

グレートウォー コマンダー



プレイ冊子

目次

無作為シナリオ作成手順	2	R S. 1 1 攻撃側配置	3
R S. 1 会戦	2	R S. 1 2 防御施設配置	3
R S. 2 戦場	2	R S. 1 3 偵察配置	3
R S. 3 連合軍およびドイツ軍	2	R S. 1 4 マーカー類	3
R S. 4 部隊等級	2	R S. 1 5 カード	3
R S. 5 目標	2	R S. 1 6 開始時間	4
R S. 6 戦闘序列	2	R S. 1 7 3人プレイヤーゲーム	4
R S. 7 指揮官	2	プレイの例	4
R S. 8 支援サイ振り判定	2	デザインノート	8
R S. 9 態勢	3	命令一覧	10
R S. 10 防御側配置	3		

無作為シナリオ 作成手順

一度諸氏がこのゲームに含有されている16の公開シナリオに慣れたならば、諸氏は幾つかの無作為で創作したもののプレイに腕試ししたくなるであろう。以下の方法を使用して、諸氏は選択された部隊と秘密の目標を同時に利用する史実的に尤もらしい戦いに行きつくことになる。

無作為シナリオを創作するためには、プレイヤーはサイ振り判定用を使用するために1組の運命デッキをシャッフルして使用すると良い（または単純に2個の6面体サイコロを使用する）。その後、示されているその通りの順番で以下の手順を実施すること。

RS.1 会戦

一方のプレイヤーに会戦決定のためにサイ振り判定を実施させること：

2 - 4、11 - 12： マルヌ河 1914年

5 - 6： ヴェルダン 1916年

7、10： 皇帝の戦い 1918年

8 - 9： サン・ミエール 1918年

RS.2 戦場

RS.2.1 一方のプレイヤーに1回のサイ振り判定を実施させること：“偶数”の場合、そのプレイヤーは使用される利用可能な地図いずれか1枚を選ぶ（後述の例外、参照）；“奇数”の場合、他方のプレイヤーが地図を選ぶ。

プレイヤーが史実的および天候上の正確さを求める場合に注意：

マルヌ河シナリオで戦う場合、地図2、5、9、10および11は選ばない方がよい。

皇帝の戦いまたはサン・ミエールの戦いで戦う場合、地図2は選ばない方がよい。

RS.2.2 地図を選択しなかったプレイヤーはそれをプレイの場の中心に置き、それから新たなサイ振り判定を実施し、白色または有色のサイの目のいずれかを選ぶが、全ての2および5を無視すること（2のゾロ目および5のゾロ目の場合、振り直すこと）。彼は次に選んだサイの目に一致する方位盤方向が自分に向くように、地図を回転させる（それは彼の味方側盤端部になる）。

1、3、4または6が選ばれ、彼はサイの目に一致する方位盤方向が自分に向くように地図を回転させる（それは彼の味方側盤端部になる）。

例として3を示す白色サイの目では右側辺が彼に最も近くなるようになる；6では地図の左辺が彼に与えられる；1は上端部である；4は最底辺である。

RS.3 連合軍および ドイツ軍

どちらかのプレイヤーが1回のサイ振り判定を実施する：“偶数”の場合、そのプレイヤーはドイツ軍をプレイする；“奇数”では、そのプレイヤーは連合軍（フランス軍またはアメリカ軍）。連合軍陣営について：

マルヌ河またはヴェルダンの戦いが戦われる場合、そのプレイヤーはフランス軍をプレイする。

皇帝の戦いが戦われる場合、その最後のサイの目が8未満である場合はフランス軍をプレイする。それ以外の場合は、アメリカ軍をプレイする。

サン・ミエールの戦いが戦われる場合、そのプレイヤーはアメリカ軍をプレイする。

RS.4 部隊等級

マルヌ河の戦いが戦われる場合、全ての部隊は正規兵等級とみなされる。

全て他の戦いに関しては、各プレイヤーは以下の該当する表でサイ振り判定する：

2 - 6： 精鋭

7 - 10： 正規兵

11 - 12： 未熟兵

RS.5 目標

無作為い選択用の“引き容器”を作るために、口の空いた容器内に全ての目標チップを入れること。

どちらかのプレイヤーが無作為に1枚の表を明らかにした目標を引き、それを欄ディスプレイ上の目標チップボックスの中央マス内に置く。

RS.6 戦闘序列

各プレイヤーは自分の割り当てられた陣営の戦闘序列表を照会し、密かに自分がプレイを望む戦闘序列を選ぶ；選んだ戦闘序列と同じ規模の指定がある選択された戦闘序列チップを探し出し、丸めた手の中に隠す（9つの戦闘序列チップは、ガスマーカーの裏面に印刷されている。これらのマーカー上で、Bは大隊を示し、Dは分遣隊を示し、Cは中隊を示す）。選ばれた戦闘序列は、先に決められた会戦、国籍および部隊等級に一致しなければならない。

代わりに、プレイヤーは紙片に自分達の選択を書き記すことができる。

より低い購入戦闘序列ポイント値のプレイヤーは、自分の相手側購入戦闘序列ポイント値からこの数値を差し引く。彼は次に自分の勝利ポイントマーカーを、この数値に等しい数字の勝利欄のマスに置く。この数値が40を超えている場合、彼は火力欄を使用する（そこではこの目的に関して0は40に等しい）。

RS.7 指揮官

RS.7.1 各陣営は自分の最高位指揮官を決定するために、最高位指揮官表のその欄で1回サイ振り判定し、白色のサイの目のみを読み、表の下にリストされている関連する修正を加減する（戦われる会戦がマルヌ河である場合、サイ振り判定は不要である）。

RS.7.2 各陣営はその戦闘序列にリストされている1人除いた各指揮官に対して、指揮官表のその欄で再度1回サイ振り判定し、白色のサイの目のみを読み、表の下にリストされている関連する修正を加減する。プレイヤーのその後の指揮官サイ振り判定が先のサイ振り判定で得られたものと同じ名称の指揮官の結果になった場合、結果が未使用指揮官になるまで振り直すこと。あるプレイヤーの選択した戦闘序列に1人の指揮官しか含まれていない場合、このサイ振り判定は実施されない。

RS.8 支援サイ振り判定

勝利ポイントマーカーが“0”マスにある場合、このステップを飛ばし、ステップ**RS.9**に直接進むこと。それ以外の場合：

RS.8.1 より低いコストの戦闘序列のプレイヤー（つまり、彼の勝利ポイントマーカーが勝利欄上にある）は、彼の国籍の支援表上で戦われる会戦と彼の選択した戦闘序列に一致する欄から、1または2の使用可能な支援（赤い文字と数字）を購入しなければならない。購入される支援（複数可）は、駒の山から使用可能でなければならない。左の数字は、2番目の数字（太文字および括弧内）として示されている勝利ポイントコストで、合わせて購入することができる各支援の数を示している。同じ支援の複数購入は禁止であり、つまり1つの電話支援のみが購入でき、そして1つの戦車支援のみが購入可能であることに注意のこと。

RS.8.2 彼は次に、彼の勝利ポイントマーカーを購入された支援のリストされたコスト（太数字）合計と同じマス数を“0”マスに向けて移動させる。彼の勝利ポイントマーカーが“0”マス未満に移動した場合、相手側勝利ポイントマーカーと交換され、それはある場合は残った全コスト分勝利欄上で再度動かされる。

RS.8.3 -そして以下の場合のみ- 2番目のプレイヤーが最も多く勝利ポイントを持っている場合（つまり、彼の勝利ポイントマーカーが“0”以外の勝利欄のマスにある）、2番目のプレイヤーは、彼の国籍の支援表上で戦われる会戦と彼の選択した戦闘序列に一致する欄から、1または2の使用可能な支援（赤い文字と数字）を購入しなければならない。

購入される支援（複数可）は、駒の山から使用可能でなければならない。左の数字は、2番目の数字（太文字および括弧内）として示されている勝利ポイントコストで、合わせて購入することができる各支援の数を示している。同じ支援の複数購入は禁止であり、つまり1つの電話支援のみが購入でき、そして1つの戦車支援のみが購入可能であることに注意のこと。彼は次に、彼の勝利ポイントマーカーを購入された支援のリストされたコスト（太数字）合計と同じマス数を“0”マスに向けて移動させる。彼の勝利ポイントマーカーが“0”マス未満に移動した場合、相手側勝利ポイントマーカーと交換され、それはある場合は残った全コスト分勝利欄上で再度動かされる。

R S. 8.4 最後に、両方のプレイヤーは購入した支援を集め、それらを自分達の戦闘序列駒の既存パイルの脇に置く。初期配置時に、全ての兵器は戦闘序列シート上に描かれている通りにそれらの携行ユニットに割り当てられなければならない、一方で単独で獲得された兵器は兵器が無いいずれかの獲得ユニットに割り当てることができる。

