

# グレートウォー コマンダー



## ルール冊子

1.1版

### 目次

はじめに	2	016. 前進	14
ゲームの縮尺	2	017. 空襲	15
内容物	2	018. 砲兵拒否	16
用語解説	2	019. 砲兵要求	16
備品類	4	020. 指揮混乱	17
1. F 運命カード	4	021. 射撃	17
1. S 戦略カード	4	022. 重機銃 (HMG) 制圧	19
2. 地図	5	023. 移動	19
3. フォーメーション	5	024. 攻勢	22
4. 表示欄	7	025. 回復	22
共通ルール	9	026. 潰走	24
5. プレイ手順	9	027. 伝令	24
6. ゲームの長さ	9	行動 (A28)	24
7. 勝利条件	9	アルファベット順にリスト (A29-A55)	
8. スタック (積み重ね)	11	イベント (A56)	27
9. 主導権	11	アルファベット順にリスト (E57-E97)	
10. 視認線 (LOS)	11	戦略カード	30
11. 兵器	13	S98. 総則	
12. 電話	14	地形	32
13. 制圧	14	アルファベット順にリスト (T100-T124)	
命令	14	防御施設	36
014. 総則	14	アルファベット順にリスト (F126-F131)	
015. パス (捨てカード)	14	索引	38

# はじめに

**グレートウォーコマンダー（GWC）**は、第一次世界大戦の戦術戦闘を扱うカード主導型盤上ゲームの一連の作品である。チャド・ジェンセンによって制作されたGMT社のコンバット・コマンダーはこのゲームの原型であり、着想元である。西部戦線戦闘の大部分の様相を扱っているこの第一弾では、一方のプレイヤーはドイツ帝国軍役を受け持ち、他方は協商連合（アメリカ軍および/またはフランス軍〔大英帝国は次の拡張版で扱われる予定〕）を指揮する。プレイヤーは様々な軍事行動のために地図盤上のフォーメーションを活性化させるために運命カードをプレイする手番を受け持つことになる。一部のシナリオでは、3人プレイヤーが参加することもある。勝利は、敵に損害を負わせること、地理的目標の占領および味方フォーメーションを敵側の地図端部から退出させることで達成される。ゲームは休み無く続くプレイヤーの相互行為を含めた不確定な数のプレイヤーターンを通して実施される。

良いもの悪いもの両方を含めてイベントによって不確実性が加味され“完璧に計画して”も混乱をさせるために、無作為な間隔で発生させる。

# ゲームの縮尺

各ヘクスは対向辺距離凡そ164フィート（約50メートル）の長さである。各プレイヤーターン全体は、ゲーム時間の恣意的な分節を表す； ゲーム時間のそれぞれの長さで、実際の時間の数分間を抽象的に表している。

フォーメーションは一人の指揮官、一人の伝令、10人から15人の1個分隊、50人から65人の1個小隊、または戦車1台のどれかを表す。

砲兵連絡電話および個々の兵器（ライフル銃または拳銃より大きなもの）は、それ自身の駒で表されている。

# 内容物

**グレートウォーコマンダー**には以下が含まれている：

- 両面印刷の17“×24“大ゲーム地図6枚（合計で地図が12枚）
- 大型（5/8“）の切抜き駒256個
- 長方形大型（1.25“×5/8“）の切抜き駒36個
- 小型（1/2“）の切抜き駒160個
- カード245枚
- 両面印刷プレイヤー補助シート4枚
- 両面印刷シナリオシート8枚
- 32頁のルール冊子1冊
- 24頁のプレイ冊子1冊

【O16.4】のように鉤括弧内に表示されている文字/数字は、読者に他ルールへの重要な言及を示している。“O”が頭出しのルールは命令に関する； “A”は行動； “E”はイベント； “S”は戦略カード； “T”は地形； そして“F”は防御施設に関するルールである。

# 用語解説

**行動**——全ての運命カード上の写真の直下にリストされている能力（そして、“射撃”命令/行動の場合は上部に）。行動はどちらのプレイヤーターンでもプレイできる。 [A28]

**活性化**——フォーメーションまたはプレイヤーは、通常はターン毎に1つの命令のみに対して“活性化させる”ことができる。

**活性化中**——現在自分の手番を実施中のプレイヤー。そのプレイヤーに属するフォーメーションまたはマーカー類。

**隣接**——共通のヘクスサイドを共有する2つのヘクスは、互いに隣接しているものとみなされる。それらのヘクスの1つの中のフォーメーションおよびマーカー類は、他方の中のフォーメーションおよびマーカー類に隣接している。

**混乱/故障**——その裏面が上になっているフォーメーション、兵器または電話は、“混乱/故障”状態である。兵器と電話は、それが故障している間は使用できない。混乱状態フォーメーションは減少した能力ではあるが大部分の能力を実施できる。“混乱/故障する”未混乱/故障”状態の駒は故障/混乱状態になる（裏返される）； 再度故障/混乱した故障/混乱状態の駒は、除去される。 [3.2]

