵要塞を砲撃することである。単独では砲撃することはできず、通常のドイツ軍戦闘の一部として行う。ターン毎に1回の戦闘のみに参加することができる。



一度使用されたら、このターン中にそれ以上の戦闘に参加できないことを表示するために裏面に返さなければならない。管理フェイズの未混乱補給状態ユニットセグメント時のみに表に戻される（補給状態である場合）。

c . H A 砲撃の解決： 武運判定のサイコロを振る前に、ヘクス内の各重砲兵隊ユニットは砲撃を行うことができる。ある重砲兵隊ユニットは、残っている重砲兵隊ユニット（存在している場合）が砲撃する前に、その砲撃を完了させなければならない。砲撃に重砲兵隊ユニットを使用するためには、単にヘクス内の要塞を指定（2個の要塞が存在する場合のみ特定する）し、サイコロを振るだけである。サイの目が重砲兵隊の戦闘力値以下であった場合、要塞は1ステップを失う。

砲撃修整： 重砲兵隊の攻撃に対する唯一のDRMは、特定の要塞に印刷されている + # 数値（いくつかの連合軍要塞ユニットの防御力値）である。この # 数値は、その要塞に対する全ての重砲兵隊攻撃に適用される。その防御力値（持っている場合）が適用されることを除いて、連合軍要塞ユニットは自身に対して砲撃を行うドイツ軍重砲兵隊ユニットに射撃することはできない。

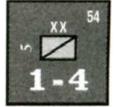
重砲兵ユニットは、別の要塞の砲撃を行う前にヘクス内の同じ要塞に対する砲撃を除去されるまで続けなければならない（別の要塞が存在する場合）。

砲撃のサイ振りの倍化： 砲撃判定で成功のサイの目が出たら直ちに、重砲兵隊ユニットは次の砲撃のために再びサイコロを振り、失敗するかヘクス内の全ての要塞が破壊されるまでこの手順を続ける。どちらかの出来事が生じた場合、ゲームターンの残り期間中射撃を行えなくなる。このターン中にそれ以上砲撃をできないことを表示するために、重砲兵隊ユニットは裏面に返される。

d . 集中砲撃： 同じヘクスに両方の未砲撃状態の重砲兵隊ユニットが位置している場合、ドイツ軍プレイヤーは砲撃判定のサイ振りを行う前にヘクス内の一部または全ての要塞ユニットの砲撃に両方のユニットを投入することができる。ヘクス内の全ての要塞の除去に失敗した場合、2番目の重砲兵隊ユニットを裏返した時点で、集中重砲兵隊の効果を反映するために砲撃を受けた要塞は追加の1打撃を被る。2番目の重砲兵隊ユニットによる砲撃の前にヘクス内の全ての要塞が除去された場合、2番目のはそれでも砲撃済みの面に裏返される。

9.6 騎兵

9.6.1 騎兵の戦闘に対する制限：



- ・ 騎兵ユニットは、要塞を攻撃できない。
- ・ 騎兵ユニットは歩兵ユニットを攻撃できるが、各防御側前線の歩兵ユニットは通常の交戦が解決される前に攻撃側騎兵に対する1回の無条件の射撃機会を得る。得られた打撃は、直ちに適用される。それから通常の同時射撃の交戦が解決される。したがって、防御側歩兵ユニットは、攻撃側騎兵ユニットに対して2回射撃をできることになる。

注意： 騎兵師団は、歩兵師団および軍団に対する攻撃に使用することができ、そしてそれを行う上でしばしば正しい理由が存在する。取引条件としては、騎兵は即座に撃破される大変格好な機会に置かれることである（それは大抵、乗馬突撃が機関銃および砲兵と交戦する度に発生した）。

- ・ 攻撃側もしくは防御側騎兵は、敵前線歩兵ユニットの反対側の予備に置くことができない（だが、敵前線騎兵ユニットに対して予備に置くことはできる）。

例外： 予備に置かれたイギリス軍騎兵は、歩兵に対して射撃をすることができ、通常通りの無条件の射撃を行う。

9.6.2 宣言された戦闘における騎兵の撤退

戦闘ボードの前線スペース内で防御する未混乱状態騎兵は、戦闘から撤収することができる。

- ・ 攻撃側歩兵から撤収する場合、1または2のサイの目で騎兵は1打撃を蒙る。
- ・ 攻撃側騎兵から撤収する場合、騎兵ユニットは自動的に混乱状態に裏返される。
- ・ 所有側プレイヤーは、撤収した地図上の戦闘ヘクスに戻す。
- ・ 撤収する騎兵ユニットの直接背後の予備スペース内の防御側ユニットはその予備状態を喪失し、そして空いた前線マスに前進させられる。それ以降双方の前線ユニットは、互いに通常通り射撃を行う。
- ・ 空いた防御側前線スペースを埋める防御側予備ユニットが存在しない場合、攻撃側ユニットは他の攻撃側ユニットの後ろの予備に移ることはできない。撤収する防御側騎兵の追撃によって、戦闘の場から外れることになる。

9.6.3 騎兵による遅滞戦術

デザインノート： このルールは、遅延を強要しCAPの消費を強制するような非歴史的な騎兵の用法を防止する。

プレイヤーが1CAPを消費して敵騎兵ユニットのみが含まれているヘクス内に1個未混乱状態歩兵軍団（または1個以上の未混乱状態歩兵軍団が含まれるユニットの集団）を移動させた場合、戦闘は実施されないが、以下の結果の内の1つが発生する：

a . 敵騎兵は抗戦することを選ぶ（所有側プレイヤーの選択で）。騎兵は除去され、デッドパイルに置かれる。味方ユニットはヘクスの支配を得るが、それ以上移動することはできない。

b . 敵騎兵ユニットは、撤退することを選ぶ（所有側プレイヤーの選択で）。全ての敵騎兵ユニットは、3ヘクス退却しなければならない。退却の終了時に、未混乱状態騎兵師団は混乱状態になる。騎兵ユニットが全3ヘクスを退却できない場合、それらは除去される。味方ユニットは、その残っている許容移動ポイントまで通常通りに移動を継続することができる。

9.7 塹壕構築

9.7.1 塹壕は、ドイツ軍総撤退が実施されるまで、構築することができない。

注意： ドイツ軍プレイヤーは、地図上に1個塹壕マーカーを置いた状態で開始する（ヘクス86 メッツ）。

9.7.2 一度ドイツ軍が塹壕を構築した場合、両方のプレイヤーはゲームの残り期間中塹壕を構築できる。プレイヤーは、現在味方および敵補給状態歩兵ユニットをの両方含んでいるヘクス内のみ塹壕を置くことができる。

例外： ドイツ軍総撤退の終了時、ドイツ軍プレイヤー（のみ）は補給状態の敵歩兵の存在無しで塹壕を構築できる。

1つのヘクス内に塹壕マーカーを置くためには、1CAPを消費する。一度ヘクスに塹壕が構築されたならば、ゲームの残り期間中塹壕施設として残る。塹壕は決して取り除くことができない（ヘクスそれ自身に塹壕が構築されるヘクス内のユニットは移動できる）。

どのプレイヤーが塹壕を構築したかは問題ではなく、攻撃時にその戦闘効果DRMはドイツ軍と連合軍の両方に適用される。塹壕のDRMは、攻撃側の射撃にだけ影響する。

ヘクス毎に1個塹壕マーカーのみを置くことができる。

9.7.3 塹壕レベル

地図上に置かれた時、塹壕マーカーは常にその+1面を表にする。管理フェイズの塹壕向上セグメント中に、+1DRMレベルの塹壕マーカーと補給状態の両陣営の戦闘ユニットを含んでいる全てのヘクスは、その+2DRM面に裏返される。塹壕は+2DRMより大きい修整を提供しない。+1または+2のDRMは、相対的な実施された“鍍仕事”の量を表している。

DRMは、全ての非重砲兵隊ユニットの攻撃サイの目に加えられる。

デザインノート： 1914年において、塹壕は一般的に前線の近くに構築されていた。（例外は、マルヌ河からの退却後にドイツ軍が掘った物であり、追撃する連合軍が現れる前にドイツ軍が塹壕を掘れるドイツ軍の総撤退ルールによって表現されている。）必然的に、一度一方の陣営が塹壕を掘ったならば、他方の陣営はヒントを得て真似をすることになる。特定のヘクスに塹壕を構築するためにCAPを消費する前に慎重に考えること 塹壕によって両方の陣営による攻撃の成功は著しく難しくなる。

9.8 混乱

9.8.1 概要

歩兵と騎兵ユニットのみが混乱状態になる。これは、その裏（減少）面に裏返すことによって表される。（司令部および重砲兵隊ユニットの裏面は混乱状態ではなく、そして要塞は混乱状態になる代わりに減少される。）混乱は、戦闘または補給消耗の結果として実行される。

9.8.2 混乱の影響：

- ・ 混乱状態ユニットは、活性化時に1ヘクスの許容移動力を持つ（司令部と行動を共にする場合、より早く移動できる）。
- ・ 未混乱状態ユニットを伴わない、またはヘクスが味方支配下ではないかぎり、混乱状態ユニットは敵ユニットまたは要塞が含まれているヘクスに進入することができない。
- ・ 混乱状態ユニットは攻撃する必要は無く（例外について武運判定を参照）、そして決して戦闘において予備に置くことができない。

- ・ 戦闘において打撃を被った混乱状態ユニットは、除去される。

9.8.3 混乱からの回復

a. 単一のヘクス内の全ての補給状態戦闘ユニットを未混乱状態に戻すために、1CAPを消費する。混乱状態からの回復の条件を満たすためには、各ヘクスは敵ユニットまたは要塞が完全に存在してはならない（攻囲下状態の要塞も含む）。

注意： 混乱状態からの回復は、管理フェイズ中にCAP消費無しで行うこともできる（ルール11.3.5項、参照）。

b. 混乱状態からの回復は、相手側プレイヤーへの主導権の引き渡しを惹き起こす。

- ・ 先に実行された活性化が混乱状態からの回復である場合、2回目の活性化（望めば）も混乱状態からの回復でなければならない。そうしない場合、主導権は自動的に最初の活性化後に相手側プレイヤーに引き渡される。
- ・ 最初の活性化が混乱からの回復ではない場合、2番目の活性化は混乱からの回復とすることもできる この場合、主導権は混乱からの回復と同時に2回連続の活性化によって引き渡される。

注意： 混乱からの回復に加えて他の活性化を実施したい場合、他方の活性化はが先行する活性化でなければならないことを忘れないこと。

10.0 戦略移動フェイズ

10.1 概要

このフェイズはアクションフェイズの後に続くが、CAPを必要とするので、戦略移動の使用を望むプレイヤーはアクションフェイズ中に全ての使用可能なCAPを消費してはならないことを覚えておくべきである。戦略移動はユニット（司令部も含めて、規模または種類に関係無く）毎に1CAPを消費する。ドイツ軍重砲兵隊ユニットは、戦略移動を行うことができない。

10.2 戦略鉄道移動（両陣営）

戦略鉄道移動を使用するユニットは、味方支配下鉄道線ヘクスのみで移動を開始し、終了し、通して移動する（敵ユニットの存在に関係無く）。そのような移動は、最後に味方側ドイツ軍またはフランス軍補給源まで引くことができる鉄道線によって繋がられるヘクスを通して実施されなければならない。戦略鉄道移動によって移動するユニットは、最大10ヘクスまで移動できる。

10.3 戦略鉄道移動に関する制限

- ・ 連合軍およびドイツ軍プレイヤーは、第1&第2ターン中に地図上全体で戦略鉄道移動を行うことはできない。
- ・ フランス軍およびイギリス軍ユニットは、第3ゲームターンから戦略鉄道移動を使用できるようになる。
- ・ ドイツ軍ユニットは、地図のドイツ国内ヘクスでは第3ゲームターンから、そしてドイツ軍側支配マーカーが置かれている地図の連合軍ヘクスでは第5ゲームターンから戦略鉄道移動は使用できるようになる。
- ・ ベルギー軍ユニットは、決して戦略鉄道移動を使用することができない。
- ・ イギリス軍ユニットは、戦略鉄道移動を使用している時にパリを通過することができるが、留まることは