R S.9 態勢

R S. 9.1 この時点でより高い勝利ポイントのプレイヤー（つまり、これまでのところ最小の勝利ポイントしか消費せず、勝利欄に自分の勝利ポイントマーカーを残している者）は“防御側”になり、他方のプレイヤーは“攻撃側”になる。勝利ポイントマーカーが“0”マスに位置している場合、両方のプレイヤーの態勢は代わりに“偵察”になり、**R S. 1.4**に進む。

我々はこの無作為シナリオ創作を使用する我々のゲーム中に、防御側プレイヤーが配置終了まで備忘用として彼の前に、前述のR S. 6で使用されるDマーカー（ガスマーカー裏面）を残しておくことが便利であることに気付いた（Dはここでは“防御側”を示す）。

R S. 9.2 防御側（のみ）は1個以上の防御施設にXポイントまでを消費でき、ここでXは防御側現行勝利ポイント合計に等しい。どの防御施設でも購入できる — 駒の山から可能な限り。防御施設に消費される勝利ポイントは、防御側の勝利ポイント合計から差し引かれる（つまり、勝利ポイントマーカーを勝利欄の“0”マスに向けて動かすこと。勝利ポイントマーカーが“0”マス未満に移動した場合、それは相手側勝利ポイントマーカーに交換され、それはある場合は残った全コスト分勝利欄上で再度動かされる）。

R S.10 防御側配置

R S. 10.1 防御側は自分が購入したフォーメーションを、盤の方向が“長手”である場合、彼の味方側盤端部の8ヘクス以内に配置する（つまり、最初の8ヘクス行内）； または盤方向が“短手”である場合、12ヘクスの奥行まで。スタック制限は、満たされなければならない。獲得された電話は、砲兵ボックス内に置かれる（使用可能な砲兵の種類表に関して

はO19.2を参照のこと）。この時点では、脇に防御施設を残しておくこと： それらは後のステップで配置されることになる。

R S. 10.2 支配マーカー（防御側面を上）を地図上の全ての目標ヘクス内に置くこと。非秘密目標に従って勝利ポイントを調整すること。

R S.11 攻撃側配置

R S. 11.1 支援要請 - 攻撃側は、彼の国籍の支援表上で戦われる会戦と彼の選択した戦闘序列に一致する欄から、1つ以上の支援を選ぶことができる。彼が行う場合、この支援はR S. 8で購入された支援と同一であってはならず（同じ支援の複数購入は禁止であり、つまり1つの電話支援のみが購入でき、そして1つの戦車支援のみが購入可能である）、そして駒の山から使用可能でなければならない。彼は次に、購入した支援のリストされたコスト（太文字）合計に等しい数のマスを防御側が有利になるように勝利ポイントマーカーを移動させる。勝利ポイントマーカーが“0”マス未満に移動した場合、相手側の勝利ポイントマーカーに交換され、それはある場合は残った全コスト分勝利欄上で再度動かされる。

状況に関わらず、勝利ポイントマーカーが未だ火力欄上にある場合、それは同じ国籍が見えるように《+20》の面で勝利欄の《20》マスに置かれる（それは40勝利ポイントに等しい）。

R S. 11.2 配置- 攻撃側はここで、盤方向が“長手”である場合は彼の味方盤端部から2ヘクス以内（つまり、最初の2ヘクス行）に、または盤方向が“短手”である場合は3ヘクスの深さまで、彼が購入した防御施設を配置する。スタック制限は、順守されなければならない。獲得された電話は、砲兵ボックス内に置かれる。（使用可能な砲兵の種類表に関して、O19.2を参照のこと）。

攻撃側がいずれかの目標ヘクス内に配置する場合、その中の支配マーカーを攻撃側面に返すこと。非-秘密目標チット（複数可）に従って、勝利ポイントを調整すること。

R S.12 防御施設配置

防御側が防御施設を購入している場合、彼はここでそれらを幅広地図では8ヘクスまで、幅が狭い場合は12ヘクスの深さで配置する。

R S.13 偵察配置

R S. 13.1 偵察シナリオにおいて、より高い主導権（彼の国籍の戦闘序列上の彼が購入した戦闘所列内にリストされている）のプレイヤーは、先に自分の部隊を配置しなければならない。彼は自分の購入したフォーメーションを、盤方向が“長手”である場合は彼の味方盤端部の4ヘクス以内（つまり4ヘクス行以内）； または盤方向が“短手”である場合は6ヘクスの深さまでに配置される。その後

より低い主導権のプレイヤーは配置する； 適宜に4または6ヘクスの深さで。スタック制限は、順守されなければならない。

R S. 13.2 各プレイヤーは、彼がフォーメーションを持ち、同時に相手側が持たない目標ヘクス内に支配マーカー（自分の面を上）を置く。

R S.14 マーカークラス

R S. 14.1 時間： 時間欄の“0”マスに時間マーカーを置くこと。

R S. 14.2 サドンデス： 各プレイヤーに対して許可された命令数を合算することでゲーム終了の可能性を決定すること（先に戦闘序列ディスプレイに表示されている通りに）。これによって4から8の間の数字が生じる結果になる。サドンデスマーカーを、時間欄のこのマスに置くこと。

R S. 14.3 降伏： 各プレイヤーは、自分の購入した戦闘序列の一番下に表示されている数字に該当する、損害欄の自分の陣営のマスに降伏マーカーを置く。その後、購入された各支援に対して1回ずつ降伏マーカーを上を動かすこと。

R S.15 カード

R S. 15.1 主導権： より高い主導権のプレイヤー（自分の陣営の戦闘序列表上の彼が購入した戦闘序列内にリストされている）は、主導権カードを掌握してゲームを開始する。最初の所有者の備忘用として、そのプレイヤーの前に主導権カードを置くこと。同数の場合、攻撃側が主導権カードに支配を得る。偵察の場合、ドイツ軍陣営は主導権カードの支配を得るが、戦われる会戦がサンミエールである場合は例外であり、その場合はアメリカ軍陣営が主導権カードの支配を得る。

R S. 15.2 捨て札： 各国の捨て札能力を決定するために、以下の表を照会すること。

捨てカード札		
	マルヌ	ヴェルダン
フランス軍	2	2
ドイツ軍	3	2
アメリカ軍	x	x
	皇帝の戦い	サンミエール
フランス軍	2	x
ドイツ軍	3	2
アメリカ軍	2	3

R S. 15.3 運命： 各プレイヤーは裏向けにした引き山を作るために、自分の国籍の72枚の運命カードをまとめてシャッフルする。各プレイヤーはその後自分の態勢に該当する手札枚数に等しい数の運命カードを、自分のデッキの一番上から引く： 攻撃の場合は6枚、偵察の場合は5枚、または防御の場合は4枚。

R S. 15.4 戦略： 各プレイヤーは裏向けにした引き山を作るために、自分の国籍の9枚の戦略カードをまとめてシャッフルする。各プレイヤーはその後1枚の戦略カードを、

自分のデッキの一番上から引く。

RS.16 開始時間

最後に、主導権カードを所有する陣営が、ゲームの最初の手番を実施する。

RS.17 3人プレイヤーゲーム

グレート・ウォー・コマンダー無作為シナリオ創作によって、3人プレイヤー戦闘のプレイが可能になる。

RS.1からRS.17の前述のステップに従うが、以下の修正を伴う：

RS.1 会戦： サイ振り判定は無く、皇帝の戦い会戦が強制である。

RS.3 連合軍およびドイツ軍： 全3人プレイヤーは、1回のサイ振り判定を実施する： 最高の目はフランス軍をプレイすることになり、最低の目はドイツ軍をプレイすることになり、三人目のプレイヤーはアメリカ軍部隊をプレイすることになる； どれかが同数であった場合、振り直すこと。

RS.6 戦闘序列： 1人の連合軍プレイヤーのみが大隊規模戦闘序列を選ぶことができる。連合軍は自由にこの選択について連絡できる。購入された連合軍戦闘序列のリストされたポイント値は、一緒に加算される。連合軍は、必要場合はどちらの勝利ポイントマーカー（フランス軍またはアメリカ軍のどちらか）が置かれるかを選択する。

RS.8 支援サイ振り判定： 許可されている場合、連合軍はそれぞれ1つの支援を選択する。1個戦車支援のみを選ぶことができ、1個電話のみを選ぶことができる。

RS.9 態勢： 勝利ポイントマーカーが“0”マスに位置している場合、全プレイヤーの態勢は“偵察”になる。ドイツ軍がこの時点でより高い勝利ポイント算定を持っている場合、このプレイヤーは“攻撃側”になり、他方のプレイヤー達は“防御側”になる；ドイツ軍がこの時点でより低い勝利ポイント算定を持っている場合、このプレイヤーは“防御側”になり、他方のプレイヤー達は“攻撃側”になる。