**結束状態**——それがいずれかの味方指揮官の指揮範囲内にある場合； または味方盤端上のいずれかのヘクス上、味方目標ヘクス内にいる、あるいは故障していない兵器を持っている場合、ユニットは結束状態である。しかしながら、一部のユニット（例、伝令、突撃兵）は、常に結束状態 [3.3.2] である。上記以外の全てのユニットは結束状態外であり、プレイヤーターン終了時に制圧状態になる [3.3.2.1]。

**指揮**——指揮官のみに見られる5つの基本値の1つ。指揮は指揮官が自分の周囲の味方フォーメーションをどのように上手く統制できるかの尺度である。 [3.3.1]

**遮蔽**——各地形/防御施設に附されている数字。ヘクスの最良の遮蔽が、そのヘクスに位置している全てのユニットおよび指揮官の戦意に直接加えられる。複数の遮蔽は累積されない。 [T99.3]

**サイ振り判定（DR）** ——全ての運命カードの右下にある6面体“サイコロ”。サイ振り判定は決してプレイヤーの手札から実施出来ず、プレイヤーの運命デッキの一番上からのみである。 [1.9]

**敵側**——自分の対戦相手側指揮下のフォーメーション、兵器または電話。敵フォーメーションによって支配されたヘクス。諸氏の対戦相手支配下であり、味方フォーメーションが位置していない目標ヘクス [2.3]。防御施設は決して“敵側”ではない。

**イベント**——イベントは全ての運命カードの行動の直下にリストされている。イベントは決してプレイヤーの手札から実施出来ず、イベントが引き起こされることによってプレイヤーの運命デッキの一番上からのみである。 [1.9.1.1]

**フォーメーション**——1人（または輜）以上の兵士あるいは車輛の絵柄がある大型（5/8“）の駒。 [3]

**前進砲兵観測（FOA）** ——プレイヤーの味方地図端部上の目標記号は自軍FOA、長距離砲兵射撃が誘導される地図外の観測哨を表す。FOAは抽象化されており、地図上のフォーメーションとして表されていない [2.4]。視線（LOS）に関しては、それらはレベル2にあるものとみなされる [O19.2.1.1]。それらは砲兵要請命令 [O19] で活性化できる。

**FP/火力**——5つの基本値の1つ。火力は駒が敵フォーメーションにどれだけの損害を負わせることができるかの尺度である。 [3.1.1]

**味方側**——諸氏の指揮下のフォーメーション、兵器または電話。味方フォーメーションが位置しているヘクス。諸氏の支配下であり、敵側フォーメーションが位置していない目標ヘクス [2.3]。防御施設は決して“味方側”ではない。

**作動可能兵器**——作動可能兵器とは、故障しておらず、そして良好状態 [3.2.1] ユニットによって所持されている兵器である。

**良好状態**——良好状態フォーメーションとは、非混乱状態および非制圧状態である。 [3.2.1]

**最高位指揮官**——プレイ中のどの時点でも、各陣営は最高位指揮官 [3.3.1.2] として指定された一人の指揮官（一人のみ）を地図上に持つことができる。陣営の最高位指揮官を決定する手順は、階級と状態値を基にする [3.3.1.3]。地図上の最高位指揮官は、階級に関係無くその指揮範囲内の味方ユニットおよび他の味方指揮官の両方を活性化でき、それによって“指揮連鎖” [3.3.1.2] が生じる。

**遮蔽物**——そのヘクスを通される攻撃に影響する地形 — 決してその中外ではない（煙幕を除く）。遮蔽物は累積されない。 [10.3]

**HMG**——重機関銃。HMGとはドイツ軍MG08、フランス軍サンティエンヌ重機関銃、フランス軍およびアメリカ軍ホッチキス重機関銃である。

**受動側**——自分の手番を現在実施していないプレイヤー。そのプレイヤーに所属するフォーメーションおよびマーカー類。ゲーム状況によって両方のプレイヤーが同時に何かを行うことを要求される、または可能になる場合、受動側プレイヤーは常に先行して行う。