10.4 連合軍戦略海上移動

戦略海上移動を使用するユニットは、名称が付いている沿岸都市（ゼーブルッヘ/オステンド、ヘクス32；ダンケルク、ヘクス23；カレー/ブローニュ、ヘクス14；ディエップ、ヘクス7；ル・アーヴル、ヘクス1）を含む味方支配下ヘクス内で移動を開始し、終了しなければならない。移動終了時点のヘクスは、出港ヘクスより低い数字のヘクス番号を付されているもの（より西側に近くなるように）でなければならない。

注意： これは連合軍の撤退のためにデザインされた仕組みであり、必要になることだろう。

ベルギー軍ユニットは、決して戦略海上移動を行うことができない。

11.0 管理フェイズ

管理フェイズ中に、以下のステップが下記の順番で実行される：

11.1 ドイツ軍プレイヤーが即時勝利を

獲得したかを判定

現行ゲームターン中にパリの支配を獲得しており、現行連合軍17号計画VPの合計がドイツ軍VP（ルール3.2.4項、参照）の合計の半分未満である場合、ドイツ軍プレイヤーは即時勝利を達成する。第7ゲームターン（シナリオ2）または第15ゲームターン（シナリオ1または3）においては、通常通り勝利を判定する（ルール3.2.4c項、参照）。第9ゲームターンである場合、暫定VPの合計を判定する（ルール3.2.4d項、参照）。

11.2 補給フェイズ時の判定

11.2.1 このフェイズ中、司令部および重砲兵隊ユニットも含めて戦闘ユニットの補給を判定する。位置するヘクスから隣接する味方支配下鉄道ヘクスに、そこから鉄道網に沿って、つまり繋がっている味方支配下鉄道ヘクスの列で味方補給源ヘクスまで補給を引ける場合、補給状態である。補給を引ける状態になったユニットから、補給切れマークを取り除くこと。

11.2.2 上記11.2.1項の要領で補給を受けられないユニットは、補給切れ状態（OoS）とみなされる（ルール11.3項消耗、参照）。補給を引けないユニットに補給切れ状態マークを置くこと（又は載せたままにしておく）。

11.2.3 要塞は補給を必要とせず、補給判定しないが、降服する可能性はある（ルール9.5.3項、参照）。

11.2.4 連合軍の補給源： ユニットの、該当する国籍のヘクスにのみ補給を引くことができる。以下は、連合軍補給源である：

- ・ フランス軍ユニット： ヘクス1、4、13、61、80、および89。
- ・ イギリス軍ユニット： ヘクス1、4、および14。
- ・ ベルギー軍ユニット： ヘクス1および14。
- ・ アントワープ： ベルギー軍ユニットおよびイギリス軍海兵（RN）師団は、ヘクスがドイツ軍支配下になるまでアントワープ（ヘクス52）内で補給状態である。

11.2.5 ドイツ軍の補給源： ドイツ軍ユニットは、ヘクス91、94、100、105、107から補給を引くことができる。

11.3 消耗

（ルール11.2.1項を照合のこと）：

消耗には、以下の影響がある：

- ・ 消耗確認フェイズ時に補給切れと判定された混乱状態戦闘ユニットは、除去される。
- ・ 消耗確認フェイズ時に補給切れと判定された未混乱状態戦闘ユニットは、混乱状態になる。

注意： あるヘクス内の全ての生き残っている歩兵ユニットが混乱状態になった場合、そのヘクス内の攻囲下の要塞は直ちに攻囲下マークを取り除かれる。

- ・ 消耗確認フェイズ時に補給切れと判定された司令部と重砲兵隊ユニットは、その裏面に裏返される（まだ裏返されていない場合は）が除去はされない。
- ・ 要塞は消耗の影響を被らない。しなしながら、攻囲下状態の要塞は降服させられる可能性がある。消耗判定セグメントの完了後、要塞が降服したかを判定するために、各攻囲下の要塞に対してサイコロを1個振ること。サイの目が1又は2の場合、大規模守備隊の無い要塞は降服し除去される。サイの目が1の場合、大規模守備隊の要塞は降服し除去される（9.5.3c項、参照）。

11.4 未混乱の補給状態ユニットセグメント

このセグメント中、両陣営プレイヤーは全ての混乱状態補給状態戦闘ユニット（同様に補給状態司令部および重砲兵ユニット）を、CAPの消費無しにその表面に戻す。

例外：

- 補給切れ戦闘ユニットは、その完全戦力面に戻すことができない。
- 敵戦闘ユニットもしくは要塞が含まれているヘクス内の一部の混乱状態戦闘ユニットは、未混乱状態になることができない。
 - ・ 1個または2個の味方補給状態戦闘ユニットが含まれているヘクスでは、1個混乱状態戦闘ユニットがその完全戦力面に戻すことができる。
 - ・ 3個以上の味方補給状態戦闘ユニットが含まれているヘクスでは、2個混乱状態戦闘ユニットがその完全戦力面に戻すことができる。
 - ・ どのユニットを未混乱状態に戻すかは、所有側プレイヤーの選択である。補給所状態の裏返されている司令部または重砲兵隊ユニットは、常にその表面に戻すことができる。

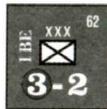
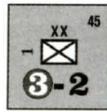
11.5 塹壕向上セグメント

両陣営の完全に補給状態の歩兵ユニットを含んでいるヘクス内の+1DRM塹壕は、その+2面に裏返される。

11.6 ゲームターン進行セグメント

シナリオが終了しない場合、ターンマークを進めて新しいターンを開始する。

12.0 イギリス海外 派遣軍 (B E F) およびベルギー軍



12.1 B E F は単独行動する

デザインノート： イギリス軍は、決して 100% 戦役に投入された訳ではなかった。戦争相キッチナーは、B E F 司令官サー・ジョン・フレンチに、海峡の沿岸港へ後退する代わりに、フランス第5軍と共に退却するように命令しなければならなかった。

第1 - 第5ゲームターン中、アクションフェイズ完了時に1個以上のイギリス軍ユニットがシュリーフェン計画ヘクスに位置している場合、ゲームターン毎に17号計画VPを1点喪失する。

12.2 老いぼれ腰抜け共と と取るに足らないベルギー軍

デザインノート： ボーア戦争における失敗の教訓から、イギリス正規陸軍部隊は高水準の射撃術で大変良く訓練されていた。ベルギー軍、最低限の準備で戦争を開始した陸軍は、それにもかかわらず期待を超える粘り強さで戦った。

宣言された戦闘において、各防御側イギリス軍戦闘ユニットもしくはベルギー軍歩兵ユニットの戦闘力は、その印刷戦力よりも1上昇する（各ユニットの戦闘力には、周囲に赤い円が付けれられている）。

デザインノート： ベルギー軍に関して、赤い円はその防御時の頑強性を再現している。B E F 部隊は、その訓練度と射撃技能によって大部分の他の連合軍あるいはドイツ軍師団よりも戦力においてより高い評価を与えられている。その赤い円は、塹壕に依存することを教化されていることを再現している。

12.3 ブリタニアによる覇権

海兵および第7イギリス軍師団は、増援として登場する時に、味方沿岸ヘクスに置かれる際に追加の選択肢を与えられている。両師団は、通常と通りに補給を引けなければならない。アントワープは、海兵師団に対してのみ補給源として機能する（ルール11.2.4項、参照）。

12.4 アレンビーの騎兵

第1および第2ゲームターンに、いずれかのヘクスでイギリス軍歩兵と騎兵が含まれている部隊に対して最初に宣言された最初の戦闘時、連合軍プレイヤーの任意で武運判定の結果は自動的に偵察戦闘になる。ヘクス内のそれ以降の戦闘は、通常と通りの武運判定のサイ振りを行う。

デザインノート： ドイツ軍は、主要抵抗線に対する効果的なイギリス軍騎兵スクリーンで繰り返し過ちを犯した。これらのスクリーンは、イギリス軍の展開のために時間を稼いだけではなく、そうでなければ統制を取っていた筈のものよりも最終的に攻撃を遙かに未統制な攻撃をも強要させた。

12.5 アントワープ

12.5.1 ヘクス52（アントワープ）内のユニットは、攻囲することができない。シュヘルド河（Scheldt）河口沿岸線のほとんどはオランダ領であり、アントワープおよびその要塞群の完全包囲を不可能にしていた。ヘクス52は、要塞ユニットが除去され、そしてヘクス内にベルギー軍戦闘ユニットが存在しなくなるまで、ドイツ軍支配下にすることはできない。

ディヴェロッパーノート： 1914年戦役の最も興味深い部分の1つは、どのようにアントワープはドイツ軍の戦略計画の再考から本作戦を導き出させたことに関連していた。本当に単純な話であるが、ドイツ軍は計算間違いをした。彼らは、撃破できなかった部分のベルギー軍は自然に消えるものと仮定していた。最初に、大部分のベルギー軍は無傷でアントワープの防御陣に退却した。次に、ベルギー軍は2回の効果的な解囲をアントワープから発動し、ドイツ軍にその弱点である補給線を防衛するために2個軍団以上の展開を余儀なくさせた。大部分の行動は、大いなる幻影において効果的に描写するにはあまりに小さなレベルで実施されたのであるが、第1ゲームターンで連合軍プレイヤーがヘクス62内のユニットをアントワープ（ヘクス52）に退却させることを選択した場合、以下のルールが有効である。

12.5.2 第7ゲームターンまで、ドイツ軍プレイヤーがヘクス53および/あるいは62内に2個歩兵軍団を維持している場合、ベルギー軍はヘクス52に残らなければならない（ドイツ軍プレイヤーがそのヘクス内で戦闘を宣言しないかぎり）、そして活性化することはできない（行われる出撃/牽制行動を別の形で再現するために）。ドイツ軍プレイヤーが2個未満の歩兵軍団しか一方または両方のヘクス内に維持していない場合、連合軍プレイヤーはヘクス52を活性化させることが自由になり、ベルギー軍で移動/戦闘宣言できるようになる。

12.5.3 アントワープの占領。ドイツ軍プレイヤーがヘクス52（アントワープ）内にベルギー軍を封鎖した場合、ヘクス52（アントワープ）内に残っているベルギー軍戦闘ユニットが無くなるまで、ドイツ軍のいかなるユニットもヘクス43（アントワープ）に入ることができず、そしてドイツ軍支配下に変換することができない。

デザインノート： ドイツ軍の強襲は想像力の欠けた正面突撃であり、シュヘルド河の南側の要塞施設に突破口を開けることに焦点を当てていた。信じられないことに、脱出路は（ヘクス43）が大きく開かれており、ベルギー軍は生存のためにそこを使用して退却した。もちろん1944年に連合軍は恩義に報いて、ドイツ第15軍をシュヘルド河河口を渡河してオランダに脱出することを許している。

12.5.4 いかなる連合軍ユニットもアントワープ港ヘクスを使用し、どんな種類の海上移動の開始または終了をすることはできない（シュヘルド河河口におけるオランダの中立による）。

12.6 ナミュール

ベルギー軍第4師団が退却を強制された場合、連合軍プレイヤーは地図上からそれを取り除き、ターン記録欄の5ターン先のマスに置くことを選択することができる。ベルギー軍補給源である味方支配下沿岸ヘクスに置く形で、完全戦力状態で地図に再登場することができる。