RS.11 攻撃側配置： RS.11.1は、無視される。

RS.12 防御施設配置： 連合軍が“防御側”である場合、彼らは一緒に自分達が防御施設を購入するかどうか、そしてどれを購入するかを決定しなければならない。

RS.13 偵察配置： 連合軍はいつでも先に配置する。

RS.14.2 サドンデス： 連合軍に対して計算される命令数は、各プレイヤーに対する2つの命令数に許可された最高の方である（戦闘序列ディスプレイ上に先に表示されている通りに）。これによって、数字は2から4の間になる。

RS.14.3 降伏： 連合軍降伏マーカーは、両方の購入した戦闘序列（支援は無視する）の一番下に表示された数字の合計に該当する、損害欄の自分達の陣営のマスに置かれる。これによって損害欄の“20”マスより高いマス内に置かれることになる場合、このマス内に残すこと。

RS.15.1 主導権： ドイツ軍陣営は、常に主導権カードを受け取ることになる（1枚の主導権カードのみが使用される）。

RS.15.4 戦略： 1枚の戦略カードデッキのみが使用され、連合軍が選択する。

3人プレイヤー特別ルール：

フランス軍プレイヤーは、フランス軍部隊のみに対してフランス軍デッキを使用する。アメリカ軍プレイヤーは、アメリカ軍部隊のみに対してアメリカ軍デッキを使用する。

フランス軍およびアメリカ軍狙撃兵引き起しは、ドイツ軍部隊にのみ影響する。

防御側の場合、連合軍は時間前進手順時に1勝利ポイントのみを獲得する。

フランス軍およびアメリカ軍プレイヤーは、自分達の許可された命令数を共有する。フランス軍またはアメリカ軍捨て札の場合、他方の国籍は何もしない、または捨て札もすることができ、そしていかなる命令もプレイできない。アメリカ軍およびフランス軍は、常に自分達の共通手番終了時に自分達の手札を補充する。

連合軍は同じ勝利ポイント合計（自分達のそれぞれの勝利ポイントが加算される）を共有する。

フランス軍プレイヤーおよびアメリカ軍プレイヤーは、互いから自分達の手札の内容を秘密にしなければならない。彼等は戦略カードおよび自分達がプレイしたい命令数および手順についてのみに交渉できる。

プレイの例

このプレイの例は多くのゲーム機構の作用を実演することを、同様にこのゲームの一般的な流れの概要を与えることを意図している。

シナリオ01シートを読んだ後、諸氏が以下に示されている通りにゲームを配置し、次にこの叙述に従ってカードを引き、駒を移動させることで「沿ってプレイする」ことを意図している。

配置

机の中央に地図#6を、それが15ヘクスの幅になる向きで配置すること（方位盤方向1をフランス軍の役目を受けるプレイヤーに、そして4をドイツ軍部隊を指揮することになる他方のプレイヤーに向くように置くこと）。

ドイツ軍およびフランス軍運命および戦略カードデッキのそれぞれをその陣営に配置すること。全ては表を上、そして番号順であるように。

これによって、諸氏がこの例を通してリストされた特定のカードを探す助けになる。

フランス軍プレイヤーは、シナリオの“防御側”である（4枚手札）。

ドイツ軍プレイヤーは主導権カードを持ってゲームを開始する； 最初の手番を実施する；そしてシナリオの“攻撃側”である（6枚手札）。

指示されている通りに、欄ディスプレイまたは地図上に以下のマーカーを配置すること：

時間マーカー —— 時間欄の“2”マス

サドンデスマーカー —— 時間欄の“8”マス

フランス軍勝利ポイントマーカー —— 勝利ポイント欄の“1”のマス

降伏マーカー —— 勝利ポイント欄A（欄の上段に）の“6”のマスに1つ、損害欄B（欄の下段に）の“6”のマスに1つ

攻撃合計マーカー —— 火力欄の近くのどこかに

● 目標チットF（裏向け）をプレイヤーA秘密目標ボックス内に、そして目標チットL（裏向け）をプレイヤーB秘密目標ボックス内に

我々の例に関して、我々はドイツ軍プレイヤーが無作為に“F”チットを引き、そしてフランス軍プレイヤーが“L”チットを引いたものと仮定している。

● フランス軍支配マーカーを地図上の目標1、3、4および5内に置くこと

地図上に以下のドイツ軍フォーメーションおよび兵器を置くこと：

● 小銃兵小隊 —— A11
● 小銃兵小隊 —— B11
● 小銃兵小隊 —— C11
● ロンメル中尉 —— C11
● 小銃兵小隊 —— D11
● 小銃兵 携帯/ MG08 —— E11
● ヴァルダウ大尉 —— E11
● 小銃兵 —— F11
● 小銃兵 —— G11

地図上に以下のフランス軍フォーメーションおよび兵器を置くこと：

- 戦列兵 —— F 2
- 戦列兵 —— H 4
- 戦列兵 —— I 1
- 戦列兵 携帯/ アンティエヌ —— K 6
- アントワヌ中尉 —— L 3
- 戦列兵 —— L 3
- ルバ中尉 —— M 1
- 戦列兵 —— M 1
- 戦列兵 —— M 7

以下の運命カードをプレイヤーの公開手札に置くこと：

ドイツ軍——G-2、G-1 5、G-2 1、G-3 9、G-5 9およびG-6 7

フランス軍——F-1、F-2 3、F-6 1、およびF-6 6

以下の戦略カードを裏向けでそれぞれの所有者の前面に置くこと：

ドイツ軍——G S-1； フランス軍——F S 5

この時点から、引かれるまたは明かされるカードは {中括弧} 内にリストされることになる。サイの目は **3・5** のように示されることになる。プレイヤー間の口頭交渉は“引用符”内である。

諸氏は、この叙述内で登場する時に特定の行動およびイベントをルール冊子内で調べたくなるかもしれない。

以下の対戦は、2人の架空プレイヤー：トム（フランス軍の役目を受ける）およびベン（ドイツ軍をプレイ）によってプレイされる。この対戦は作戦的体験を実演することを意図しておらず、この対戦は“勝利する”ことではなく、ゲーム機構を紹介するために用意されている。

我々はまた、手順または戦術が明確ではないかもしれない所でデザイナーのコメントを加えた。

第1手番 — ドイツ軍

ベンは自分の部隊を前に移動させたいが、彼はフランス軍重機関銃がそれらを脅かすことができることを知っている。彼はフランス軍重機関銃ヘクスを攻撃することを決めたので、彼は視認線を確認する： E 1 1（視認側ヘクス）およびK 6（目標ヘクス）の中心点の間で糸がびんと張られる。この糸は妨害地形を含むヘクスを通らず、そして間のヘクス内の障害物の実際の絵柄に触れていないので、この視認線は妨害されず、射撃命令を告げることができる。

この視認線が遮断された場合、ベンはその後他を確認することができた。全ての視認線が遮断された場合、その小銃兵小隊は射撃のために活性化させることができない。

ベンは射撃命令をプレイする {G-1 5} —— “E 1 1内の小銃兵を活性化させる。”これによってまた自動的に小隊の兵器も活性化されるので、彼はヘクスK 6の重機関銃と一緒に射撃を宣言する。重機関銃の火力は9（8； + 2指揮； - 1霧遮蔽物 - 野原と霧の遮蔽物は累積されない）である。射撃攻撃サイの目 {G-5 6} は**1・6**イベントであり、1 6の攻撃合計が求められる。これを示すために火力欄の1 6マス上に攻撃合計マーカーを置き、同時にゲームはイベントの解決のために一時中断されなければならない。

イベントは訓令戦術 {G-4 8} である。ベンはヴァルダウのヘクス内の全フォーメーションをE 1 0内に再配置することを選択する。

トムは隠匿行動をプレイする {F-6 6} —— 射撃攻撃合計は3減少され（建物の遮蔽）、1 3になる。これを示すために火力欄の1 3マス上に攻撃合計マーカーを置くこと。

彼はここで目標ヘクス内のフォーメーションに対する射撃防御サイ振り判定を行う。戦列兵は1 0（7； + 3建物）で開始し、**2・2** {F-6 5} が加えられて合計1 4が求められたので、無事であった。

隠匿行動がプレイされなかったならば - つまり攻撃合計が1 6で残る - 戦列兵はその混乱面に裏返されることになり、トムの戦場での最強兵器は無力になっていたであろうことに注意。