**LMG**——軽機関銃。軽機関銃とは：ドイツ軍用にMG08/15機関銃、ベルグマン短機関銃（以降のGWC拡張版で登場予定）、フランス軍およびアメリカ軍用にショーシャ軽機関銃。

**指揮官**——指揮官は一人の人物のシルエットおよびその右側に黒い六角形がある駒で表されている [3]。指揮官はユニットとはみなされない。

**LOS**——視認線。一般的に、ピンと張られた糸が両方のヘクスの中心点を結び、妨害地形を含むヘクスを通して流れていない、あるいは建物実際の絵柄の触っていない場合、ヘクスA内のフォーメーションはヘクスBへのLOSを持っている [10]。

**マーカー類**——兵士の絵柄が無い駒（通常は1/2“大”）（例、兵器、鉄条網、支配、サドンデス、観測ラウンド）。

**MG**——機関銃。

**戦意**——5つの基本値の1つ。“戦闘不能”になる前にフォーメーションがどれだけの酷使に耐えることができるかの尺度。 [3.1.4]

**移動**——5つの基本値の1つ。移動はフォーメーションがどのように効率的に戦場を移動できるかの尺度である。 [3.1.3]

**MP**——移動ポイント。

**障害物**——それを通る視認線を妨害する地形の種類；決してその中外からではない。 [10.2]

**地図上**——地図盤上のいずれかのヘクス内に位置するいずれかのゲーム構成要素。

**Op（臨機射撃）**——相手側の移動中のフォーメーションに繰り返し射撃するために射撃行動をプレイするための能力。 [A42]

**命令**——全ての運命カードの一番上にリストされている能力。命令はプレイヤー自身の手番中にのみプレイできる。 [O14]

**砲兵器**——その基本値が白い帯で強調されている兵器。砲兵器はその意図した目標に対して射撃攻撃を実施する前にそれに先に命中させなければならない；射撃グループの一部とすることができない；臨機射撃に参加できない；そして同じヘクス内の味方指揮官によってその基本値を上昇させることができない。 [O21.2]

**駒**——フォーメーション、兵器、電話または防御施設。

**小隊**——四人の人物像がある駒で表されたユニット。 [3]

**態勢**——攻撃（側）、防御（側）または偵察。態勢によってプレイヤーの手札の大きさ [1.1] が決定され、いずれかの組み合わせで組み合わせることができる（但し攻撃対防御が最も一般的である）。

**無作為ヘクス**——全ての運命カードの左下の文字/数字の組みは、狙撃兵および特定のイベントがどこに発生するかを無作為に決定するために使用される。この数字はまた、故障した兵器が修理できたかあるいは除去されたかを判定するためにも使用される。 [1.8]

**射程**——5つの基本値の1つ。戦闘の真っ最中に駒がどれだけ遠くまで効果的に撃ち倒すことができるかの尺度。 [3.1.2]

**伝令**——一人の人物像およびその右側に黒い六角形がある駒で表されるユニット [3]。伝令には、フランス軍のアジャン・ド・リエゾン（連絡官の意）、ドイツ軍のボーテ（使者の意）が含まれる。

**SC**——戦略カード [1S] [S98]

**SR**——観測ラウンドマーカー。 [O19.2.1.1]

**制圧状態**——その上に制圧マーカーがあるフォーメーションは、-1FP、-1射程、-1移動および-1戦意を受け、所持している兵器を射撃できない。 [13]。

**戦車指揮官**——その駒の右手側上の六角形内に赤数字がある戦車フォーメーション。 [3.3.1.6]

**班**——二人の人物像の駒で表されたユニット [3]。班には、フランス軍専門部隊（Specialistes）およびドイツ軍特務兵（Abteilung）を含む。

**（サイの目）引き起こし**——特定のサイの目に伴われる（引き起こされる）ゲームの影響。 [1.9.1]

**手番**——一方のプレイヤーが1つ以上の命令を実施する、あるいは零枚以上の運命カードを捨てカードすること。 [5]

**ユニット**——1人以上の兵士の絵柄がある大型（5/8“）駒。これには、小隊、班、および伝令が含まれるが、指揮官は含まれない。 [3]

**VP**——勝利ポイント。 [7]

**兵器**——機関銃または迫撃砲のような兵器の絵柄がある小型（1/2“）駒。兵器には火力および射程がある。 [11]

**重要：** **グレートウォーコマンダー**において、モットーである“ルールは、それが言っていることを厳密に意味する”は、最重要事項であるべきである。言い換えれば：“その中に記載されている以上のことを推測および想像しないこと。疑問がある場合、厳密に解釈すること。”

**例A：** **運搬能力** [11.2] では“各ユニット”は“1個の武器... ”を運搬“できる”と説明している。それは“フォーメーション”とは言うておらず、ユニットとだけ言っている；従ってそれはユニットのみが兵器を所持でき、指揮官および戦車はできないことを意味する。

**例B：** “弾詰まり”サイ振り判定引き起こしに関するルール [1.9.1.2] は、全ての射撃している兵器の故障を言及している。それだけである。それは、その射撃攻撃がその後にキャンセルされるとは言っていないので、そのようにならない。

しかしながらそうは言っても、これらのルールはゲームプレイ中に持ち上がる可能性がある無数の状況を扱う見込みは無い — 従って気紛れな状況が表面化した事例においては、健全な常識の行使を1つか2つの既存ルールと組み合わせることによって、諸氏を十分にやり遂げさせるに違いない。

この冊子を通して、諸氏はこのものと同様の多くの網掛けの枠を見ることになる。これらの枠は諸氏の理解を容易にするために明確化、プレイのヒント、デザインノート、および他の様々な知恵で満たされている。

諸氏の初めてのゲームをプレイするために、諸氏は**備品類**、**共通ルール**およびそれに続く**命令**の項、加えて臨機射撃に関するルール**A42**のみを読む必要がある。その後プレイの例（プレイ冊子内）を配置し、ゲームの基本的な流れを得るために結末まで通して追ってみること。この冊子の後半部 — **行動**、**イベント**、**戦略カード**、**地形**および**防御施設**の導入 — は、直ぐに対処することができるので、ゲームプレイ中に必要が生じた時により詳細を参照できる。