デザインノート： ベルギー軍第4師団は国境を越え、ル・アーヴルに向かってフランスへの退却を行い、そして海路を通過して上陸を行いベルギー軍の残りと同流した。

13.0 シナリオの準備

13.1 配置（全てのシナリオに適用）

13.1.1 増援番号あるいは‘PD’（パリは危機に在り）が付されている全てのユニットを、ターン記録欄の該当ターン上、または地図上のPDボックス内に置くこと。全ての置換え用（R）要塞ユニットを、地図上の該当するボックス内に置くこと。要塞ユニットの完全な一覧は、後述の13.1.6項の文中に記載されている。シナリオ3をプレイする

場合以外、オレンジ色の帯付の全てのユニットを脇に置いておくこと。それらは使用されない。オレンジ色の帯付ユニットの配置に関する説明は、14.3項（シナリオ3）内に記載されている。残っているユニットは、右上の角に表示されている数字のヘクス内に配置される。大部分のユニットは、表面を上にした状態でゲームを開始する。裏面にそのヘクス配置番号があるユニットは、その面を上にした状態でゲームを開始する。連合軍プレイヤーの選択で、最大2個のイギリス軍歩兵ユニットをヘクス45（全ての開始時イギリス軍ユニットの指定場所）の代わりにヘクス54に開始時に配置できる。

13.1.2 勝利ポイント（VP）マーカー

- a. ゲームの開始時に、8枚の17号計画VPマーカーを口の開いている容器に入れること。両陣営のプレイヤーとも、それらのマーカーの数値を知ることが出来ない。
- b. 連合軍自動的勝利マーカーを、そのドイツ軍支配下面を上にした状態でヘクス94（トリアー [Trier]）に置くこと。
- c. パリドイツ軍VPマーカーを、その連合軍支配下面を上にした状態でヘクス19（パリ）に置くこと。
- d. 次に、残っている15枚のドイツ軍VPマーカーを別の口の開いている容器に入れること。

13.1.3 以下のマーカーを配置すること。

- a. ターン記録マーカーをターン記録欄（TRT）の第1ターンマスに置くこと。
- b. 東部戦線移送マーカーをTRTの第3ターンマスに置くこと。
- c. ジョフル、およびファルケンハインマーカーをTRTの隣のそれぞれのマスに置くこと。
- d. 総合記録欄上に置くこと：
- ・ 4のマス上に連合軍CAPSマーカー
 - ・ 6のマス上にドイツ軍CAPSマーカー
 - ・ 1のマス上に連合軍強制戦闘および3のマスの上に17号計画VP記録マーカー（ヘクス104のミュルーズは、既に開放されており、フランス中に歓喜を巻き起こしていた）
 - ・ 0のマス上にドイツ軍VPマーカーと強制攻撃マーカー
- e. 戦闘ボード：
- 1) 連合軍およびドイツ軍打撃マーカーは、それぞれの打撃マーカーボックス内に置かれる。
- 2) 以下のマーカーは、戦闘マーカー保持ボックス内に置かれる：
- ・ +1または+2DRMのTEMマーカー
 - ・ +1または+2DRMの塹壕マーカー
 - ・ 偵察/反撃マーカー
 - ・ 潰走/攻撃側奇襲マーカー
 - ・ 集中攻撃マーカー
 - ・ 戦闘ヘクス内防御側要塞マーカー
 - ・ 17号作戦強制攻撃マーカー
- f. ヘクス86（メッツ）内に1個レベル1（+1）塹壕マーカー、およびヘクス56内に鉄道網終点マーカーを置くこと（ルール11.2.1.d、参照）。
- g. ヘクス72および73に、ドイツ軍支配マーカーを置くこと。

13.1.4 連合軍およびドイツ軍部隊マーカーを地図上のそれぞれのボックス内に置くこと。

13.1.5 その他の全てのマーカーは、必要に応じて使えるように簡単に手の届く所に置いておくこと。

13.1.6 要塞ユニット

a. 各シナリオにおいて全ての要塞ユニットは、その印刷されている最も高い数値面を上にして開始する。全ての置き換え用（R）要塞ユニットは、地図上の要塞置き換えステップ駒ボックス内に置かれた状態でシナリオを開始する。

b. 全ての要塞ユニットが、一定の割合で数値を減少させる訳ではない。

c. 一部の要塞ユニットは、最終ステップが2戦闘力であり、その他は最終1戦闘力である。一般に大雑把な分類方法で、大規模で近代的な要塞は最終2戦闘力であり、旧式要塞が小型の支援施設の無い要塞線のいずれかを表す駒は、最終戦闘力が1である。

1) ベルギー軍要塞

ヘクス52（アントワープ）：

- ・ シナリオ1および2 C S 5のアントワープ駒で開始し、C S 3（R）のアントワープ駒と置き換えられる。
- ・ シナリオ3 ベルギー軍臨戦準備のオプションを選択した場合、オレンジ色の帯付C S 5 + 1のアントワープ駒で開始し、C S 3 + 1（R）のアントワープ駒と置き換えられる。

ヘクス64（ナミュール）： 全てのシナリオ C S 3 + 1のナミュール駒で開始する。置き換え用駒は無い。ナミュールは小規模であるが、良好な防御用要塞施設であった。

ヘクス72（リエージュ）

- ・ シナリオ1および2 要塞駒無し。ドイツ軍の巨砲は既に仕事を遣り終えている。
- ・ シナリオ3 ベルギー軍臨戦準備のオプションを選択した場合、オレンジ色の帯付C S 4のリエージュ駒で開始し、C S 2（R）のリエージュ駒と置き換えられる。

2) ドイツ軍要塞

ヘクス86（メッツ）： 全てのシナリオ ヘクスに2個要塞ユニットを配置する： メッツ5およびメッツ3を地図上に置く；メッツ3（R）をメッツ5駒の置き換え用にする。

ヘクス94（トリアー）： 全てのシナリオでは、地図上にトリアー3駒を配置して開始する。トリアー（R）駒は無い。

ヘクス105（ストラスブルグ）： 全てのシナリオでは、地図上にストラスブルグ5駒を配置して開始する；ストラスブルグ3（R）をストラスブルグ5駒の置き換え用にする。

3) フランス軍要塞

全ての非オレンジ色帯付要塞ユニットは、全て3つのシナリオにおいて配置される。

ヘクス10（ベルサイユ）： 1個駒表2、裏1。

ヘクス19（パリ）： 開始時の駒表5、裏4、および（R）駒表2、裏1。

ヘクス24 (アズブルーク) : オレンジ色帯付選択用要塞ユニット、1個駒表3、裏2。(シナリオ3、連合軍選択肢2を選択した場合のみ)

ヘクス34 (リール) : オレンジ色帯付選択用要塞ユニット、1個駒表3、裏2。(シナリオ3、連合軍選択肢2を選択した場合のみ)

ヘクス54 (モーブージュ) : 開始時の駒表5+2、裏4+2、および(R)駒表3+1、裏2+1。

ヘクス67 (ヴェルダン) : 開始時の駒表5+2、裏4+2、および(R)駒表3+2、裏2+2。

ヘクス76 (ヴェルダン) : 開始時の駒表5+3、裏4+3、および(R)駒表3+3、裏2+3。

ヘクス77 (サン・ミエール) : 開始時の駒表4、裏3、および(R)駒表2、裏1。

ヘクス79 (ラングレ) : 開始時の駒表4、裏3、および(R)駒表2、裏1。

ヘクス87 : ヘクス内に2個要塞駒

- ・ ナンシー： 開始時の駒表4+1、裏3+1、および(R)駒表2+1、裏1+1。
- ・ ツール： 開始時の駒表5+2、裏4+2、および(R)駒表3+2、裏2+2。

ヘクス98 : ヘクス内に2個要塞駒

- ・ エピナル： 開始時の駒表4、裏3、および(R)駒表2、裏1。
- ・ エピナル： 開始時の駒表5+2、裏4+2、および(R)駒表3+2、裏2+2。

ヘクス104 ベルフォール : 開始時の駒表5+2、裏4+2、および(R)駒表3+2、裏2+2。

ヘクスに対して使用された場合、ベルギー軍は恐らくドイツ軍に抗戦しなくなるとなる。

連合軍の指揮に関する制限(第1ターン)： 連合軍プレイヤーは、ヘクス66および76(フランス第3軍および第4軍)を活性化させられず、加えて以下のヘクスの内では1つのみしか活性化できない：

- ・ 62(ベルギー軍) **注意：** ベルギー軍の撤退(上述)の選択はCAPを消費するので、活性化として数えられる。
- ・ 54(騎兵師団および場合によっては2個イギリス軍歩兵ユニット)
- ・ 46(フランス第5軍)
- ・ 45(BEF)

モーブージュに関する制限： いかなるドイツ軍ユニットも第1ターンにヘクス4(モーブージュ)に進入できない。ヘクス54内でゲームを開始していない連合軍ユニットは、第1および第2ターンにそのヘクスに進入できない。例外：連合軍プレイヤーは開始時に2個イギリス軍歩兵ユニットを、ヘクス54に配置することを選択できる。

デザインノート： 8月17日のリエージュ要塞の陥落に関らず、ドイツ軍はひどく狭い孔を通して巨大な兵站線を押し込もうとしており、それはベルギーを通過する初期の前進速度を制約することになった。連合軍の方としては、イギリス第2軍団はモンで果敢な遅滞行動を展開して戦っていたが、第1および第2ターンにモーブージュ大城砦を創出することを連合軍プレイヤーに可能にすることは、大いに非現実的である。

連合軍の17号計画VPヘクス強制戦闘(第1、2、3および第4ゲームターン)： 第1ターン、連合軍強制戦闘マーカーは、総合記録欄の1のマスに置かれる。第2ゲームターン、マーカーは2のマスに置かれる。第3および第4ターン、連合軍強制戦闘マーカーは、各ゲームターンの開始時に1のマスに置かれる。

- ・ 連合軍プレイヤーは、各ゲームターンのアクションフェイズ中にこれらの強制戦闘を宣言し実施することを選択することができる。
- ・ 強制戦闘が17号計画VPヘクス内で実施された場合、ヘクス毎に1つの17号計画VPを得点し、そして強制戦闘残余マーカーを1減少させる。このVPは、実際にヘクスを連合軍支配下にすることによって得られた17号計画VPに加算される。
- ・ 強制戦闘が非17号計画VPヘクスで戦われた場合、強制戦闘残余マーカーは1減少するが、連合軍プレイヤーはVPを獲得できない。
- ・ 管理フェイズの強制戦闘VP減少セグメント時、実施されなかった各強制戦闘に対して、連合軍17号計画VPの合計を1減少させること。
- ・ 全ての強制戦闘を行ってしまう前に、連合軍プレイヤーが総撤退を宣言し実行した場合、残っている強制戦闘は無視すること(連合軍総司令部は撤退を命令しているため、結果としてその様な攻撃はキャンセルされる)。
- ・ 連合軍17号計画VPヘクス強制攻撃は、どんな犠牲を払ってでも攻撃を命じるフランス軍総司令部の極端な楽観主義を再現している。それ故に武運判定表の3(攻撃側の慎重行動)、4(威力偵察)、7(防御側の戦術的優位)、および(反撃)の結果は無視される。
- ・ **フランス軍のエラン：** 17号計画VPヘクス強制戦闘時に各防御側ユニットもしくはスタック(要塞ユニットを含む)は、戦闘ヘクスの地形効果数値に等しいマイナス(有利な)DRMをその戦闘解決のサイの目に適用して射撃を行う。戦闘の完了時、連合軍攻撃部隊が打撃を被っていない場合、ドイツ軍プレイヤーは1打撃を加える(可能である)

14.0 シナリオ

14.1 シナリオ 1 . 完全ヒストリカル・

キャンペーンシナリオ

期間： 15ゲームターン

配置： 13項を参照のこと。

14.1.1 シナリオ特別ルール

a . 連合軍：

ベルギー軍の撤退： もし、第1ゲームターン中のみであるが、ドイツ軍プレイヤーがヘクス62(ブリュッセル)内のベルギー軍部隊に戦闘を宣言した場合、連合軍プレイヤーは1CAPを消費して直ちに防御側戦術的優位(武運判定表、サイの目7の結果を参照)を宣言して、全ベルギー軍ユニットをヘクス52(アントワープ)に退却させることができる。連続2回目の活性化ではない限り、主導権はドイツ軍プレイヤー側に残る。