今やE 1 0内で、訓令戦術イベントのために、射撃命令によってまだ活性化されている小銃兵は、K 6への射程を持っている（5； + 2指揮）。ベンは視認線が妨害されていないことを確認後、それへの射撃を告げる。

ベンは射撃技量イベントをプレイする {G-3 9} ——これによって小隊の火力が8（5； + 2指揮； + 2射撃技量； - 1霧遮蔽物）に上昇する。射撃攻撃サイの目 {G-3 2} は**5・1**であり、1 4の攻撃合計が求められる。これを示すために火力欄の1 4マス上に攻撃合計マーカーを置くこと。

トムはここで目標ヘクス内のフォーメーションに対する射撃防御サイ振り判定を行う。戦列兵は1 0（7； + 3建物）で開始し、**2・3** {F-2 1} が加えられて合計1 5が求められたので、無事であった。

“済んだ”。{G-6 0}、{G-1 9}を引く。

ベンはたった今自分の手番終了を告げたので、両方のプレイヤーはいずれかの地図上ユニットが現在非結束状態であるかどうかを確認する。F 2、H 4およびM 7内のユニットに制圧マーカーを置くこと。

第2手番 — フランス軍

トムは移動命令をプレイする {F-1} —— “アントワヌおよび彼とスタックしているユニットを活性化させる”。彼はこれらの

フォーメーションを別々に移動させることを決定する。アントワヌは“2”でL 4に、“4”でL 5に、“6”でK 6に移動し、ベン は“待て！”と告げる。

トムは、ベンが告げたい臨機射撃または隠匿鉄条網行動を持っている場合に備えて、各移動ポイント消費の間に手短な間を入れた。そしてそれが発生した！

ベンは射撃行動をプレイする {G-1 9} —— “E 1 0内の小銃兵を活性化させる”。ヘクスK 6への射撃で（最後の移動ポイント消費が実施された所で）、元として重機関銃を使用しながら射撃グループを作り（8； + 2指揮； - 1霧遮蔽物）、小隊（今では射程内）に對する+ 1を加える。この1 0の火力に対して彼は**4・4**のサイの目 {G-6} を加え、1 8の攻撃合計が求められる： 上手い射撃だ！

トムは目標ヘクス内のフォーメーションに對する自分の射撃防御サイ振り判定を行う。戦列兵は1 2戦意（7； + 2指揮； + 3建物）で開始し、**6・2** {F-3 7} が加えられて合計2 0が求められたので、無事であった。次にアントワヌ中尉は1 2戦意（9； + 3建物）で開始し、**2・3** {F-4 0} が加えられて合計1 5が求められ、それは攻撃合計を超過するに十分ではなかったので、アントワヌは混乱する。

トムは直ちに威力偵察行動をプレイする {F-6 1} ——彼はアントワヌをその表（未混乱）面に戻す。

アントワヌには1移動ポイント残っていたが（道路を含むヘクスであるL 5に彼が進入したので、得た+ 1ボーナス）、トムは彼をそれ以上移動させない。

“ここでL 3内の戦列兵の移動”。それは“2”でK 4に、“4”でJ 4に、“6”でJ 5に移動し（道路を含むヘクスであるJ 4に進入するので、その小隊は+ 1MPを獲得する）、ベンは“待て！”と告げる。

E 1 0内の小銃兵および重機関銃はまだ臨機射撃攻撃によって活性化されているので、ベン は視認線確認を実施する。線は森林ヘクスであるI 6を通るので、視認線は妨害され、この攻撃は実施できない。

トムは射撃命令をプレイする {F-2 3} —— “K 6内の戦列兵を活性化させる”。これによってまた小隊の兵器も自動的に‘活性化’され、そして彼は元として重機関銃を使用する射撃グループを作り、火力は9である（7； + 2指揮； + 1小隊による； - 1霧遮蔽物）。射撃攻撃サイの目 {F-3 5} は**3・6**であり、1 8の攻撃合計が求められる。

ベンはここで目標ヘクス内のフォーメーションに対する射撃防御サイ振り判定を行う。小銃兵は1 1戦意（8； + 2指揮； + 1； 砲弾痕）で開始し、**1・3** {G-5 2} が加えられて合計1 5が求められ、それは攻撃合計を満たすためには十分ではなかった。その小銃兵は混乱しなければならないが、ベン は直ちに軽傷行動 {G-6 0} をプレイし、それはユニットを混乱させる代わりに、それを良好

状態の班に置き換えさせる。結果として、トムは1勝利ポイントを獲得する。ベンはこちらで9戦意（8； +1砲弾痕）で開始するヴァルダウに対する自軍射撃防御サイ振り判定を実施し、3・6 {G-3 4} が加えられて合計18が求められる。移動していない目標に対する同数結果は制圧の結果を生じさせ、制圧マーカーがヴァルダウに置かれる。

“済んだ”。{F-3}、{F-4 5}、{F-5 1}、{F-6 0}を引く。

トムはたった今自分の手番終了を告げたので、両方のプレイヤーはいずれかの地図上のユニットが現在非結束状態であることを確認する。F 2、H 4およびM 7内のユニットは既に制圧マーカーを持っているので、ゲームを進めることができる。

第3手番 — ドイツ軍

ベン**は射撃命令をプレイする {G-2 1}** —— “K 1 0内の班を活性化させる”。これによってまた班の兵器も自動的に‘活性化’されるので、彼はヘクスK 6の重機関銃と一緒に射撃を宣言する。重機関銃の火力は9である（7； +2指揮； -1霧遮蔽物）。射撃攻撃サイの目 {G-1 8} は**4・3狙撃兵**であり、16の攻撃合計が求められる。狙撃兵引き起しを解決する前に、彼は[+1]サイの目修正として**自分の戦略カード {GS 1} の使用**を告げ、これによって攻撃合計は17に上昇する。この戦略カードは捨て札にされる。

サイの目修正は、この狙撃兵引き起しを無効にせず、そして後回しにさせない。

狙撃兵チェック {G-3 8} はヘクスH 3である：ビンゴ！ H 4内のフランス軍ユニットは混乱させられる。

トムは目標ヘクス内のフォーメーションに対する自分の射撃防御サイ振り判定を行う。戦列兵は12戦意（7； +2指揮； +3建物）で開始し、**3・1 {F-6 4}** が加えられて合計16が求められたので、戦列兵は混乱する。次にアントワース中尉は12戦意（9； +3建物）で開始し、**6・3 {F-2 2}** が加えられて合計21が求められ、それは彼がそれに耐えたことを意味する。

ベン**は移動命令をプレイする {G-2}** —— “ヴァルダウを活性化させ。彼はそれから個の手番に既に活性化されたE 1 0内の班以外の彼の指揮範囲内の全ユニットおよび指揮官を活性化させる（ヴァルダウがドイツ軍最高位指揮官であるので）”。これによってロンメルは自分自身の指揮範囲内のユニットにこの活性化を“伝えること”ができるので、A 1 1およびB 1 1内のユニットの活性化を可能にする。

ベン**は結果的にフランス軍のより脅威がある部分を分断してしまい、彼は今や前に進むことができる。**

ロンメルおよび彼とスタックしているユニットは先に移動し、“1”でC 1 0、“2”でC 9、“3 2でD 8、“4”でD 7、

“5”でE 7、“6”でE 6、“7”でF 5に行く（道路ボーナスにより、ロンメルに対して+1移動ポイント）。

B 1 1内のユニットは“1”でB 1 0に、“2”でB 9に、“3”でB 8に、“4”でC 8に、“5”でD 7に、“6”でE 7に移動する。

A 1 1内のユニットは“1”でA 1 0に、“2”でA 9に、“3”でB 8に、“4”でC 8に、“5”でD 7に移動して、そこで停止する。

D 1 1内のユニットは“1”でD 1 0に、“2”でD 9に、“3”でD 8に、“4”でE 8に、“5”でF 7に移動する。

G 1 1内のユニットは“1”でG 1 0に、“2”でG 9に、“3”でG 8に、“4”でG 7に、“5”でG 6に移動する。

F 1 1内のユニットは“1”でF 1 0に、“2”でF 9に、“3”でF 8に、“4”でG 8に、“5”でG 7に移動する。

最後に、ヴァルダウは“1”でE 9に移動する。トムは“待て！”と言う。

トム**は秘密配置鉄条網をプレイする {F-4 5}** —— E 9内に鉄条網マーカーを置き、これによってヴァルダウの移動は終了する。

“済んだ”。{G-7}、{G-3 7}、{G-6 1}を引く。

ベンの手番の終了であり、両方のプレイヤーはいずれかの地図上のユニットが現在非結束状態であることを確認する。非結束状態ユニットは既に制圧マーカーを持っているので、ゲームを進めることができる。