**クレジット：**

**ゲームデザイナー：** ロジャー・ノードおよびパスカル・トーフイー

**システムデザイナー：** チャド・ジェンセン

**アート・ディレクター：** ケン・スミス

**ボックスアート、駒&カード：** ケン・スミス

**地図：** マルク・フォン・マーシャル

**ルール&プレイ補助：** パスカル・トーフイー

**ルール指導者：** シモンズ・グラ・キエーザ

**ルール校正：** ビェール・ミランダ、ハンス・コーティング、エリック・マーティン、ノエル・オーブリー、ジョン・マクリントック

**プレイテスター：** チャック・フラスカティ、マイク・ガランディック、アンディ・ジョイ、エリック・マーティン、ディヴ・ミューレイ、ピート・ブットナム、ジェイソン・ローチ、ディヴ・シュェルト、ロブ・ボーガン、トム・トーフイー・デュラン、アルノー・ド・ベレッチ・デラ・ロッカ、ミカエル・レイトナー、パトリック・リュッツマン、ロメーン・デューク・ロンビエ、ジョン・セティアー、エリック・トレンチノ神父、ジョナサン・モルドスキー

**備品構成：** ミュリエル・ブレッソン、クリストフ・ジェンティール・ペレ



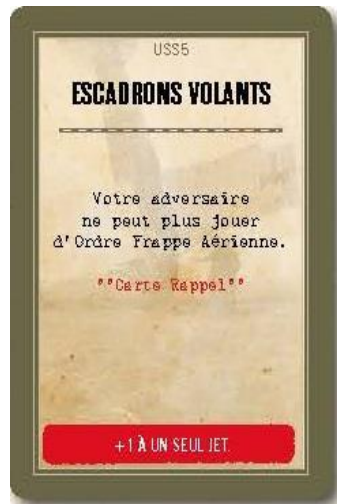
## 備品類

### 1.F 運命カード



このゲームには3組の運命カードが含まれている：ドイツ軍（灰色）、アメリカ軍（緑色）およびフランス軍（青色）のそれぞれに対して1組。プレイヤーの72枚の運命カードはゲームの心臓部にして魂である。一度ゲームが開始されたならば、それを可能にする運命カードあるいは戦略カード以外で、如何なる行動もいずれのプレイヤーによって地図上で実施することができない。運命カードがプレイヤーの手札にある間は、その命令または行動のみが宣言できる：その他全て（イベントから下）は無視される。

### 1.S 戦略カード



各国籍には、9枚の戦略カード（SC）の小デッキがある。ゲーム開始時に、各プレイヤーは引き山を作るために自軍戦略カードをシャッフルし、カードを1枚引く。各プレイヤーは、手番毎に1枚の戦略カードだけしかプレイできない。戦略カードのプレイは決して最大命令制限の対象として数えられない [5.1]。

時間の進行が発生した場合、戦略カードを所持していないプレイヤーは1枚引くことができ、次の手番以降にそれをプレイできる。プレイヤーは、自分がパスをした同じ手番に戦略カードをプレイできない [O15]。戦略カードデッキが空になった時、所有側プレイヤーはそれ以後戦略カードを引くことが

できない。

各戦略カードは状況（通常は特記されていない場合は、活動側プレイヤーによって）として、またはサイの目修正（どちらかのプレイヤー手番中に）としてプレイできる。

#### 1.S.1——状況

戦略カードはその主要説明文に用意されている指示内容に従って状況 [S98.1] として使用される。一部の状況に関して、指示内容がそのカードの影響がどれだけ長く続くかも指定することになる。その指示内容が実施される、またはその影響が終了した時に直ちに戦略カードは捨て札にされる。

#### 1.S.2——サイの目修正

戦略カードはサドンデスサイ振り判定 [6.2.2] を除いて、1回のサイ振り判定に [+1] を加えるために使用できる。そのカードは、サイの目修正適用後に直ちに捨て札にされる。サイ振り判定への追加 [+1] は、引き起こし [1.9.1] を無効および後回しにさせない。

**重要：戦略カードと同様に主導権カードは運命カードではなく、そしてプレイヤーの手札の一部とはみなされない。更に、ルールが識別名無しで“カード”について言及する時は必ず、運命カードへの言及であることになる — 決して主導権カードまたは戦略カードではない（それらは常にそのように区別されることになり、大文字で書かれている）。**

#### 1.0 黄金律

一部のカードの影響は、この冊子内の1つ以上のルールと矛盾することがある（例として、鹵獲された書類 [E62] イベントは、後述のルール1.2と矛盾する）。これが発生する時、そのカードの影響は常に優先して実施される。

#### 1.1 手札枚数

プレイヤーの手札枚数は自軍の態勢：攻撃（カード6枚）、偵察（カード5枚）または防御（カード4枚）に拠る。これによってプレイヤーがゲームを開始することになる運命カードの枚数および自分の手番終了時に彼が引くことになる枚数の両方が決定される。