デザイナー/ディヴェロッパーノート： 史実では、アルベール王と彼のベルギー軍は、比較的 안전한アントワープ要塞に滑り込むことによって、ドイツ軍の虎口の進撃路から脱した。連合軍プレイヤーは、第1ゲームターンに“北部戦線”では1CAPだけしかプレイできないことを忘れないこと(後述を参照)。ヘクス62以外の900ノットに1打撃を加える(可能である)

ならば、ユニットは未混乱状態のものでなければならぬ。

B E F 補充 (第 8 ターン) : 増援および補充フェイズ中、除去されている B E F 歩兵ユニット 1 個を不確定増援として地図上に置くことができる。使用できる B E F ユニットが無い場合、このオプションは失われる。その後のターンのために取っておくことはできない。

B E F およびベルギー軍補充 (第 1 2 ターン) : 増援および補充フェイズ中、除去されている B E F 歩兵ユニット 1 個およびベルギー軍歩兵ユニットをその混乱状態面で不確定増援として地図上に置くことができる。いずれかの国籍の除去されている歩兵ユニットが無い場合、その国籍に対するオプションは失われる。その後のターンのために取っておくことはできない。

b . ドイツ軍 :

ドイツ軍司令部の増援 (第 6 ゲームターン) : 不確定増援として登場するドイツ軍分遣隊司令部をドイツ軍軍司令部 (数字の付いている司令部) と同じヘクスに置くことができる。数字の付いている司令部は、T R T 上の 1 ゲームターン後のマスに置かれ、不確定増援として登場する (史実では、ドイツ軍第 7 軍司令部は、来るべきイーブル周辺の攻撃を計画するためにフランダース地方に移送された)。

ドイツ軍の強制戦闘 (第 1 2 - 1 5 ゲームターン) : 各ゲームターンの開始時に、ドイツ軍強制戦闘マーカーは、総合記録欄の 1 のマスに置かれる。ドイツ軍プレイヤーは、各ゲームターンのアクションフェイズ中にこれらの強制戦闘を宣言し実施することを選択することができる。実施されなかった各強制戦闘に対して、ドイツ軍 V P の合計を 1 減少させること。

c . 両陣営 :

混乱状態の増援 :

- ・ **第 8 ゲームターンから開始して、** 1 C A P を消費して、デッドパイルから除去された戦闘ユニットを増援として 2 ゲームターン後に復活させる場合、それらのユニットは混乱状態 (減少戦力) 面で地図上に登場しなければならない。
- ・ **第 1 0 ゲームターンから開始して、** 2 C A P を消費して、デッドパイルから除去された戦闘ユニットを増援として直ちに復活させる場合、ユニットは混乱状態面で地図上に登場する。事実上、第 1 0 ゲームターン以降に C A P の消費によってデッドパイルから復活する増援ユニットは、混乱状態面で登場することになる。

疲労 : 第 1 2 ゲームターンから開始して、以前は全ての混乱状態ユニットが回復することができた (C A P の消費によるまたは管理フェイズ中のいずれか) ヘクス内の半数を超えない (端数切り上げ) 数の混乱状態ユニットが回復することができる。

14.1.2 シナリオの勝利条件。 シナリオの勝利は、連合軍とドイツ軍の勝利ポイント (V P) [以下の a.、b.、c. および d. を参照] 数をシナリオのある時点で比較することによって判定する [以降の 14.1.2 項、参照] :

a . 連合軍 V P 得点。 唯一得られる連合軍 V P は、1 7 号計画 V P であり、1 7 号計画 V P は以下の 2 通りの内のどちらかの方法でのみ受け取ることが出来る :

- 1) 1 7 号計画 V P ヘクス (ヘクス 8 5、8 6、9 5、9 6、1 0 0、1 0 3、1 0 5 および 1 0 7) の支配に



モーブージュ要塞の廃墟

対して。ある 1 7 号計画 V P ヘクスが連合軍支配下になった時点で、口の開いた容器から無作為に 1 枚の 1 7 号計画 V P マーカーを引き、連合軍支配下の 1 7 号計画 V P ヘクスに置くこと。1 7 号計画 V P 記録マーカーを総合記録欄上の該当するスペース数をずらすことによって、直ちに V P を適用すること。ヘクス 8 6 および 1 0 5 (メッツとストラスブルグ) の占領に対しては、連合軍プレイヤーは 2 倍の V P 数を受け取る。例えば後にヘクスがドイツ軍支配下になっても、連合軍プレイヤーのこれらの V P は永久に失われない。

- 2) 第 1 - 4 ゲームターン中に 1 7 号計画 V P ヘクス内で実施された強制戦闘に対して (ルール 9.1.1 項、参照)。

b . ドイツ軍 V P 得点。 ドイツ軍プレイヤーは、パリ (ヘクス 1 9) の占領もしくは後述の 1 5 のドイツ軍 V P ヘクスに対してのみ、V P を得ることが出来る。1 5 のドイツ軍 V P ヘクス : 8、1 4、1 6、2 3、2 6、3 4、3 6、3 8、4 8、5 2 (アントワープ、ヘクス 5 2 の赤い V P 四角は落丁している。我々の書き忘れである)、5 8、7 6、8 7、9 8 および 1 0 4。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス 7 6 および 8 7 (ヴェルダンとトゥール/ナンシー) の支配に対しては、2 倍の V P 数を受け取る。

c . 勝利ポイントは以下の原因で喪失する :

- ・ 強制攻撃実施の失敗 (両陣営プレイヤー ルール 9.1.1 項、参照)。実施されなかった各々の攻撃毎に、強制攻勢を実施しなかった陣営の V P 合計から 1 V P を引くこと。
- ・ 総撤退の実施 (両陣営プレイヤー ルール 8.7.2 項 および 8.7.3 項、参照)。
- ・ B E F がフランス軍との接触を断絶した場合、連合軍プレイヤーは V P を失う (ルール 12.1 項、参照)。
- ・ ドイツ軍プレイヤーは、東部戦線用部隊の撤収を行わないことによって、V P を失う (ルール 7.3 項、参照)。
- ・ 上記の行動によって、V P の合計は負数になる可能性もある。

d . 補給と勝利ポイント

- 1) 第 1 - 4 ゲームターン強制戦闘を実施する場合、V P 対象として戦闘を数えるためには、攻撃側ユニットは 1 7 号計画 V P 戦闘ヘクスから補給を引けなければならない。
- 2) 1 7 号計画 V P ヘクスによる V P を得るためには、ヘクス内の連合軍ユニットは補給を引けなければならない。
- 3) ドイツ軍の V P ヘクス支配による V P を得るためには、ドイツ軍支配下のヘクスはドイツ軍補給源まで補給を引けなければならない。

14.1.3 勝利判定

a . 即時のドイツ軍勝利の決定。 即時のドイツ軍の勝利は、1 回だけに限って発生する。パリ（ヘクス 19）が最初にドイツ軍の支配下になったゲームターンに、ゲームターン終了時にドイツ軍は即時の勝利を獲得できたかを判定する。

- ・ 口の開いた容器から、ドイツ軍が支配している各非パリ V P ヘクスに対してドイツ軍 V P マーカーを無作為に引いて置くこと。
- ・ 各 V P マーカーの数値に対して、V P マーカーを上方に調整する。
- ・ パリ V P マーカーをドイツ軍支配下面に裏返し、そして現行ドイツ軍 V P 合計に 10 V P を追加する。

現行フランス軍 17 号計画 V P の合計がドイツ軍 V P の合計の半分未満である場合、ドイツ軍は即時の勝利を得る。ドイツ軍が、即時の勝利を達成できなかった場合：

- ・ パリ V P マーカーは、そのドイツ軍支配下面の状態に残る。
- ・ パリに対する 10 ドイツ軍 V P は、シナリオの終了時またはパリヘクスが再び連合軍の支配下に戻るまで、ドイツ軍 V P の合計の一部として残る。
- ・ 各非パリドイツ軍 V P マーカーを地図上から取り除き、口の開いている容器に戻すこと。除去された各マーカーの V P の数値分を、ドイツ軍 V P の合計から引くこと。
- ・ プレイを継続する。

b . サドンデス連合軍勝利。 連合軍プレイヤーがヘクス 94（トリアー [Trier]）の支配を獲得した瞬間、ゲームは連合軍の自動的勝利を以って終了する。

c . 通常の勝利判定。 第 15 ターンの勝利決定フェイス時に、ドイツ軍 V P 数と連合軍 V P 数を比較する。

- ・ ドイツ軍 V P マーカーが置かれたことがない補給下である各ドイツ軍支配下非パリ V P ヘクスに対して、容器から無作為にドイツ軍 V P マーカーを引き、置くこと。
- ・ この時に置かれた各 V P マーカーの数値に対して、V P マーカーを上方に調整する。

ドイツ軍の合計が 6 以上であり、同時に連合軍の合計の少なくとも 2 倍以上である場合、ドイツ軍は勝利する。それ以外の場合、連合軍が勝利する。引き分けは有り得ないことに注意。（史実では、ドイツ軍はベルギーの大半と北部フランスの多くの部分を占領したが、6 週間以内に戦争を終結させる企てに失敗したことから、連合軍が辛うじて勝利を得たものとみなされている。）

d . 暫定的 V P 判定。 シナリオ 1 の第 9 ゲームターン暫定的 V P ポイントセグメント時に、口の開いている容器から無作為にドイツ軍 V P マーカーを引き、ドイツ軍支配下 V P ヘクスに置くこと。各マーカーは内容が判る状態で置かれ、V P を総合記録欄上のドイツ軍 V P の合計に加え、それに従ってドイツ軍 V P 記録マーカーを調整すること。この時点では、V P の合計に関係無く、シナリオは終了しない。プレイは、継続される。この時点で、両陣営のプレイヤーはどの位勝利に近づきつつあるか（または遠ざかりつつあるか）大凡の見当を得ることになる。いずれかのドイツ軍 V P ヘクスがその後連合軍支配下になった場合、V P マーカーを除去し、口の開いた容器に戻し、そしてその V P 分をドイツ軍 V P 合計から引くこと。

14.2 シナリオ 2 短期ヒストリカル

キャンペーンシナリオ

期間： 7 ゲームターン

配置： 13 項を参照のこと。

14.2.1 シナリオ特別ルール

連合軍：

ベルギー軍の撤退： もし、第 1 ゲームターン中のみであるが、ドイツ軍プレイヤーがヘクス 62（ブリュッセル）内のベルギー軍部隊に戦闘を宣言した場合、連合軍プレイヤーは 1 C A P を消費して直ちに防御側戦術的優位（武運判定表、サイの目 7 の結果を参照）を宣言して、全ベルギー軍ユニットをヘクス 52（アントワープ）に退却させることができる。連続 2 回目の活性化ではない限り、主導権はドイツ軍プレイヤー側に残る。

デザイナー/ディヴェロッパノート： 史実では、アルベール王と彼のベルギー軍は、比較的安全なアントワープ要塞に滑り込むことによって、ドイツ軍の虎口の進撃路から脱した。連合軍プレイヤーは、第 1 ゲームターンに“北部戦線”では 1 C A P だけしかプレイできないことを忘れないこと（後述を参照）。ヘクス 62 以外のヘクスに対して使用された場合、ベルギー軍は恐らくドイツ軍に抗戦しなければならなくなる。

連合軍の指揮に関する制限（第 1 ターン）： 連合軍プレイヤーは、ヘクス 66 および 76（フランス第 3 軍および第 4 軍）を活性化させられず、加えて以下のヘクスの内では 1 つのみしか活性化できない：