第4手番 — フランス軍

トム**は移動命令をプレイする {F-3}** —— “ルバと彼とスタックしているユニットを活性化させる”。それらは“1”でM 2に、“2”でL 2に、“3”でK 3に、“4”でJ 3に、“5”でI 4に、“7”でI 5に移動する（道路ボーナス）。

トム**は回復命令をプレイする {F-5 1}** —— 彼は最初にF 2、H 4およびM 7内のユニット上の制圧マーカーを除去する。彼は先に11の戦意（8； +3建物）があるH 4内の戦列兵に対する回復サイ振り判定を実施することを選ぶ。サイの目は**6・4 {F-2 6}** であるので回復し、その未混乱状態面に表返される。その後彼は13の戦意（8； +2指揮； +3建物）があるK 6内のユニットに対してサイ振り判定をする。このものはとても簡単であろう！ サイの目は**1・1 {F-5 7}** であるので、そのユニットは回復する。

“済んだ”。{F-3 0}、{F-3 1}、{F-4 9}を引く。

トムはたった今自分の手番終了を告げたので、両方のプレイヤーはいずれかの地図上の

ユニットが現在非結束状態であることを確認する。F 2内のユニット上に制圧マーカーを置くこと。

第5手番 — ドイツ軍

ベン**は空襲命令をプレイする {G-3 7}** —— 無作為ヘクスはJ 3 {G-7 0} である。ベンは、それが方位盤方向“5”に向き、その爆撃面を表示するように自軍航空機マーカーを配置する。“ヘクスH 4を爆撃”。最初にそのヘクス内のユニットは制圧され、その後その航空機の爆撃火力ポイント（1914年シナリオであるので3）を使用しながら攻撃される。この3火力ポイントに彼は**6・6時間 {G-2 8}** のサイの目を加え、15の攻撃合計が求められる。時間引き起しを解決するためにゲームは中断されなければならないので、これを示すために火力欄の15のマス上に攻撃合計マーカーを置くこと。（トムは射撃防御サイ振り判定を実施しなければならないが、この解決後のみである）。

時間マーカーを時間欄の“3”マス内に進めること；

全ドイツ軍運命カードを“引き山”内に、そして“捨て札山”を1-72の順番に戻す。（通常、ドイツ軍プレイヤーは新しい引き山を形成するためにそれらを一緒にしてシャッフルするが、このプレイの例に関して我々は物事を少々でっち上げる必要がある）。

サドンデスサイ振り判定は、まだ必要ではない；

防御側（トム）は1勝利ポイントを獲得する（勝利ポイントマーカーを3のマスに移動させること）；

除去する煙幕およびガスマーカーは無い。

プレイに導入する増援フォーメーションは無い；

どちらのプレイヤーも塹壕構築行動をプレイしない。

ベン**は戦略カードを持っていないので、彼は自分の戦略カードデッキから1枚引く。 {GS 3}。**

トムはここで目標ユニットに対する射撃防御サイ振り判定（9の戦意； 7； -1制圧状態； +3建物）を行い、**4・2 {F-6 3}** のサイの目が出て、合計15の防御合計が求められる。非移動中目標に対する同数の結果は、制圧を生じさせるが、そのユニットは既に制圧状態であるので影響は無い。

ベンは最後に地図から航空機マーカーを除去し、後の使用の可能性のために脇に置かれる。

ベン**は移動命令をプレイする {G-7}** —— “ヴァルダウを活性化させる”。ヴァルダウは、“全て”でE 1 0に移動する。

トムはヴァルダウに臨機射撃攻撃を実施できたが、彼は町内に殺到を試みるであろう

ロンメルと彼の兵士への臨機射撃用にそれを使用するために手元にカードF-30を保持することを決定した。可能性がある臨機射撃用に手元に射撃カードを保持することは、通常は防御側による賢い選択である。．．言わば、攻撃側に自由な“公園での散歩”を与えるに及ばない。

ベンは攻勢命令をプレイする {G-61} ——

“ロンメルと彼に、そして互いに隣接しているフォーメーションの“戦列”を活性化させる。”

最初に、ロンメルと彼とスタックしている小銃兵は“2”でF4に移動する。トムは“待て！”と告げる。

トムは射撃行動をプレイする {F-30} ——

“ルバ中尉と彼の指揮範囲内の全てのフォーメーションを活性化させる”。ヘクスF4への射撃で、彼は元としてルバとスタックしている戦列兵を使用する射撃グループ（5の火力；5； +1指揮； -1霧遮蔽物）を作り、H4内のユニットに対して+1を加える（J5内のユニットを活性化させたが、目標に視認線を引くことができないのでここでは参加できない）。この6火力に対して、彼は**4・6 イベント** {F-72} のサイの目を加え、16の攻撃合計が求められる。

トムは**偵察イベント** {F-54} を引いた。ベンは自分の秘密目標チットを公表しなければならない（ゲームの備忘用としてそれを表に返すこと）。誰も目標2を支配していないので、勝利ポイントは獲得されない。

ベンはここで目標ヘクス内のフォーメーションに対する射撃防御サイ振り判定を行う。小銃兵は12戦意（8； +2指揮； +2森林）で開始し、**5・3** {G-71} が加えられて合計20が求められるので、それは無事であった。ロンメルは次に11の戦意（9； +2森林）でサイ振り判定する。サイの目は**3・6** {G-46} であり、合計20が求められる： 同様に無事だった。スタックは“4”でG4に継続する。

“止まれ”。トムは自分の活性化させたフォーメーションを再度射撃させる。

それらは活性化下をみなされ、その現行移動命令の期間に対して各移動ポイント消費に1回射撃する資格がある。

この時、最後の移動ポイント消費が実施されたH4内のユニットのみがそのヘクスへの妨害されていない視認線を持つので、火力は4である。これは**6・2** {F-50} のサイの目が加えられ、12の攻撃合計が求められる。

ベンは最初に自分の移動中のユニットに対してサイ振り判定をする。その戦意は13（8； +2指揮； +3建物）であり、**3・2** {G-31} を加えて18の合計が求められたので、無事である。次にロンメルは、12（9； +3建物）でサイ振り判定する。サイの目は**3・4** {G-72} であり、19の合計が求められたので、彼も無事であった。

移動中のドイツ軍フォーメーションの

それぞれが少なくとも12の戦意を持ち、そして全てが自動的に無事になることになるが、それらはそれでも可能性がある引き起こしに対して射撃防御サイ振り判定を実施する必要がある。

D7内のユニットは、“2”でD6に移動する。

“止まれ”。トムはヘクスD6を射撃する。この時点では、ヘクスH4内のユニットのみが妨害されていない視認線をD6に設定できるので、火力は3である（5； -1制圧； -1霧遮蔽物）。これは**1・2** {F-4} のサイの目が加えられ、6の攻撃合計が求められる。

ベンは自分の射撃防御サイ振り判定を行う。小銃兵は9戦意（8； +1砲弾痕）で開始し、**4・1 イベント** {G-62} を加えて14の合計が求められたので、それは無事である。

ベンは自分の運命カードデッキの一番上のカードを公表し {G-5}、**襲撃イベント** が求められる。彼はH4内のフランス軍ユニットを混乱させる。

そのユニットは“3”でE6内に続け（どのフランス軍ユニットも今はこのヘクスに視認線および/または射程を納めていないので、トムはそれを射撃できない）、その後ユニットは“5”でE5に続ける。ドイツ軍ユニットによって目標2がここで占領されたので、その中にドイツ軍支配マーカーを置き、ベンは直ちに2勝利ポイントを受け取る。フランス軍勝利ポイントマーカーは、勝利ポイント欄の“1”のマスに戻される。

攻勢命令に続けながら、G6内のユニットは“1”でF5に、その後“3”でF4に移動する。

“止まれ”。トムはヘクスI5内のスタックでヘクスF4を射撃し、元としてルバとスタックしている戦列兵を使用するので（5の火力； 5； +1指揮； -1霧遮蔽物）、火力は5である。これは**2・6** {F-47} のサイの目が加えられて、13の攻撃合計が求められる。

ベンは自分の射撃防御サイ振り判定を行う。小銃兵は10戦意（8； +2森林）で開始し、**2・6** {G-41} を加えて18の合計が求められたので、それは無事である。

E7内のユニットは“1”でE6に、その後“2”でF5に移動する。

F7内のユニットは“1”でF6に、その後“2”でG6、そして“3”でG5に移動する。

“止まれ”。トムはルバとスタックしている戦列兵でヘクスG5内に射撃する（5の火力； +1指揮； -1霧遮蔽物）。これに**2・5** (F-68) のサイの目が加えられ、12の攻撃合計が求められる。