#### 1.2 カードの内容情報

プレイヤーの手札および彼が所持する戦略カード（ある場合）は、対戦相手から内容が秘密にされる。そのそれぞれの引き山札内の運命カードおよび戦略カードは裏返しにされ、両方のプレイヤーから内容を秘密にされる。プレイヤーの捨て札パイル内の運命カードおよび戦略カードは内容が公開され、いつでもどちらのプレイヤーからも内容を調べることができる。

#### 1.3 カードの公表

プレイヤーがカードを“公表”することを指示された時は常に — 例として、イベントの引き起こし [1.9.1.1] — そのプレイヤー運命カード山の一番上のカードが表に開けられ、その後両方のプレイヤーが見るように自分の捨て札パイルの一番上に置かれる。

#### 1.4 再シャッフル

各ゲーム時間進捗 [6.1.2] 時に、一方のプレイヤーが新しい引き札パイルを作るために自分の運命カード捨て札と運命カード引きパイルの両方に置かれているカードを一緒にしてシャッフルすることを指示されることになる。

#### 1.5 命令

これらは各運命カードの一番上にリストされている。プレイヤーは自分自身の手番中にその命令に関するカードのみをプレイでき、そして自分の命令能力 [5.1] より多くの命令を1回の手番中に決して公表できない。カードがその命令に対してプレイされる場合、それは直ちにそのプレイヤーの捨て札パイルに置かれる — そのカードの行動はその後、それがプレイヤーの手札に引かれる次の機会までプレイできなくなる。

#### 1.6 行動

行動は各運命カードの写真の直下に、または（臨機）射撃 [A42] の場合はカードの上部にリストされている。プレイヤーはその前提条件が満たされている限りは、どちらのプレイヤー手番中のいつでもその行動に関してカードをプレイできる。カードがその行動に対してプレイされる場合、それは直ちにそのプレイヤーの捨て札パイルに置かれる — そのカードの命令はその後、それがプレイヤーの手札に引かれる次の機会までプレイできなくなる。

#### 1.7 イベント

イベントは全ての運命カードのその行動の下にリストされている。任意またはそれ以外でも、イベントは決して手札からプレイされない — 引きパイルの一番上からのみであり、そして一部のサイ振り判定に拠る無作為の合間でのみである [1.9.1.1]。

#### 1.8 無作為ヘクス



これは各運命カードの左下にある色付きの“六角形”である。狙撃兵 [1.9.1.3] および一部のイベントによって、無作為ヘクスが判定されることが要求されることになり、そしてその場合、そのプレイヤーの運命デッキの一番上のカードが開けられ、この“ヘクス”が照会される。その“ヘクス”内の文字/数字の組合せは地図上の1つの特定ヘクスに該当することになり、そこで狙撃兵/イベントが実施されることになる。無作為ヘクスの公表はまた、プレイの場の故障した兵器にも影響する [11.4]。

#### 1.9 サイの目



これは全ての運命カードの右下角の2個の6面体サイコロである。“本物の”サイコロは





の小隊である。

グレートウォーコマンドーにおいて

- ・ 指揮官フォーメーション（以後、指揮官と呼ぶ）は常に、その右側に黒色の六角形がある一人の人物像がある駒で表される。
- ・ ユニットのフォーメーション（以後、ユニットと呼ぶ）は常に、1人から4人の人物像があり、その右側に黒色の六角形が無い駒で表される。
- ・ 戦車指揮官フォーメーション（以後、戦車指揮官と呼ぶ）は常に、その右側に六角形がある1輦の戦車の絵柄がある駒で表される。
- ・ 戦車フォーメーション（以後、単に戦車と呼ぶ）は常に、1輦の戦車がある駒で表される。

## 3.1 フォーメーション基本値

フォーメーションは常に、その左上角に1つの数字、そしてその底辺印刷された3つの数字（または戦車の場合は6つまで）を持っている。時として、これらの数字は“0”または“-”で表示されていることがある。指揮官および戦車指揮官とみなされる特定の戦車（のみ）はまた、その駒の右側中央の六角形内に数字を持っている。この数字はその指揮値である [3.1.5]；[3.1.6]。

**3.1.1 火力（FP）**——これは底辺上の最初の数字であり、そして白兵戦 [O16.4] 時または射撃 [O21 & A42] 時のフォーメーションの基本戦力である。一部の戦車フォーメーションはそのような数字を2つ持つことがあり、白い四角内の1つはその主砲火力を表し、そして1つはその副武装（機関銃）を表す。戦車の火力の後のアスタリスク“\*”は、その戦車が隣接ヘクスを射撃する時は常にその火力が2上昇することを忘れないためである。

**3.1.2 射程**——これは底辺上の2番目の数字であり、そして敵フォーメーションを射撃するためにその火力を使用できる最大ヘクス距離数である [O21 & A42]。繰り返し、一部の戦車フォーメーションはそのような数字を2つ持つことがあり、白い四角内の1つはその主砲の射程を表し、そして1つはその副武装（機関銃）の射程を表す。