- ・ 62（ベルギー軍） **注意：** ベルギー軍の撤退（上述）の選択は C A P を消費するので、活性化として数えられる。
- ・ 54（騎兵師団および場合によっては 2 個イギリス軍歩兵ユニット）
- ・ 46（フランス第 5 軍）
- ・ 45（B E F）

モーブージュに関する制限： いかなるドイツ軍ユニットも第 1 ターンにヘクス 4（モーブージュ）に進入できない。ヘクス 54 内でゲームを開始していない連合軍ユニットは、第 1 および第 2 ターンにそのヘクスに進入できない。例外：連合軍プレイヤーは開始時に 2 個イギリス軍歩兵ユニットを、ヘクス 54 に配置することを選択できる。

デザインノート： 8 月 17 日のリージュ要塞の陥落に関らず、ドイツ軍はひどく狭い孔を通して巨大な兵站線を押し込もうとしており、それはベルギーを通過する初期の前進速度を制約することになった。連合軍の方としては、イギリス第 2 軍団はモンで果敢な遅滞行動を展開して戦っていたが、第 1 および第 2 ターンにモーブージュ大城砦を創出することを連合軍プレイヤーに可能にすることは、大いに非現実的である。

連合軍の 17 号計画 V P ヘクス強制戦闘（第 1、2、3 および第 4 ゲームターン）： 第 1 ターン、連合軍強制戦闘マーカーは、総合記録欄の 1 のマスに置かれる。第 2 ゲームターン、マーカーは 2 のマスに置かれる。第 3 および第 4 ターン、連合軍強制戦闘マーカーは、各ゲームターンの開始時に 1 のマスに置かれる。

- ・ 連合軍プレイヤーは、各ゲームターンのアクションフェイズ中にこれらの強制戦闘を宣言し実施することを選択することができる。
 - ・ 強制戦闘が 17 号計画 V P ヘクス内で実施された場合、ヘクス毎に 1 つの 17 号計画 V P を得点し、そして強制戦闘残余マーカーを 1 減少させる。この V P は、実際にヘクスを連合軍支配下にすることによって得られた 17 号計画 V P に加算される。
- 強制戦闘が非 17 号計画 V P ヘクスで戦われた場合、

強制戦闘残余マーカーは1減少するが、連合軍プレイヤーはVPを獲得できない。

- 管理フェイズの強制戦闘VP減少セグメント時、実施されなかった各強制戦闘に対して、連合軍17号計画VPの合計を1減少させること。
- 全ての強制戦闘を行ってしまう前に、連合軍プレイヤーが総撤退を宣言し実行した場合、残っている強制戦闘は無視すること（連合軍総司令部は撤退を命令しているため、結果としてその様な攻撃はキャンセルされる）。
- 連合軍17号計画VPヘクス強制攻撃は、どんな犠牲を払ってでも攻撃を命じるフランス軍総司令部の極端な楽観主義を再現している。それ故に武運判定表の3（攻撃側の慎重行動）、4（威力偵察）、7（防御側の戦術的優位）、および（反撃）の結果は無視される。
- フランス軍のエラン：** 17号計画VPヘクス強制戦闘時に各防御側ユニットもしくはスタック（要塞ユニットを含む）は、戦闘ヘクスの地形効果数値に等しいマイナス（有利な）DRMをその戦闘解決のサイの目に適用して射撃を行う。戦闘の完了時、連合軍攻撃部隊が打撃を被っていない場合、ドイツ軍プレイヤーは1個連合軍ユニットに1打撃を加える（可能であるならば、ユニットは未混乱状態のものでなければならぬ）。

ドイツ軍司令部の増援（第6ゲームターン）： 不確定増援として登場するドイツ軍分遣隊司令部をドイツ軍軍司令部（数字の付いている司令部）と同じヘクスに置くことができる。数字の付いている司令部は、TRT上の1ゲームターン後のマスに置かれ、不確定増援として登場する（史実では、ドイツ軍第7軍司令部は、来るべきイーブル周辺の攻撃を計画するためにフランダース地方に移送された）。

14.2.2 シナリオの勝利条件。 シナリオの勝利は、連合軍とドイツ軍の勝利ポイント（VP）[以下のa.、b.、c. およびd.を参照]数をシナリオのある時点で比較することによって判定する[以降の14.1.2項、参照]：

a. 連合軍VP得点。 唯一得られる連合軍VPは、17号計画VPであり、17号計画VPは以下の2通りの内のどちらかの方法でのみ受け取ることが出来る：

- 17号計画VPヘクス（ヘクス85、86、95、96、100、103、105および107）の支配に対して。ある17号計画VPヘクスが連合軍支配下になった時点で、口の開いた容器から無作為に1枚の17号計画VPマーカーを引き、連合軍支配下の17号計画VPヘクスに置くこと。17号計画VP記録マーカーを総合記録欄上の該当するスペース数をずらすことによって、直ちにVPを適用すること。ヘクス86および105（メッツとストラスブルグ）の占領に対しては、連合軍プレイヤーは2倍のVP数を受け取る。例え後にヘクスがドイツ軍支配下になっても、連合軍プレイヤーのこれらのVPは永久に失われない。
- 第1 - 4ゲームターン中に17号計画VPヘクス内で実施された強制戦闘に対して（ルール9.1.1項、参照）。

b. ドイツ軍VP得点。 ドイツ軍プレイヤーは、以下の項目に対してVPを獲得する：

- パリ（ヘクス19）の占領。
- 以下の15のドイツ軍VPヘクス： 8、14、16、23、26、34、36、38、48、52（アントワープ、ヘクス52の赤いVP四角は落丁している 我々の書き忘れである）、58、76、87、98および104。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス76および87（ヴェルダンとトゥール/ナンシー）の支配に対しては、2倍のVP数を受け取る。

- + 3ドイツ軍VP。ヘクス54（モーブージュ）および64（ナミュール）がドイツ軍支配下であり、両方の要塞が除去されている場合、第7ゲームターン終了時に適用すること。
- + 2ドイツ軍VP。ヘクス52（アントワープ）が未だに連合軍支配下であるが、2個以上のドイツ軍軍団によって封鎖されている場合、第7ゲームターン終了時に適用すること（ルール12.5.2項、参照）。
- + 3ドイツ軍VP。第5ゲームターン終了時、それまで7個以上のフランス軍軍団が除去されている場合（記録を残しておくために総合記録欄上でスペアのマーカーを使用すること）。直ちにこのVPを適用すること。
- + 3ドイツ軍VP。第5ゲームターン終了時、それまでイギリス軍ユニットに対して6以上の打撃を与えている場合（記録を残しておくために総合記録欄上でスペアのマーカーを使用すること）。直ちにこのVPを適用すること。

c. 勝利ポイントは以下の原因で喪失する：

- 強制攻撃実施の失敗（両陣営プレイヤー ルール9.1.1項、参照）。実施されなかった各々の攻撃毎に、強制攻勢を実施しなかった陣営のVP合計から1VPを引くこと。
- 総撤退の実施（両陣営プレイヤー ルール8.7.2項および8.7.3項、参照）。
- BEFがフランス軍との接触を断絶した場合、連合軍プレイヤーはVPを失う（ルール12.1項、参照）。
- ドイツ軍プレイヤーは、東部戦線用部隊の撤収を行わないことによって、VPを失う（ルール7.3項、参照）。
- 上記の行動によって、VPの合計は負数になる可能性もある。

d. 補給と勝利ポイント

- 第1 - 4ゲームターン強制戦闘を実施する場合、VP対象として戦闘を数えるためには、攻撃側ユニットは17号計画VP戦闘ヘクスから補給を引けなければならない。
- 17号計画VPヘクスによるVPを得るためには、ヘクス内の連合軍ユニットは補給を引けなければならない。
- ドイツ軍のVPヘクス支配によるVPを得るためには、ドイツ軍支配下のヘクスはドイツ軍補給源まで補給を引けなければならない。

14.2.3 勝利判定

a. 即時のドイツ軍勝利の決定。 即時のドイツ軍の勝利は、1回だけに限って発生する。パリ（ヘクス19）が最初にドイツ軍の支配下になったゲームターンに、ゲームターン終了時にドイツ軍は即時の勝利を獲得できたかを判定する。

- 口の開いた容器から、ドイツ軍が支配している各非パリVPヘクスに対してドイツ軍VPマーカーを無作為に引いて置くこと。
- 各VPマーカーの数値に対して、VPマーカーを上方に調整する。
- パリVPマーカーをドイツ軍支配下面に裏返し、そして現行ドイツ軍VP合計に10VPを追加する。

現行フランス軍17号計画VPの合計がドイツ軍VPの合計の半分未満である場合、ドイツ軍は即時の勝利を得る。ドイツ軍が、即時の勝利を達成できなかった場合：

- パリVPマーカーは、そのドイツ軍支配下面の状態に残る。
- パリに対する10ドイツ軍VPは、シナリオの終了時またはパリヘクスが再び連合軍の支配下に戻るまで、ドイツ軍VPの合計の一部として残る。

- ・ 各非パリドイツ軍VPマーカーを地図上から取り除き、口の開いている容器の戻すこと。除去された各マーカーのVPの数値分を、ドイツ軍VPの合計から引くこと。
- ・ プレイを継続する。

b . サンドネス連合軍勝利。 連合軍プレイヤーがヘクス94 (トリアー [Trier]) の支配を獲得した瞬間、ゲームは連合軍の自動的勝利を以って終了する。

c . 通常の勝利判定。 第7ターンの勝利決定フェイス時に、ドイツ軍VP数と連合軍VP数を比較する。

- ・ ドイツ軍VPマーカーが置かれたことがない補給下である各ドイツ軍支配下非パリVPヘクスに対して、容器から無作為にドイツ軍VPマーカーを引き、置くこと。
- ・ この時に置かれた各VPマーカーの数値に対して、VPマーカーを上方に調整する。

ドイツ軍の合計が6以上であり、同時に連合軍の合計の少なくとも2倍以上である場合、ドイツ軍は勝利する。それ以外の場合、連合軍が勝利する。引き分けは有り得ないことに注意。(史実では、ドイツ軍はベルギーの大半と北部フランスの多くの部分を占領したが、6週間以内に戦争を終結させる企てに失敗したことから、連合軍が辛うじて勝利を得たものとみなされている。)

14.3 シナリオ 3 “ 仮想 ” シナリオ

このシナリオでは、ドイツ軍シュリーフェン計画とフランス軍17号計画の両方が無垢の状態扱われている。両方の陣営は40年以上の長きに渡って、これらの計画の完成度を高め、そして西部における1914年の戦役がこれら計画を用いずに展開されることはほとんど夢物語であるという境地に至るまで努力を捧げた。なお、後知恵によって我々は、両方の陣営が手元の資源をもっと有効に使用できたであろうことは判っている。そこで、両陣営の相対的なパフォーマンスの向上に対してプレイヤー諸氏の腕試しすることを提案する。おそらく、結果はどちらかの陣営にとって決定的なものになることが判明するかもしれない。多分、より大規模な膠着状態に陥ることになるかもしれない。

期間： 15ゲームターン

配置： 13項を参照のこと。

14.3.1 シナリオ特別ルール

a . 連合軍：

ベルギー軍の撤退： もし、第1ゲームターン中のみであるが、ドイツ軍プレイヤーがヘクス62 (ブリュッセル) 内のベルギー軍部隊に戦闘を宣言した場合、連合軍プレイヤーは1CAPを消費して直ちに防御側戦術的優位 (武運判定表、サイの目7の結果を参照) を宣言して、全ベルギー軍ユニットをヘクス52 (アントワープ) に退却させることができる。連続2回目の活性化ではない限り、主導権はドイツ軍プレイヤー側に残る。連合軍オプション5 (ベルギー軍臨戦準備) が選択されている場合、このルールを使用しないこと。