ベンは自分の射撃防御サイ振り判定を行う。小銃兵は7戦意（8； -1道路-ヘクスの地形種類が開闊地であるので）で開始し、

1・1 弾詰り {G-44} を加えて9の合計が求められる（弾詰り引き起しは、射撃攻撃サイ振り判定のみがそれを引き起こすので無視される）。これによってそのユニットは混乱することになるが、ベンはそれに対するより良い案があり、彼は振り直しを強制するためにトムに主導権カードを渡す。かれはここで**1・5** {G-20} の目を出し、14の合計が求められ、無事である、ふう！

G7内のユニットは“1”でG6に、その後“3”でH5に移動する。

“止まれ”。トムはヘクスH5を射撃し、彼は元としてルバとスタックしている戦列兵を使用する射撃グループを作り（6の火力； 5； +1指揮）、ルバにより+1を加えられる（その視認線が霧によって遮蔽されるので、射撃グループにJ5内ユニットを加えることは火力を加えないことになる）。この7の火力に対して、彼は**5・4** {F-44} の射撃攻撃サイの目が加えられて、16の攻撃合計が求められる。

ベンは隠匿命令をプレイする {G-67} ——

射撃攻撃合計は2減少され（森林の遮蔽）、14になる。

ベンはここで自分の射撃防御サイ振り判定を行う。小銃兵は10戦意（8； +2森林）で開始し、**1・3** {G-3} を加えて14の合計が求められる。ユニットは移動中であるので、同数合計によりそれは混乱する。

攻勢命令の移動ステップが完了したので、ベンは移動したそのフォーメーションで**1回**の射撃攻撃を宣言できる。H4を目標にし、彼は元としてロンメルとスタックしているユニットを使用する射撃グループを作り（7の火力）、ロンメルに対して+1、そしてF4、F5、G5、H5内に位置しているユニットのそれぞれに対して+1を加える。この12の火力に対して、霧遮蔽物によって1減少され、**5・5** {G-63} のサイの目が加えられ、21の攻撃合計が求められる： 射撃名人！

トムは反撃攻撃行動をプレイする {F-30}、直ちにH5内のユニットを制圧させる。

これはフランス軍良好状態ユニットに隣接する唯一の活性化済ユニットである。

トムは自分の射撃防御サイ振り判定を行う。戦列兵は10戦意（8； +3建物； -1制圧状態）で開始し、**4・2** {F-9} が加えられて合計16が求められる。悲しいかな、そのユニットは除去され、トムの損害欄の最初のマスに置かれる。ベンは2勝利ポイントを受け取る： フランス軍勝利ポイントマーカーは勝利ポイント欄の“0”マスに下げられ、その後ドイツ軍勝利ポイントマーカーに置き換えられ、“1”のマスに動かされる。

トムは、彼の比率は引き分けまたは勝ちのために十分高い新たなサイの目を得るのは極めて見込みが無いので、ここでは主導権を手放さず、損失を受けることを決心した。更に、ベンの射撃攻撃サイ振り判定を振り直させることがより賢明であったかもしれない。但し、トムは別な計画があり、後の

ために主導権を維持することを好んだ。

“済んだ”。{G-10}、{G-23}、{G-65}、{G-66}を引く。

手番の終了。全非結束状態ユニットは、既に制圧状態である。

第6手番 — フランス軍

トムは重機関銃制圧命令をプレイする {F-49} —— “K6内のサンティエヌ機関銃を活性化させる”。彼はE10を目標にすることを選び、そのヘクス内の小銃兵上に制圧マーカーを置く（ヴァルダウは既に制圧されている）。

トムは前進命令をプレイする {F-60} —— “アントワースを活性化させ、彼は次に彼の指揮範囲内の全員を活性化させる（アントワースはフランス軍最高位指揮官であるのでルバも含めるが、重機関銃制圧命令によって既に活性化されたので彼とスタックしているユニットは除外される）”。M7内のユニットは、M6内に前進する。ルバおよび彼とスタックしているユニットは、H5内に前進する。J5内のユニットは、I5内に前進する。白兵戦はここで続き、待ち伏せ行動が先にどちらか、または両方のプレイヤーからプレイされる。

ベンは待ち伏せ行動をプレイする {G-23} —— トムはルバを混乱させることを選ぶ。

トムはそれ以上手札にカードが残っていないので、それ以上のプレイされる待ち伏せ行動は無い！

ここでベン（主導権プレイヤー）は自分の参加部隊の火力を2と決定し、それは5・5 {G-69}のサイの目が加えられ、12の白兵戦合計が求められる。トムは引き分けに7、そして勝つためには8の白兵戦サイの目を作る必要があることになる。彼は5・4 {F-39}を得る！

白兵戦におけるベン側の、より低い白兵戦合計を受けたことで除去される： 地図からユニットを除去し、ドイツ軍損害欄の最初のマスにそれを置く。

トムは2勝利ポイントを受け取る：ドイツ軍勝利ポイントマーカーは“0”マスに下げられ、その後フランス軍勝利ポイントマーカーに置き換えられ、“1”のマスに動かされる。

フランス軍は首位に戻った！

“済んだ”。{F-8}、{F-11}、{F-16}、{F-52}を引く。

手番の終了。全非結束状態ユニットは、既に制圧状態である。

第7手番 — ドイツ軍

ベンは戦略カードをプレイする {GS3} —— “状況としてそのカードを使用する： 龍：敵の保持する戦略カードを捨て札にし、引かれる予定の次の1枚を密かに見る”。トムは自分の手札内戦略カード {FS5}を捨て札にし、ベンは次の戦略カード {FS8}および {GS5}を見る。

ベンは前進命令をプレイする {G-59} —— “ロンメルを活性化させ、彼は次に彼の指揮範囲内のユニット全てを活性化させる”。F4内のユニットは、F3内に、E5内のユニットはF4内に、ロンメルのスタックはH4内に、G5内のユニットはG4内に、F5内のユニットはE5内に前進する。

ベンは潰走命令をプレイする {G-59} —— “君を活性化させる”。彼はルバに対する潰走サイ振り判定を実施する。結果は5・6 {G-26}である、うお！ サイの目がルバの戦意（9； +2森林）と同数であったので、彼は制圧状態になった。

“済んだ”。{G-17}、{G-25}、{G-64}を引く。

手番の終了。全非結束状態ユニットは、既に制圧状態である。

第8手番 — フランス軍

トムは移動命令をプレイする {F-8} —— “アントワースを活性化させ、彼は次に彼の指揮範囲内の全員を活性化させる”。M6内のユニットは“12でL5に、“2”でK5に、“4”でK4に移動する。“待て！”ベンが叫ぶ。

ベンは射撃行動をプレイする {G-25} —— “ロンメルおよび彼の指揮範囲内のフォーメーション全てを活性化させる”。ヘクスK4への射撃で、彼は元としてロンメルとスタックしているユニットを使用する射撃グループを作り（6の火力： 5； ；2指揮； -1霧遮蔽物）、G4内のユニットによる+1を加える（他のユニットを活性化させても、目標に視認線を持たない）。この7の火力に彼は1・5 {G-42}のサイの目を加え、13の攻撃合計が求められる。

トムは自分の射撃防御サイ振り判定を行う。戦列兵は10戦意（7； +3建物）で開始し、4・2 {F-9}が加えられて合計15が求められたので、無事である。

アントワースのスタックは今後は“2”でJ5に、“42でJ4に移動する。“待て！”、ベンが言う。

ヘクスK4への射撃で、彼はロンメルとスタックしているユニットを使用する（6の火力： 5； +2指揮； -1霧遮蔽物）。この6の火力に彼は4・4 {G-36}のサイの目を加え、14の攻撃合計が求められる。

トムは、小隊次に指揮官の順番で自分の移動中のフォーメーションに対して自分の射撃防御サイ振り判定を行い、5・3 {F-18}のサイの目で無事、そして2・6イベント {F-2}で無事であったがイベント解決が先である。

トムは英雄イベント {F-15}を引き、H5内にジラル伍長を配置することを選び、それによってルバの回復が彼は可能になる！

ゲームはここで諸氏の手に委ねられる。諸氏はこのセッションを続ける（引き山を切り直す）、または新しいシナリオを挑戦することができる。

デザインノート

パスカル・トフィー

コンバット・コマンダー（CC）用のシナリオを探索している間、筆者は如何に広範囲の順応性と用途の広さがこの洗練されたシステムにあったかを理解した。ここでは筆者は自分の目の前に、筆者の最も深いゲームにおける夢を実現させる絶好の機会を見ることができた： 戦術レベルで第一次世界大戦の軍事行動を再現することを。依然として、筆者は、自分がそのような着想を思い付き、実行に移した唯一の人間ではないことを認識していた。実際に、この時代の彼のゲームのお蔭で筆者が知っているデザイナー、ロジャー・ノードは既にシステムの議論のための土台を広げていた。従って、筆者は彼に接触することを決心し、我々は自分達の仕事を共有した。