**3.1.3 移動（MP）**——これは3番目であり、底辺の最右の数字である。これは、地図上でヘクスからヘクスへと移動する [O23] 間にフォーメーションが消費できる移動ポイント（“MP”）合計数である。車輛（戦車を含む）は、その移動ポイント右に乗数のように加えられた数字を持っている。これはその立往生番号 [O23.5.2] である。

**3.1.4 戦意**——これは左上角にある数字であり、そして敵射撃攻撃の対して防御する時、または特に回復 [O25] あるいは潰走 [O26] を試みる時のフォーメーションの基本戦力である。フォーメーションの戦意（戦車を除いて）は常に、それが現在位置しているヘクスの遮蔽 [T99.3] によって直接修正される。

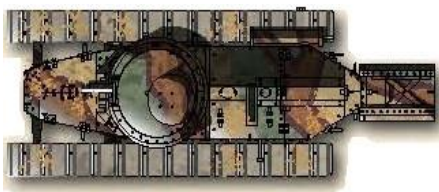
注意： 混乱したフォーメーション [3.2] は駒の上部に横断する赤帯で識別でき、そしてその戦意数字は黒色の代わりに白色である。

**3.1.5 歩兵指揮**——これは全ての指揮官駒の右側上の六角形内にある黒の数字である。歩兵指揮は命令および臨機射撃 [3.3.1.1] 時に追加フォーメーション（戦車以外）を活性化させるために、同時にそれにスタックしている一部の他のユニットおよび兵器の基本値への追加のために供される [3.3.1.3-3.3.1.5]。

注意： 歩兵指揮官は決して戦車を指揮できず、戦車指揮官フォーメーションは他の戦車のみを指揮できる。

**3.1.6 戦車指揮**——これは戦車指揮官駒の右側上の六角形内の赤い数字である。戦車指揮は、いかなる味方戦車が除去されていない限りは、前進および移動命令 [O16 & O23] 中にのみ追加戦車の活性化に供せられる。1輦の味方戦車が除去された場合直ちに、戦車指揮官はそれ自身のみしか指揮できない。

戦車指揮は決して他のフォーメーションおよび兵器の基本値に加えられない。



**3.1.7 戦争初期**——1914年シナリオに使用される駒には、左上角に国籍帯がある。

グレートウォーコマンドーが第一次世界大戦全体に及ぶために、我々はこのゲームをプレイしている間にこの戦いの戦争の進歩をプレイヤーに感じて欲しい： それらの進化：兵器、武具、軍服、戦術、および砲撃術の間で。これが、シナリオが時系列的順番で並べられている理由である。これが、19世紀の色彩豊かな軍服の懐古主義を表す戦争初期用の駒がある理由である。これらの名称のフォーメーションも戦争後期の軍服内にも存在しているので配置時に、容易に見分けられるように国籍帯を表示している。

**3.1.8 四角付基本値**——一部のフォーメーションにはその火力、射程および/または移動が正方形内に囲われている。白兵戦 [O16.4] において+1戦力を与える四角付火力を除いて、四角付基本値はそのフォーメーションに対してプレイされる特定の行動を可能にする以外に固有の意味は無い [A31、A41およびA54]。

**3.1.9 工兵**——工兵ユニット（ジュニ/ピオニール/エンジニア）には、“特殊能力”：非混乱状態 [3.2.1] 工兵ユニットは命令 [O14] によって（指揮混乱を除く）、そのヘクス内に蛸壺マーカー [F127] を置く、またはそこから鉄条網マーカー [F131] を取り除くために、個々に活性化させることができることを忘れないためにもその全ての基本値が四角付にされている。

## 3.2 混乱状態フォーメーション

### 3.2.1 混乱状態/非混乱状態/良好状態——



フォーメーションは常に2つの状態： 混乱または非混乱の内の1つである。フォーメーションは大抵はその非混乱状態面を表にしてシナリオを開始するが、射撃攻撃および他の不運な影響によって“それ”が混乱させられ、その混乱状態面に裏返される可能性がある（白字の名称、白色の戦意数字および駒の頂部を横断する赤帯があることで示される）。非混乱状態であり、制圧 [13] されていないフォーメーションは、良好状態とみなされる。

**3.2.2 附属マーカー**——混乱状態から非混乱状態に変わった、またはその逆のフォーメーションは、全ての制圧、熟練兵および兵器マーカーを持ち続ける。

**3.2.3 附属兵器**——混乱状態フォーメーションは、兵器を射撃できない。それを操作しているフォーメーションが行うので、兵器は単独で故障する、または修理されることはない。

**3.2.4 除去**——再度混乱した混乱状態フォーメーションは、除去される： それを損害欄 [4.3] 上に置いた後、相手側にその勝利ポイント値が得点される [7.1]。

**3.2.5 回復**——混乱状態フォーメーションが回復を指示される時、その非混乱状態面の表に戻される。これは通常、回復命令 [O25] 時のサイ振り判定の成功によって、または様々なイベントによって発生する。

## 3.3 指揮官

### 3.3.1 指揮

**3.3.1.1 指揮範囲**——通常は、命令 [O14.1] または臨機射撃行動 [A42] によってのみ、単一フォーメーションが活性化されることになる。しかしながら、指揮官が活性化される時、彼は自分の指揮“範囲”内の全ての、または一部の味方ユニットを同じ命令/臨機射撃を実施させるために更に活性化させられる、あるいは全く活性化させない能力を持っている。指揮範囲は、その指揮官のヘクスから外へと広がるヘクスで数えられ、その指揮値と同一である。