デザイナー/ディヴェロッパノート： 史実では、アルベール王と彼のベルギー軍は、比較的安全なアントワープ要塞に滑り込むことによって、ドイツ軍の虎口の進撃路から脱した。連合軍プレイヤーは、第1ゲームターンに“北部戦線”では1CAPだけしかプレイできないことを忘れないこと (後述を参照)。ヘクス62以外のヘクスに対して使用された場合、ベルギー軍は恐らくドイツ軍に抗戦しなければならなくなる。

連合軍の指揮に関する制限 (第1ターン)： 第1ゲームターン、フランス第3軍および第4軍の活性化に対する禁止事項は解除される。連合軍プレイヤーは、ヘクス1から66において最大2回の活性化が可能になるが、この地図の範囲内に連合軍の存在するヘクスの一部は活性化できないことになる。**注意：** ベルギー軍の撤退 (上述) の選択はCAPを消費するので、活性化として数えられる。

連合軍の17号計画VPヘクス強制戦闘 (第1、2、3および第4ゲームターン)： 第1ターン、連合軍強制戦闘マーカーは、総合記録欄の1のマスに置かれる。第2ゲームターン、マーカーは2のマスに置かれる。第3および第4ターン、連合軍強制戦闘マーカーは、各ゲームターンの開始時に1のマスに置かれる。

- ・ 連合軍プレイヤーは、各ゲームターンのアクションフェイズ中にこれらの強制戦闘を宣言し実施することを選択することができる。
- ・ 強制戦闘が17号計画VPヘクス内で実施された場合、ヘクス毎に1つの17号計画VPを得点し、そして強制戦闘残余マーカーを1減少させる。このVPは、実際にヘクスを連合軍支配下にすることによって得られた17号計画VPに加算される。
- ・ 強制戦闘が非17号計画VPヘクスで戦われた場合、強制戦闘残余マーカーは1減少するが、連合軍プレイヤーはVPを獲得できない。
- ・ 管理フェイズの強制戦闘VP減少セグメント時、実施されなかった各強制戦闘に対して、連合軍17号計画VPの合計を1減少させること。
- ・ 全ての強制戦闘を行ってしまう前に、連合軍プレイヤーが総撤退を宣言し実行した場合、残っている強制戦闘は無視すること (連合軍総司令部は撤退を命令しているので、結果としてその様な攻撃はキャンセルされる)。
- ・ 連合軍17号計画VPヘクス強制攻撃は、どんな犠牲を払ってでも攻撃を命じるフランス軍総司令部の極端な楽観主義を再現している。それ故に武運判定表の3 (攻撃側の慎重行動)、4 (威力偵察)、7 (防御側の戦術的優位)、および (反撃) の結果は無視される。
- ・ **フランス軍のエラン：** 17号計画VPヘクス強制戦闘時に各防御側ユニットもしくはスタック (要塞ユニットを含む) は、戦闘ヘクスの地形効果数値に等しいマイナス (有利な) DRMをその戦闘解決のサイの目に適用して射撃を行う。戦闘の完了時、連合軍攻撃部隊が打撃を被っていない場合、ドイツ軍プレイヤーは1個連合軍ユニットに1打撃を加える (可能であるならば、ユニットは未混乱状態のものでなければならぬ)。

BEF補充 (第8ターン)： 増援および補充フェイズ中、除去されているBEF歩兵ユニット1個を不確定増援として地図上に置くことができる。使用できるBEFユニットが無い場合、このオプションは失われる。その後のターンのために取っておくことはできない。

BEFおよびベルギー軍補充 (第12ターン)： 増援および補充フェイズ中、除去されているBEF歩兵ユニット1個およびベルギー軍歩兵ユニットをその混乱状態面で不確定増援として地図上に置くことができる。いずれかの国籍の除去されている歩兵ユニットが無い場合、その国籍に対するオプションは失われる。その後のターンのために取っておくことはできない。

b . ドイツ軍：

ドイツ軍司令部の増援 (第6ゲームターン)： 不確定増援として登場するドイツ軍分遣隊司令部をドイツ軍軍司令部 (数字の付いている司令部) と同じヘクスに置くことができる。数字の付いている司令部は、TRT上の1ゲーム

ターン後のマスに置かれ、不確定増援として登場する（史実では、ドイツ軍第7軍司令部は、来るべきイーブル周辺の攻撃を計画するためにフランダース地方に移送された）。

ドイツ軍の強制戦闘（第12 - 15ゲームターン）：

各ゲームターンの開始時に、ドイツ軍強制戦闘マーカーは、総合記録欄の1のマスに置かれる。ドイツ軍プレイヤーは、各ゲームターンのアクションフェイズ中にこれらの強制戦闘を宣言し実施することを選択することができる。実施されなかった各強制戦闘に対して、ドイツ軍VPの合計を1減少させること。

c. 両陣営：

混乱状態の増援：

- 第8ゲームターンから開始して、1CAPを消費して、デッドパイルから除去された戦闘ユニットを増援として2ゲームターン後に復活させる場合、それらのユニットは混乱状態（減少戦力）面で地図上に登場しなければならない。
- 第10ゲームターンから開始して、2CAPを消費して、デッドパイルから除去された戦闘ユニットを増援として直ちに復活させる場合、ユニットは混乱状態面で地図上に登場する。事実上、第10ゲームターン以降にCAPの消費によってデッドパイルから復活する増援ユニットは、混乱状態面で登場することになる。

疲労： 第12ゲームターンから開始して、以前は全ての混乱状態ユニットが回復することができた（CAPの消費によるまたは管理フェイズ中のいずれか）ヘクス内の半数を超えない（端数切り上げ）数の混乱状態ユニットが回復することができる。

d. 以下の文章は下記の通りに修整される：

- 7.3項 東部戦線： ルール全体を無視する。この場合、ドイツ軍総司令部は、ヒンデンブルグとルーデンドルフの意見を聴く。
- 12.1項 BEF単独行動する： 第1～第5ゲームターン中にシュリーフェン計画ヘクスを占めるBEFに対するVPの罰則は無し。
- 12.5.2項および12.5.3項 アントワープ： アントワープは封鎖することができるが、任務を効果的に遂行するためにはより多くのユニットを必要とする。しかしながら、ヘクス43を占領することができるので、アントワープ内のベルギー軍を遮断することができる。
- 8.4.7c 不確定連合軍増援もしくは補充は、第7ゲームターン以前にシュリーフェン計画ヘクスに置くことが可能になる。
- 8.4.8 シュリーフェン計画： 早期に海峡の港を狙うことがどのようにドイツ軍を助けるか、苦しめることになるかを研究することはOKになる。
- 8.4.9b パリは危機に在り： もはや連合軍総撤退は、自動的に必要ではなくなる。
- 13.1.3d - 準備： CAPに対するサイ振りは、通常通りに第1ゲームターンから始める。シナリオ1のように、第1ゲームターン用のCAPは自動的に決められていない。
- 6.0 主導権： 両方のプレイヤーはサイコロを1個振る。出た目が高い方が、主導権を握る。同数の場合、ドイツ軍プレイヤーが主導権を握る。

14.3.2 連合軍VP得点。唯一得られる連合軍VPは、17号計画VPであり、17号計画VPは以下の2通りの内のどちらかの方法でのみ受け取ることが出来る：

1) 17号計画VPヘクス（ヘクス85、86、95、96、

100、103、105および107）の支配に対して。ある17号計画VPヘクスが連合軍支配下になった時点で、口の開いた容器から無作為に1枚の17号計画VPマーカーを引き、連合軍支配下の17号計画VPヘクスに置くこと。17号計画VP記録マーカーを総合記録欄上の該当するスペース数をずらすことによって、直ちにVPを適用すること。ヘクス86および105（メッツとストラスブルグ）の占領に対しては、連合軍プレイヤーは2倍のVP数を受け取る。例え後にヘクスがドイツ軍支配下になっても、連合軍プレイヤーのこれらのVPは永久に失われない。

2) 第1 - 4ゲームターン中に17号計画VPヘクス内で実施された強制戦闘に対して（ルール9.1.1項、参照）。

14.3.3 ドイツ軍VP得点。ドイツ軍プレイヤーは、パリ（ヘクス19）の占領もしくは後述の15のドイツ軍VPヘクスに対してのみ、VPを得ることが出来る。15のドイツ軍VPヘクス： 8、14、16、23、26、34、36、38、48、52（アントワープ、ヘクス52の赤いVP四角は落丁している。我々の書き忘れである）、58、76、87、98および104。ドイツ軍プレイヤーは、ヘクス76および87（ヴェルダンとトゥール/ナンシー）の支配に対しては、2倍のVP数を受け取る。

14.3.4 勝利ポイントは以下の原因で喪失する：

- 強制攻撃実施の失敗（両陣営プレイヤー ルール9.1.1項、参照）。実施されなかった各々の攻撃毎に、強制攻勢を実施しなかった陣営のVP合計から1VPを引くこと。
- 総撤退の実施（両陣営プレイヤー ルール8.7.2項および8.7.3項、参照）。
- BEFがフランス軍との接触を断絶した場合、連合軍プレイヤーはVPを失う（ルール12.1項、参照）。
- ドイツ軍プレイヤーは、東部戦線用部隊の撤収を行わないことによって、VPを失う（ルール7.3項、参照）。
- 両陣営プレイヤーは、オプションの採用によってVPを失う（14.3.6項、利用可能な戦略的選択肢）
- 上記の行動によって、VPの合計は負数になる可能性もある。

14.3.5 勝利判定

a. 即時のドイツ軍勝利の決定。即時のドイツ軍の勝利は、1回だけに限って発生する。パリ（ヘクス19）が最初にドイツ軍の支配下になったゲームターンに、ゲームターン終了時にドイツ軍は即時の勝利を獲得できたかを判定する。

- 口の開いた容器から、ドイツ軍が支配している各非パリVPヘクスに対してドイツ軍VPマーカーを無作為に引いて置くこと。
- 各VPマーカーの数値に対して、VPマーカーを上方に調整する。
- パリVPマーカーをドイツ軍支配下面に裏返し、そして現行ドイツ軍VP合計に10VPを追加する。

現行フランス軍17号計画VPの合計がドイツ軍VPの合計の半分未満である場合、ドイツ軍は即時の勝利を得る。ドイツ軍が、即時の勝利を達成できなかった場合：

- パリVPマーカーは、そのドイツ軍支配下面の状態に残る。
- パリに対する10ドイツ軍VPは、シナリオの終了時またはパリヘクスが再び連合軍の支配下に戻るまで、ドイツ軍VPの合計の一部として残る。
- 各非パリドイツ軍VPマーカーを地図上から取り除き、口の開いている容器の戻すこと。除去された各マーカーのVPの数値分を、ドイツ軍VPの合計から引くこと。

- ・ プレイを継続する。

b. サドンデス連合軍勝利。連合軍プレイヤーがヘクス94 (トリアー [Trier]) の支配を獲得した瞬間、ゲームは連合軍の自動的勝利を以って終了する。

c. 通常の勝利判定。第15ターンの勝利決定フェイス時に、ドイツ軍VP数と連合軍VP数を比較する。

- ・ ドイツ軍VPマーカーが置かれたことがない補給下である各ドイツ軍支配下非パリVPヘクスに対して、容器から無作為にドイツ軍VPマーカーを引き、置くこと。
- ・ この時に置かれた各VPマーカーの数値に対して、VPマーカーを上方に調整する。