コンバット・コマンダーをWW1に当てはめるために、この闘争を思い起こさせることになる少々の要素をただ落とし込むだけではなく、筆者はありふれた環境の中に本当に新しい体験を生かせる機会をプレイヤーに与えるつもりであった。最初に、この戦争における指揮の硬直性に光を当てる必要があった。将官達は19世紀後期以来ほとんど改訂されてこなかった教練本で自分達の技能を学んだ。部隊と下士官は将官無しでは在りえない存在に成り下がり、緊急事態においてさえも如何なる決断ができなかった（結束力ルール）。自分達の将校（1914年および1915年ではしばしば白手袋を着用していた）が撃ち殺されてしまったので、自分達が前進すべきか退却すべきかが分からなかったために、多くの部隊が身動きが取れないことが見られた。軍事的（および社会的）階級は将官達自身の間の関係を重く圧迫し、彼らの誰もが命令が書面ではなく、承認されていない場合はどのような自発性も発揮し得ることは無かった（最高位指揮官ルール）。結果として上級司令部の戦略的決定は、戦術行動に重く影響した。戦略カードはこの影響だけではなく、追加される装備（飛行機、砲兵着弾界、ガスマスクのような）、同様に各国に関する戦争の適応性と進化を反映するために存在する。

当時は、資質と誇大な国民感情で増長された戦意よりも数量を優先する密集した戦場で部隊は交戦していた。故に我々は小隊規模にユニットを収めるために、そして各陣営の1個大隊でシナリオを可能にするためにコンバット・

コマンダーのものよりも広い地図を扱わなければならなかった。この密集の影響は指揮連鎖を可能にする最高位指揮官ルールによってだけではなく、時として戦車と協同した大多数のユニットの移動と衝撃力を可能にする新しい攻勢命令によって強化されている。

4年間の闘争の間に、戦争術は大きく進化した；新しい基本原則、新しい兵器、および新しい戦術のお蔭で；筆者はその進化側面が無視されるゲームをデザインできなかった。どう見ても、軍服の進化を考慮するために2組の駒を用意すること、そしてシナリオの年代順の順序を選ぶことは非常に明確であるので、プレイヤーはこの着実な進歩を感じることができるであろう。結果として新しいシナリオ、新しい部隊そして新しい武器を発見する間に、プレイヤー（戦場の将官がするであろうように）は襲撃を導く、または自分の陣地を防御する自分自身のやり方を適応させなければならない。

砲兵もその進化の完璧な実例である必要がある。筆者の調査において、筆者は100種類を超える弾幕および砲撃の種類を見出した。例えばブレイのしやすさを犠牲にして筆者がプレイヤーにより多くの選択肢を持たせることを望む場合でさえも、筆者はそれらを地域、固定および移動に限定しなければならない。しかしながら、前進砲兵観測員および伝令は砲兵の支配的立場を強化する。それがその新しい戦争遂行方法の象徴的要素：完全な破壊になったので、同様のことが地形劣化にも当てはまる。もちろん、化学戦は疑いなくゲームの一部に違いない。それは恐るべき兵器であるが、ガスは最も致命的ではなく、特定の地域を孤立させる、および/または敵ユニットを阻止し、罠にかけるために戦術レベルで使用された。それはまた、衛生部隊の渋滞を作り出す便利な方法でもあった。これらの地域内にいる、または進入するフォーメーションを制圧させる、そして混乱させることで、ガス霧はゲームにおいてそのことを示す。

さらに、戦車...特に元のコンパクト・コマンダーに存在しない特性。その限定された機動性およびその戦術運用を考慮すると、戦車は簡易的に効果的にグレートウォー・コマンダーシステムに組み込まれる一方で、それ自身の独自の特殊性を残している。最初に、戦場に接近する間に兵团（中隊）は故障および立往生により、完全なままを保つことが難しかった。その後、ほとんどの将軍達がその新兵器にどの任務を与えるかで意見がまとまっていなかったもので、その戦術運用は無様であった。一部は単純にそれを破棄することを望んだが、彼らの大部分はそれが戦場の女王、つまり歩兵を弱めることを恐れていた。

用意された戦車シナリオにおいて、その内の3つがフランス軍戦車の3種類、サン・ショモン、シュナイダーおよびルノーFTの最初の戦いを描いている。フランス軍司令部は最小限距離での射撃を戦車に課す程、弾薬を浪費しながら戦車が戦線で立ち往生していることを知って驚愕していた（シナリオ特別ルール：ドクトリン）。グレートウォーコマンダーにおいて、それらがシャンリュウで演習した時の最も有名な機動は、掃討するために敵壕壘に平行に操縦することだったので、フランス軍

戦車は隣接射撃ボーナス（駒上の*）を受ける。確かに、戦車は歩兵支援を意図され、敵強化点を掃討し、歩兵の進撃を可能にし、前へ移動させなければならなかった。但し戦場の現実性は、少し違うことを証明した！全く同じ方法で、グレートウォーコマンダーにおいて、損失に直面しなければならない時に戦車は“集団で”移動する能力を喪失する。筆者の研究では、証言を通して筆者は戦車指揮官は群れで移動することは敵砲兵の容易な目標になることをすぐさまに認識したことに気付いた。手旗信号連絡はかなり初歩的であるが、敵砲兵が命中を得ると直ちに生存本能が引き継ぎ、戦車は分散し、ジグザグに動き隊形を崩した。同様に、多くの報告書は、敵戦線背後での孤立した戦車の並外れた騎行を言及する（歩兵によって活用できないが、宣伝工作と部隊の戦意に対して良好であったので無駄な行動！）；それは目標占領が1追加勝利ポイントをもたらす理由である。

グレートウォーコマンダーにおいて、航空作戦もまた普及している。同じように、航空部隊運用の進化は考慮に入れられている。開戦時、観測することを意図されていた操縦手達はまた、投げ矢やライフル銃射撃、その後手落し爆弾で地上の敵を狙うことを取り入れていた。後に、航空機は機体に機関銃手を搭乗させた。最後には、機関銃機構が飛行機に搭載された（フランス軍によって開発されたが、最初はドイツ軍によって運用された）。全てこれは、期間と火力の制限と共に航空機マーカー上で考慮に入れられている。ほとんどの兵士達が戦前に飛行機を全く見たことがなく、そしてかなり長い間地上からそのような脅威に対して戦う方法が無かったことを指摘することも大事である。その攻撃はいつでも来る可能性があったので、兵士が体験し得た最も畏怖すべき恐怖の1つであった。それが空襲時に目標にされたユニットが、自動的に制圧状態になる理由である。

イベントおよび行動によって、コンパクトコマンダーにおけるよりもグレートウォーコマンダーにより広い多様性が提供される。もともと軍隊はかなり類似していたが、それらのそれぞれはそれ自身の特異性を提供していた事実によって促進されてきた。多数の行動は、兵法の進化を受け入れるための新しく、改善された戦術を反映している。（襲撃、反撃、工兵作業...）。その上、この戦争についての兵士達の証言は、行動およびイベントによってゲーム内に組み込むことが可能になる、“大戦争の印象を強化する”信じ難い状況に満ちている。筆者は実際、この没入を完璧にしたかった；筆者はそれ故にゲームにおいて各国の言語的要素を残すことを選んだ。この効果を補強するために、我々はまた正にその時期のグラフィックアートおよびフォントも使用した。主導権カードのイラストはまた、1914年-1918年の兵士の生活の引喩である。

この一般的過程は、システムが道理に合い、同時に複雑ではないべきであり、そして何よりも大きなブレイアビリティを維持していることを念頭に置きながら達成された。最後に、この長期に渡る創造のプロセス（8年間!）を通して、筆者の数多くの読み込みと研究によって筆者はその劇的な期間の中

により深く入ること、そして数多の日常を偶然巡り合うことが可能になる。言うまでもなく、全て奇跡によって家族の元に戻った筆者の曾祖父のことだけでなく、婚姻による大叔父達ダービン家の兄弟達を筆者は最初に思い浮かべた。彼らは5人であり、全員5年間軍務に服していた。終戦3ヵ月前に倒れ、筆者達がモンディディエ軍人墓地に定期的に弔問するアシル以外は全員帰ってきた。筆者はまた私自身の子供達の曾祖父、第412歩兵連隊の曹長、部下から慕われ、1918年6月に倒れ、そしてその子供達が1919年のスペイン風邪の犠牲者、母親の死後に孤児になることになったテオデウレも忘れない。このゲームはまた彼らを忘れず、彼らがそのような困難な時代にどのように生き、体験したかをよく理解することも志している。結局のところ、このゲームに取り組むことで筆者はケン、シモヌ、マルク、ロジェ、およびクリストフのような、彼ら無しでグレートウォーコマンダーは完成していなかったであろう素敵な人々と一緒に創作作業過程を共有できた。