“2”の指揮の指揮官は、2ヘクスまで離れている味方ユニットを活性化できる——例え通行不可能地形を越える、または敵ユニットを通過する場合でも。1個“1”の指揮の指揮官はそのヘクス内、または隣接している味方ユニットを活性化できる。“0”の指揮の指揮官はそれ自身のヘクス内のユニットのみを活性化できる。

**3.3.1.2 最高位指揮官**——プレイ中のどの時点でも、各陣営の地図上の指揮官の一人（そして一人のみ）が、その陣営の“最高位指揮官”の地位を持つものと指定されなければならない。最高位指揮官の決定手順は、[3.3.1.4] において詳細に説明されている。最高位指揮官は、彼の指揮範囲内の味方ユニットおよび他の未活性化味方指揮官（複数可）の両方を活性化できる。最高位指揮官によって活性化された指揮官は、今度は自分の指揮範囲内の他の未活性化味方指揮官（複数可）（階級に関係無く）および/またはユニット（複数可）を

活性化できる。自分達の最高位指揮官の始めの活性化の効果で活性化された全ての指揮官は、“活性化連鎖”を創作することで先へ先へと味方指揮官およびユニットにその活性化を“送る”ことができる。この方法で活性化された全ての駒は、その手番の残り期間に対して活性化済みであり、そして単一の命令または臨機射撃行動 [A.42] の一部として同じ指揮官によって活性化されたものとみなされる（それらが1つの射撃グループ [O21.3.1] を形成できるように）。

これらのルールを通して、大尉という用語はアメリカ軍のキャプテン (Captain)、フランス軍のキャピテーヌ (Capitaine)、ドイツ軍のハウプトマン (Hauptmann) を意味する。同様に中尉という用語は、アメリカ軍のリュートナント (Lieutenant)、フランス軍のリュトナン (Lieutenant) またはドイツ軍のロイトナント (Leutnant) のいずれにかを言及する。

**3.3.1.3 最高位指揮官の決定**——グレートウォーコマンドーには3つのみの階級の指揮官がある。それらの呼称および略語は後述の表において上から下にリストされている。どの時点でも、1つの陣営の最高位指揮官は、この表にリストされている最高位に属する地図上の指揮官である（但し、[3.3.1.4]を参照）。

アメリカ軍	フランス軍	ドイツ軍
Captain Cpt	Capitaine Cne	Hauptmann Hptm
Lieutenant Lt	Lieutenant Ltn	Leutnant Lt
Hero	Héros	Hero

**3.3.1.4 階級序列判定**——時には、複数の地図上指揮官が最高位指揮官の条件に対して資格がある可能性がある。このような場合において、新たな最高位指揮官は、直ちに決定されなければならない。以下の優先順位リストが使用される： 同じ階級の指揮官の間で、最高位指揮官は以下の通りである：

- 最高の印刷指揮の指揮官；または
- 最高の印刷戦意の指揮官；または
- 所有側プレイヤーが選択した指揮官。

最高位指揮官の決定に関して、非混乱状態面基本値が使用される。制圧マークおよびその他の影響（例として鉄条網）は無視される。

**3.3.1.5 ユニットの指揮**——歩兵指揮官の指揮数字は、指揮官と同じヘクス内の全ての味方ユニットの火力、射程、移動および戦意に直接加えられる — 例えその指揮官自身が活性化されていない場合でも。この効果は累積されない。同じヘクス内に複数指揮官が位置している場合、それらの内の一人の指揮のみが使用できる（所有側の選択で）。

**3.3.1.6 戦車指揮官**——戦車指揮官は移動命令 [O23] または前進命令 [O16] のみに対して2ヘクス半径内の他の戦車を活性化できる。

**3.3.1.7 兵器の指揮**——指揮官の指揮（但し戦車指揮官は除く）数字は、そのユニットがその指揮官と同じヘクス内にいるという条件で、ユニットによって携帯されている白帯無し全ての味方兵器の火力と射程に直接加えられる — 例えその指揮官自身が活性化されていない場合でも。同じヘクス内に複数指揮官が位置している場合、この効果は累積されない。

従って、例として迫撃砲はそれとスタックしている指揮官によってその基本値を修正させることができない；そして指揮官とスタックしている小隊によって携帯されている機関銃は、その基本値を上昇させることになる。戦車は、決してそれとスタックしている歩兵指揮官による影響を受けない。