ドイツ軍の合計が6以上であり、同時に連合軍の合計の少なくとも2倍以上である場合、ドイツ軍は勝利する。それ以外の場合、連合軍が勝利する。引き分けは有り得ないことに注意。(史実では、ドイツ軍はベルギーの大半と北部フランスの多くの部分を占領したが、6週間以内に戦争を終結させる企てに失敗したことから、連合軍が辛うじて勝利を得たものとみなされている。)

d. 暫定的VP判定。シナリオ3の第9ゲームターン暫定的VPポイントセグメント時に、口の開いている容器から無作為にドイツ軍VPマーカーを引き、ドイツ軍支配下VPヘクスに置くこと。各マーカーは内容が判る状態で置かれ、VPを総合記録欄上のドイツ軍VPの合計に加え、それに従ってドイツ軍VP記録マーカーを調整すること。この時点では、VPの合計に関係無く、シナリオは終了しない。プレイは、継続される。この時点で、両陣営のプレイヤーはどの位勝利に近づきつつあるか(または遠ざかりつつあるか)大凡の見当を得ることになる。いずれかのドイツ軍VPヘクスがその後連合軍支配下になった場合、VPマーカーを除去し、口の開いた容器に戻し、そしてそのVP分をドイツ軍VP合計から引くこと。

14.3.6 利用可能な戦略的選択肢：両方のプレイヤーには、史実上の結果を書き換えたかもしれない仮想設定を実験する機会が与えられる。各プレイヤーは秘密裏に紙片等に記録する方法で、自軍陣営に対して1つまたは2つのオプションを選ぶか、全く選ばないことができる。全ての地図上で開始するユニットを配置した後、プレイを開始する前に、両方のプレイヤーは自分達が選んだオプションを公表する(選択していれば)。

連合軍プレイヤーは先に、追加の開始時ユニットの配置、元々置かれているユニットの配置変更、勝利ポイントの調整、および連合軍CAP残余マーカーの調整を行って自分のオプションを実施する。

ドイツ軍プレイヤーは2番目に、追加の開始時ユニットの配置、元々置かれているユニットの配置変更、勝利ポイントの調整、およびドイツ軍CAP残余マーカーの調整を行って自分のオプションを実施する。

a. 利用可能な連合軍の選択

1) 制限付自由配置。部隊配置の失敗していると思われる部分を、最大5個フランス軍軍団、2個フランス軍騎兵師団および1個フランス軍司令部を置き直す事によって訂正する。置き直されるユニットは、スタック制限内でフランス内のいずれかのヘクスに置くことができる。

- ・ VPコスト： - 2連合軍VP

2) 資産運用の改善：1914年8月、フランス軍は多数の4個大隊編制正規兵連隊を主要要塞の守備隊として配備していた。1914年末から1915年初頭にかけて、これらの連隊は数個の最良の師団に編制された。予備兵の貯蓄から更に国土防衛部隊と人資源を活用することによって、フランス軍は戦役の早期に2個軍団以上の部隊相当を編制することができた。更に先見の明があれば、東北地方の旧式要塞群の近代化と適度な攻囲砲兵部隊を編制することもできたであろう。

- ・ リール(Lille)とアズブルーク(Hazebrouke)の選択用要塞ユニットを、開始時に駒上に表示されている地図上のヘクス内に配置すること。
- ・ フランス軍選択用HAユニットを、ターン記録欄の第2ゲームターンマスに置くこと(注意：ヘクス86 [メツ]内のドイツ軍要塞は、ここでは+1防御力を与えられる)。
- ・ フランス軍選択用第 および第 軍団を、ターン記録欄の第3ゲームターンマスに置くこと。
- ・ VPコスト： - 1連合軍VP

3) 戦争態勢の帝国。最終的にはフランス軍とイギリス軍は、連合軍の目的のために膨大な数の部隊を供給した。フランスとイギリスの両国が、これらの資力の大部分の武装のために導入することを1914年に、より積極的に動いていたとしたらどうなったであろうか(フランス軍は本国人と白系植民地部隊を新部隊編制のために導入した イギリス軍は間もなく、正規兵を補充するために海外の国土防衛隊を派遣した)?

- ・ ターン記録欄上で、以下の増援の時期を変更すること：イギリス軍第7師団、イギリス軍第3騎兵師団およびフランス軍海兵隊旅団を第10ゲームターンから第7ゲームターンに；第3および第7インド師団を第13ゲームターンから第10ゲームターンに。
- ・ 以下のオプション連合軍ユニットを、ターン記録欄上に置くこと：フランス軍第1および第10植民地師団を第8ゲームターンに；およびインドシーカンダラバッド騎兵旅団を第13ゲームターンに。
- ・ 第10ゲームターンから開始して、ターン毎の受け取る連合軍CAP数を1CAP増加させる。
- ・ VPコスト： - 2連合軍VP

4) 強化されたブリタニアの覇権。上陸作戦は、1915年にイギリス軍がガリポリで数個師団の同時上陸を実施してみたものの、まだ未完成な段階であった。洞察力が有ったならば、ことによると海軍省は海上からドイツ軍の側面を捉えることを想像できていたかもしれない。

- ・ ルール12.3項による第7および海兵師団の上陸の可能性に加えて、連合軍プレイヤーは味方または敵支配に関係無く、いずれかの沿岸ヘクスに1回の大規模な海上強襲上陸実施することができる。
- ・ 連合軍プレイヤーは、最大4個までのイギリス軍歩兵師団の登場を遅らせることができる(ルール7.1項に対する例外)。
- ・ 第10ゲームターンから開始してそれ以降、連合軍活性化中に連合軍プレイヤーはこれらの師団をいずれか1つの沿岸ヘクスに置くことができる。その活性化中、そのヘクス内はそれ以上の移動を行うことができない。
- ・ ドイツ軍ユニットがヘクスを占めている場合、戦闘を宣言しなければならない(例え、他の連合軍ユニットもヘクス内に位置していても)。通常とは異なり、サイコロを振って武運表を照合することは行わない。代わりに、サイコロを1個振ること。サイの目が1か2である場合、上陸作戦は奇襲になり、防御地形DRMは無視される。サイの目が3から6である場合、ドイツ軍は迎撃態勢を敷いている。エラン(9.3.5項)を伴う

攻撃として扱うこと。防御側は、戦闘ヘクスの地形効果数に等しい - DRMを受ける。イギリス軍ユニットがステップ喪失を被らなかつた場合、ドイツ軍プレイヤーは自分の選択で攻撃に参加した1個イギリス軍師団に1ステップの喪失を適用する。

- ・ 選択した沿岸ヘクスが10.4項に記載されている沿岸都市の内の1つを含んでいる場合、ヘクスをイギリス軍補給源として扱うこと。
- ・ VPコスト： - 1 連合軍VP

5) ベルギー軍臨戦準備。 1914年にドイツ軍が攻め込んできた時、ベルギー軍は小規模な再装備と近代化計画の真っ最中であった。このヴァリアントでは、早期に開始しより長い時間を掛けて行っているものと仮定している。

- ・ ベルギー軍第 1 軍団、第 2 軍団、第 3 師団、およびアントワープ要塞ユニットを選択用の黄橙色の帯付入替駒と交換すること。
- ・ 全てのベルギー軍歩兵、騎兵および司令部ユニットは、ドイツ軍支配下ヘクスを除くベルギー国内で自由配置することが可能になる。
- ・ 選択用のリェージュ要塞および開始時ベルギー軍部隊用の要塞置換えユニットを追加すること。ヘクス72からドイツ軍支配マーカーを取り除くこと。
- ・ 15ターンのシナリオは、ドイツ軍の強襲によってリェージュ要塞が弱体化した後から開始するものとするので、第1ゲームターンに先立って、ドイツ軍プレイヤーはヘクス72の活性化による急襲目的により1回の活性化が認められる。存在する要塞およびベルギー軍ユニットに対する戦闘を宣言し、要塞への砲撃を行うことによって、ヘクス72を活性化させる。
- ・ VPコスト： - 3 連合軍VP

b. 利用可能なドイツ軍の選択肢

1) 制限付自由配置。 部隊配置の失敗していると思われる部分を、最大8個ドイツ軍軍団、3個ドイツ軍騎兵師団および1個ドイツ軍司令部を置き直す事によって訂正する。置き直されるユニットは、スタック制限内でドイツ内のいずれかのヘクスに置くことができる。

- ・ VPコスト： - 3 ドイツ軍VP

2) 多々益々良し。 クルップ社とスコダ社は、実戦的な攻囲榴弾砲の戦前生産を倍化させた。追加の2個選択用HAユニットをターン記録欄の第5ゲームターンのマスに置き、不確定増援として登場させること。

- ・ VPコスト： - 3 ドイツ軍VP

3) 兵站の改善。 ドイツ帝国陸軍は、シュリーフェン計画の兵站面を軽視していた。このオプションでは、ドイツ軍はより多くの自動車化補給部隊を創設し、そしてそれら全てをより有効に活用することとする。ルール11.2.1項は、ドイツ軍ユニットは鉄道ヘクスから2ヘクスの長さの補給を引くことができるように修整される(ユニットが含まれるヘクスは数えるが、鉄道ヘクス自身は数えない)。

- ・ VPコスト： - 2 ドイツ軍VP

4) 部隊増強。 ドイツ軍は、フランス軍よりも遙かに使用可能な人的資源貯蓄があったが、その貯蓄のかなり低いパーセント部分しか動員しなかつた。1914年に追加のドイツ陸軍があったならば、重大な影響があったであろうか? 確認してみようではないか。5個の選択用ドイツ軍歩兵軍団とドイツ軍選択用第9軍司令部を、ターン記録表の第1ゲームターンのマスに置くこと。それらは、不確定増援として第1ゲームターンに登場するか、オランダ

侵攻オプションを選択した場合(後述参照)、第2ゲームターンに登場を遅らせることができる。第2ゲームターンに1CAPを消費して、第9軍司令部と5個選択用歩兵軍団を活性化させる。これらの6個のユニットは、ヘクス42、52、62もしくは71を通して全許容移動力で単一の集団として登場する。登場するゲームターンから開始して、受け取られるドイツ軍CAPを1多く調整する。

- ・ VPコスト： - 4 ドイツ軍VP

5) ドイツ軍オランダ侵攻。 オランダ侵攻計画は描き上がっていたが、結局は削除された。そのような侵攻によって、シュリーフェン計画は促進されたのであろうか? このオプションを選んだ場合、以下の変更を実行すること:

- ・ 通過不可能なヘクスサイド42/52を無視すること。1つの赤い菱形付き+1MPヘクスサイドとみなすこと。
- ・ 第5ゲームターン(またはヘクスがドイツ軍支配下になり、要塞が破壊された後の最初のターン)から開始して、ヘクス52(アントワープ)はドイツ軍補給源になり、そしてアントワープ北東から地図端に鉄道線が繋がっている。不確定増援もしくはヘクス81に置くことができる。指定されている増援は、ヘクス52に置くことができる。
- ・ 以下のユニットをターン記録欄から取り除く: 海兵師団(第3ゲームターン)、第 2 後備兵軍団(第5ゲームターン)および北方軍司令部(第5ゲームターン)。これらのユニットは、オランダ守備隊に使用されたものとみなされる。
- ・ ドイツ軍部隊増強オプションが選択されている場合、第2ゲームターンにドイツ軍プレイヤーは第9軍司令部と5個選択歩兵軍団を登場させることができる。第2ゲームターンに1CAPを消費して、第9軍司令部と5個選択用歩兵軍団を活性化させる。これらの6個のユニットは、ヘクス42、52、62もしくは71を通して全許容移動力で単一の集団として登場する。
- ・ ドイツ軍プレイヤーはアントワープ要塞を攻囲することが可能になり、そしてヘクス52内の要塞が攻囲状態である場合はヘクス52はドイツ軍支配下になる。
- ・ シュヘルド河(Scheld)河口は、中立地帯ではなくなる。イギリス軍第7および海軍師団を、連合軍が支配している場合、ヘクス52に不確定増援として置くことができ、そしてヘクス52内のイギリス軍もしくはフランス軍ユニットは戦略海上移動を利用することができる(ルール12.5.5項に対する追加)。
- ・ VPコスト： - 4 ドイツ軍VP