資料：略

命令一覧

前進【O16】フォーメーション（複数可）を活性化させること。隣接ヘクス内に移動させること。

空襲【O17】無作為ヘクスを引き、ヘクス内に航空機を置き、爆撃または機銃掃射を選び、直線列でヘクス（複数可）を選び、目標ヘクス（複数可）内のユニットを制圧し、攻撃サイ振り判定を実施すること。

砲兵拒否【O18】相手側の電話を故障させること。

砲撃要請【O19】

O19.1 電話が故障している場合： 砲兵接触： それを修理すること。命令終了。

O19.2 電話が故障していない場合： 効力射：

O19.2.1 砲撃の種類を選択し、最高位指揮官または前進砲兵観測員（弾着監視員として）を活性化させること：

地図上に観測ラウンドマーカー（SR）が無い場合：

O19.2.1.1 観測： 選択された砲撃の種類を表示させながら観測者の視認線内のいずれかのヘクス内に観測ラウンドマーカーを置くこと。

O19.2.1.2 精度： 照準サイ振り判定を実施すること： 観測者と目標ヘクス内の距離を確認し、カードを引き、サイの目を倍化させ、遮蔽物を差し引くこと： 結果>距離の場合： 命中； 結果≤距離の場合： 外れ。

O19.2.1.2.1 命中の場合： 一番上のカードを開き、白色サイコロの方向に1ヘクス、その後色付きサイコロの方向に1ヘクス観測ラウンドマーカーを動かすこと。

O19.2.1.2.2 外れの場合： 一番上のカードを開き、白色サイコロの方向に同時に色付きサイコロの距離に観測ラウンドマーカーを動かすこと。

O19.2.1.2.3 地図外の場合： 影響無し。命令終了。

-着弾： 観測ラウンドマーカーは着弾範囲の中心ヘクスを示す。

O19.2.1.3 ガス攻撃の場合： 観測ラウンドマーカーヘクスおよびそれぞれの隣接ヘクスは影響を受け、同じマーカーが既に存在している場合以外は全てこれらのヘクス内にガスマーカーを置くこと： これらのヘクス内の各フォーメーションは、制圧状態になる； 既に制圧状態である場合： それらは混乱する。観測ラウンドマーカーを除去すること。命令終了。

O19.2.1.4 地域射撃の場合： 観測ラウンドマーカーヘクスおよびそれぞれの隣接ヘクスは影響を受け、手番側プレイヤーが攻撃順番を決定する。固定弾幕/移動弾幕の場合： 観測ラウンドマーカーヘクスおよびその各側上の1列内の3ヘクス（手番プレイヤーの選択）が影響を受け、これら6ヘクス内に1個砲兵着弾マーカーを置くこと。手番側プレイヤーが攻撃順番を決定する。

O19.2.1.4.1 1回にまとめた砲兵着弾サイ振り判定（電話火力ポイントを使用する射撃攻撃サイ振り判定）が、脆弱性がある地形または防御施設を含む全てフォーメーションが不在のヘクスに対して実施される。着弾のサイの目≥防御施設または地形の脆弱性の場合、それを等級低下させる。

O19.2.1.4.2 砲兵着弾サイ振り判定（電話火力ポイントを使用する射撃攻撃サイ振り判定）は、各命中ヘクス内の全てのフォーメーションに対して実施される。各ヘクスに対して1回振ること。着弾のサイの目≥ヘクス内に防御施設または地形脆弱性がある場合、フォーメーションが射撃防御サイ振り判定をする前にそれを等級低下させること。地域射撃面である場合、観測ラウンドマーカーを除去すること。命令終了。

地図上に既に観測ラウンドマーカーがあり、電話が固定弾幕/移動弾幕砲撃ボックス内である場合：

O19.2.2 新しい地図地域が目標にされる、または新しい砲撃種類が選ばれる場合、観測ラウンドおよび着弾マーカー（ガスマーカーは除く）を除去し、O19.2に行くこと。

同じ砲撃種類で同じ地域が目標にされる場合、観測員を活性化させ、そして：

O19.2.2.1 登録済み固定弾幕砲撃 —— 通常着弾ステップが発生する [O19.2.1.4]。観測ラウンドおよび着弾マーカーは地図に残る。命令終了。

O19.2.2.2 登録済み移動弾幕砲撃 —— 観測ラウンドおよび全6つの砲兵着弾マーカーは、同じ方向（手番側プレイヤーの選択）に1ヘクスシフトされる。いずれかのマーカーが地図外にシフトする場合、それは除去され、戻されない。その後通常着弾ステップが発生する [O19.2.1.4]。観測ラウンドおよび着弾マーカーは地図に残る。命令終了。

指揮混乱【O20】役に立たないカード！（例外： 未活性化伝令/連絡員/使者が最高位指揮官と一緒にスタックしており、そして機能している電話が存在する場合、手番側プレイヤーは砲撃要請命令【O19】を宣言できる。

射撃【O21】1. 射撃する駒（複数可）および射撃側（複数可）の射程同時に視認線内の1目標ヘクスを宣言し、目標ヘクスは最低限1個敵フォーメーションを含んでいなければならない。

2. 射撃側駒が砲兵器である場合、照準サイ振り判定 [O21.2.1.1] を実施すること； 外れた場合、その攻撃は影響無しで終了する。

3 a. 1個射撃側駒の火力ポイントを決定すること（遮蔽物、指揮、制圧、鉄条網、等で修正される）。

3 b. 射撃グループ [O21.3.1] を形成する場合、各追加射撃駒に対して+1火力ポイントを追加すること。

4. 射撃側プレイヤーは、行動をプレイできる。

5. 射撃攻撃サイ振り判定 [O21.3.6] に合計火力ポイントを加えること； 兵器は弾詰り！引き起こしで故障する可能性がある。

6. 相手側は遮蔽および/または秘密配置行動をプレイできる。

7. 相手側は、好きな順番で1度に1回ずつ射撃防御サイ振り判定 [O21.3.7] を実施しなければならない - 目標ヘクス内の自軍フォーメーションに対して：

・ 防御合計 = 攻撃合計 = 目標フォーメーションが移動中である場合、混乱； それ以外の場合は制圧状態になる。

・ 防御合計 < 攻撃合計 = 混乱 ・ 防御合計 > 攻撃合計 = 影響無し

機関銃制圧【O22】1個味方作動重機関銃の視認線および射程内の2隣接ヘクス内の全敵フォーメーションを制圧させること。

移動【O23】フォーメーション（複数可）を活性化させ、ヘクスからヘクスへと移動させるために移動ポイントを消費すること。

攻勢【O24】移動させるために最低限2個隣接未混乱状態フォーメーションおよび1個指揮官を活性化させること； その後移動したフォーメーションで1回の射撃攻撃を行うこと。

回復【O25】1. プレイヤー（諸氏自身のみ）を活性化させること 2. 制圧マーカーを除去すること 3. 各混乱、味方フォーメーションに対して回復サイ振り判定を実施すること：

・ サイの目 < 現行戦意： 回復 ・ サイの目 = 現行戦意： 制圧 ・ サイの目 > 現行戦意： 影響無し

潰走【O26】

1. プレイヤー（諸氏または相手側）を活性化させる

2. 活性化プレイヤーは活性化されたプレイヤーに所属する各混乱状態フォーメーション（戦車以外）に対して潰走サイ振り判定を行う

● サイの目 < 現行戦意： 影響無し

● サイの目 = 現行戦意： 制圧される

● サイの目 > 現行戦意： 差に等しいヘクス数を退却させる

・ 退却： 退却先のヘクスは取り扱うプレイヤーの盤端により近くなるようにならなければならない； 移動ポイントでは計算されない； 臨機射撃無し； 鉄条網は影響しない； 地雷は通常通りに攻撃する

・ 以下の場合、フォーメーションは除去される： 味方盤端から外に、敵が位置するヘクス内に、通行不可能ヘクス内に、または崖を横断して退却を強制される。

伝令【O27】

最高位指揮官のヘクス内に駒の山から1個伝令/連絡員/使者を置くこと； または1個伝令/連絡員/使者を移動させる； または伝令/連絡員/使者が最高位指揮官と一緒にスタックし、そして機能している電話が存在する場合、砲撃要請命令を宣言すること。