プレイノート

予備部隊 常に何かを予備として準備しておくこと。これは大いなる幻影において最も重要なことである。通常、我々が予備を考える場合、緊急対応用にとって置いてある部隊やユニットを思い浮かべる。この予備に関する定義は、大いなる幻影では重要な役割を果たすことになる。戦線が元の規模より2倍に拡大し、損害が上昇するに従って、自分のユニットのほとんどの割合が“戦線維持”の任務に廻されることになるであろう。こんな状況下でも、常に司令部と4、5個の軍団を機動打撃部隊として使用できるように集めることができるプレイヤーは、それ相応に報いられることであろう。

同じくらいあるいはより重要なことは、自分が1またはゼロのCAPしか持っていないのに相手が4つ持っている状況に自分自身が置かれていることに決してならないようにCAPを常に温存しておくことである。そのCAPの比率は、破滅へのレシビである。同じ様な悪い状況は、自分がCAP

を使い切っており、相手側が攻撃可能な軍（前述参照）の1つと2CAPを残している場合である。敵は必要に応じて、アクションフェイズが終了する間に重要なVPヘクスを強襲し占領する攻撃を2回可能にする強力なワン・ツールのコンビネーションを発動することができる。起こっていることの進行を止める手段が無いことを認識しながら、座してこの出来事を直視することは耐えられないことである。

最初、領土を維持するよりも自軍のユニットを残すことが重要であるが、フランス軍第 軍団の様なユニットは貴重なフランス第5軍の逃走を可能にするために全滅するまで抵抗しなければならないかもしれない。デッドパイルから1個ユニットを戻すには最低限1CAPの消費が必要である（連合軍プレイヤーのベルギー軍およびイギリス軍ユニットの場合は更に条件が悪い 一度除去されると、ほとんど戻ってこない）。その同じCAPで1ヘクス内の複数混乱状態軍団を回復させるために、または複数の軍団を一度に活性化させて移動および攻撃させるために使用できる。特に自軍のヘクス全てを活性化（後半は塹壕構築）のために十分なCAPを決して与えられることはないので、計算的に行くことは無理がある。対戦相手の最初の活性化で自分に攻撃が仕掛けられるような場合、完全戦力ユニットを含んでいるヘクスに自軍の混乱状態ユニットを退却させる方が良い。そんな風にして相手側がそのようなヘクスに進入して戦闘を宣言するために活性化した場合、自軍が戦闘に送るユニットの少なくとも一部は完全戦力であり、戦闘ボード上に送られ、場合によっては除去される混乱状態ユニットの数を減らすようにすることである。そのヘクスがシナリオの勝利条件上致命的であり、他に選択の余地が無いかぎり、混乱状態ユニットでヘクスを保持することは敵の思う壺である。

補給は、寛大ではない。ユニットが補給切れ状態でアクションフェイズを終了している場合、自軍の混乱状態ユニットは除去され、そして完全戦力ユニットは混乱状態になるので、戦闘に敗北したのと同じことになる。その上、見返りに敵のステップ1つも全く喪失させること無しに。自軍の補給線を守ることに関しては、十分に注意すること。

塹壕の構築が始まって場合でも、このゲームは紛れも無く機動戦を扱っている。塹壕のある敵支配下ヘクスに隣接する4または5のヘクスを支配するために移動することによって、塹壕のDRMを打ち消すのに役立つ集中攻撃DRMを得ることができる。塹壕ヘクスを孤立させることはまた、増援の登場を遅らせ防御側に消耗を強いることにもなる。その他忘れてはならないのは、塹壕マーカーのあるヘクスでも、1個や2個のユニットだけでは100%安全ではない。4個攻撃ユニット、2回の活性化、集中攻撃のDRMに良い出目が加われば、ヘクスを勝ち取ることができる。そこでは、攻撃側と防御側の両方として行われる。

ゲームを楽しんでください!

トニー・カーチス

ディヴェロppersノート

直観的に大いなる幻影のようなゲームに史実同様にどの様にして何故に戦役が綻んでいったを示す“歴史の学習”の一面も用意しながら、プレイする上での面白さも可能にする移動戦闘システムを選択したテッド・レイサーのようなデザイナーを私は畏敬して止まない。テッドとだけではなく、プレイテスターやルール校正者の献身的なグループと仕事できたことに喜びを憶える。彼らは私の仕事を容易にしてくれた。

シナリオにおいていくつかのユニットは、実際に戦役に参加したがこの規模では個々に描写することが難しい小規模部隊の受け入れ先としての編制および機能が与えられている物がある。

ドイツ軍第 後備兵軍団 私はこの軍団が本当に実在したとは信じていないが、このユニットによってドイツ軍プレイヤーはドイツ第1軍および第2軍後方で作戦行動していた5個または6個の後備兵旅団を利用できるようになる。

フランス軍ユニット:

第 二線予備集団 ザールブルグとモールハンジに對するフランス軍の攻撃が発動されるに従って、3個予備師団(第67、第73、および第74)は、メッツを南から遮断するために前線に送られ、そしてこの駒はこれらの師団を表している。

第 二線予備集団 この駒は、フランス第4軍の後方に出撃した第52および第60予備師団を表している。

ヴォージュ軍団 最初は第44正規兵および第66予備師団の組み合わせ、後に第44師団と予備山岳猟兵大隊のグループ、第2植民地旅団および様々な小規模の予備または国土防衛中隊の集まりを表す。

第2マロック師団 この師団は1918年までは存在していないが、戦役においては全て別々に戦ったデュ・マロック旅団、第3デュ・マロック旅団および第4デュ・マロック旅団の代理としてここでは使用される。それぞれは申し分の無い旅団であったが、戦闘打撃命中機構を採用しているため、マロック師団には3の戦闘力を与えられており、1の戦闘力の旅団2個または3個の存在よりもはるかに望ましい物となっている。

第71予備師団 3個旅団装備の大規模師団なので個別に駒が用意されている。

ほとんどのフランス軍団の戦闘力は4である。そうではないユニットは以下の通り:

植民地部隊軍団 CS5; 植民地部隊はエリート部隊として扱われており、加えて軍団の予備として正規兵第5植民地旅団が配属されていた。

第 軍団 CS5; 第4師団は2個ではなく3個旅団編制であった。

第 軍団 CS6; 第5および第6師団に加えて、新たに到着した第38北アフリカ師団が配属された。

第 軍団 CS6; 第12、第40、および第42師団から編制される。第42師団は後半に転出されたが、連合軍プレイヤーはシナリオを通して上昇している戦闘力の恩恵を受けることができる。

第 (-) 軍団 フランス軍による愚行。第17および第18師団のそれぞれの構成1個旅団で臨時の第17師団が編制され、軍団砲兵の大部分と共に北部に送られた。‘XXX’軍団記号を冠しているが、スタック制限に関しては1個師団としてこの駒を扱うこと。

第 軍団 CS5; フランス山岳部隊からの第27および第28師団に加えて、時には正規兵第2植民地旅団または山岳猟兵の予備グループ。

第 軍団 CS6; 第35および第36師団と共に新たに到着した第37北アフリカ師団が配属。

第 軍団 CS5; 第11および第39師団と共に初期には第 軍団から臨時編制第18師団が配属(後に複数の予備中隊と交代)。

軍による色分け:

1) 水色の駒は、フランス軍海外部隊、植民地部隊、独立軍、および北アフリカ部隊、または本国軍の一部であるが特別な種類のものを表している。

2) 濃灰色の駒はバイエルン軍であり、独立した政治上の存在であるがドイツ寄りに同盟している。

3) 茶色の駒はイギリスインド軍であり、インド人と共に戦ったイギリス式装備の独立したイギリス式管理および訓練を受けた軍である。

トニー・カーチス

4.0 ターン手順

・CAPSフェイズ(5.0項)

・主導権判定フェイズ(6.0項)

・相互増援および補充フェイズ(7.0項)

- A. 非主導権プレイヤーセグメント
- ・ 増援の配置(7.1項)
 - ・ 除去ユニットを補充するためのCAP消費(7.2項)
- B. 主導権プレイヤーセグメント(非主導権プレイヤーと同じことを実行する)

・アクションフェイズ

- A. 主導権プレイヤーアクションセグメント。
主導権プレイヤーは、パス CAP消費無しで相手側プレイヤーのアクションセグメントに飛ばすこと(8.1.1項)を行う、又は充分に使用できるCAPを持っているならば、最大2回の活動を実施することができる。各活動において、以下の内の1つを行うことができる：
- ・ 1つのヘクス内のユニット(複数可)を移動させ、可能ならば1回以上の戦闘を実行させるために1CAPを消費する(8.4項)。
 - ・ 可能である場合、1ヘクス内で塹壕構築を行うために1CAPを消費する(9.7項)。
 - ・ 1つのヘクス内のユニット(複数可)を混乱状態から回復させるために1CAPを消費する(これによって主導権を引き渡すことになる可能性がある、ルール9.8.3項を参照)。
- B. 非主導権プレイヤーアクションセグメント(主導権プレイヤーアクションセグメントと同じことを実行する)
- C. 2回連続パスによってアクションセグメントが終了していないならば(8.1.1a項)、いずれかのプレイヤーがCAPを残している場合、ステップAに戻る。残っていない場合、戦略移動フェイズに移行する。

・戦略移動フェイズ(10.0項)

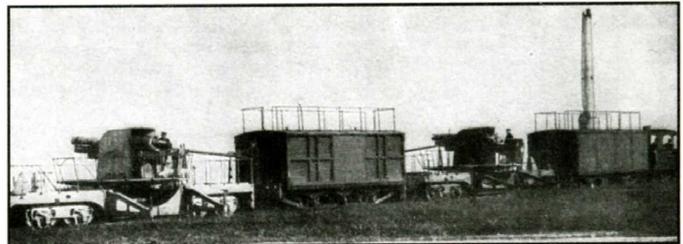
- A. 非主導権プレイヤー戦略移動
- B. 主導権プレイヤー戦略移動

・管理フェイズ(11.0項)

- A. 強制戦闘VP減少(9.1.1b項)
- B. ドイツ軍即時勝利セグメント(3.2.4a項)
- C. ドイツ軍中間VP計算セグメント(シナリオ1および3の第9ゲームターンのみ)
- D. ゲーム終了勝利判定セグメント(3.2.4c項)
- E. 補給状態確認(11.2.1項)
- F. 消耗確認セグメント、加えて攻囲下の要塞の降服判定のサイモ振る(9.5.3c項、11.2.6項)
- G. 補給状態ユニットの混乱状態からの回復(11.2.7項)
- H. 塹壕向上セグメント(11.2.8項)
- I. ターンマーカー前進(11.3項)

大規模守備隊の要塞：

要塞	ヘクス
メッツ(両方のユニット)	8 6
モーブージュ	4 5
ヴェルダン	6 7
ヴェルダン	7 6
トゥール	8 7
エピナル	9 8
ベルフォール	1 0 4
アントワープ(シナリオ3 選択ユニット 9.5.2項に対する例外)	5 2



クレジット

デザイナー： テッド・レイサー
 ディヴェロッパー： トニー・カーチス
 装飾ディレクター： ロジャー・マクゴワン
 ゲーム箱表紙および梱包デザイン： ロジャー・マクゴワン
 ゲーム地図および駒美術： マーク・サイモニッチ
 プレイテスト： デヴィッド・オド、トニー・カーチス、ジム・フリック、アンドリュー・マーリー、マーク・サイモニッチ、ブラッド・ストック、ブライアン・ストック
 校正： アラン・ヒル、ブラッド・ストック、アンドリュー・マーリー、トニー・カーチス、ヴィンセント・ラファヴレス、ベン・カドラマス
 製作協力： トニー・カーチス
 製作者： トニー・カーチス、ロジャー・マクゴワン、アンディー・ルイス、ジーン・ピリングスリー
 およびマーク・サイモニッチ



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com