**3.3.2 結束状態/非結束状態**——ユニット（指揮官、戦車、およびその他車輛は除く）は常に2つの状態： 結束状態または非結束状態の1つとして存在する。結束状態は以下の通りに判定される：

- ・ 伝令（全ての国籍の）、ドイツ軍突撃兵はその状態とは無関係に、常に結束状態とみなされる。

他のユニットは以下の場合、結束状態である：

- ・ 味方盤端部上のいずれかのヘクス内、味方目標ヘクス内または故障していない兵器の所持において；あるいは
- ・ いずれかの味方指揮官の指揮範囲内。

**3.3.2.1 非結束状態条件**——いずれかのプレイヤー手番終了時に非結束状態のユニットは、直ちに制圧状態になる。その上に制圧マークを置くこと。複数の理由で非結束状態になるユニットは、1枚だけのマークを受け取る。

## 4.表示欄

表示欄は、各地図の横に位置する。それにはルール6章と同様に以下説明する様々な欄が存在する。

### 4.1 勝利欄

**4.1.1 VPマーク**——シナリオシートで指定された国籍のVPマークは、全てのシナリオ開始時に勝利欄に置かれる。プレイ中に勝利ポイントを獲得する、または喪失するに従ってそれは欄を前進あるいは後退することになる。このマークが零に低下し、そして他方のプレイヤーが勝利ポイントを受け取る必要がある場合、VPマークをその陣営に変えること。各VPマークの裏面は、20より大きい勝利ポイント合計するために使用される。

### 4.2 火力欄

**4.2.1 攻撃合計マーク**——このマークは、いずれの射撃攻撃/地雷攻撃/砲撃着弾/白兵戦合計/空襲攻撃の現行戦力を記録するためのプレイヤー用の記録道具としてのみ使用される。これはサイ振り判定引き起こしに

よって生じた中断中に、役に立つ。

### 4.3 損害欄

各シナリオでは、プレイヤーは損害欄のどのマスに自軍陣営の降伏マークを置くかを指示されることになる。損害欄には、上段と下段の横欄がある。通常、防御態勢のプレイヤーは上段の欄を使用する。どのプレイヤーも防御態勢ではない場合、プレイヤーは紳士的な方法で自分達が使用する欄を選択しなければならない。

フォーメーションが除去される時は常に、それ（そしてある場合は、その所持兵器）は損害欄に置かれるが、駒一式の山に戻される英雄と伝令は除く。フォーメーションは、最低から最高へと数字順にそれらのマスを占めながら、損害欄上の自分達の所有欄の数字付マス毎に1枚置かれる。戦車は損害欄に平行に置かれ、2マスを占める。自軍の除去フォーメーションの1つが自軍陣営の降伏マークが位置するマスに置かれた場合、プレイヤーはゲームに敗北する [6.3]。兵器は、損害欄の端にある“兵器”と表示されたより大きなマスに置かれる。

相手側のフォーメーションが除去される機会毎に、勝利ポイントを獲得することを忘れないこと [7.1]。

注意： 時間/降伏/サドンデスマーカーの裏面は、フランス語である。

### 4.4 その他

**4.4.1 目標マス**——引かれた目標チップ [7.3.2] をここに置くこと。各プレイヤーは、自分に一番近い区画内に自分の“秘密”目標を置くこと。全ての“公開”（非-秘密）目標は、中央の区画に置くこと。

**4.4.2 砲兵マス**——選ばれた砲撃態勢に従って、電話がこれらのマスに置かれる。





## 結束状態の例：



一方のプレイヤーが自分の手番を丁度終了させた。両方のプレイヤーは自分達のユニットの結束状態を確認する。

**A**-H 8、I 9およびJ 9のユニットは、指揮官の指揮範囲内である： それらは結束状態である。

**B**-G 9およびK 9内のユニットは、味方目標ヘクス内にいる： それらは結束状態である。

**C**-F 9内のユニットは、故障していない兵器を所持している： それは結束状態である。

**D**-K 1 1内のユニットは、その味方地図端部上にいる： それは結束状態である。

**E**-G 1 0内のユニットは、伝令である： そうすることで、それは常に結束状態である。

**F**-H 7内のユニットはどの指揮官からも指揮範囲外であり、故障していない兵器を所持しておらず、そしてその味方地図端部上および味方目標ヘクス内にいない： それは非結束状態であり、そしてここで制圧マーカを受け取る。

## 最高位指揮官および階級序列の例：



フランス軍プレイヤーは移動命令を公表し、最高位フランス軍指揮官であるヘクスK 6内のバルニエ大尉**(A)**を活性化させる。

バルニエは次に自分の指揮範囲内の全てのユニットを活性化させ、そしてそれらもまた自分の指揮範囲内であるヘクスI 7内のド・グラス中尉**(B)**を活性化できる。ド・グラスが活性化された場合、彼はヘクスG 6内のデュラン中尉**(C)**に命令を“伝達”でき、その彼は同じ方法でヘクスG 5内のヴェルディエ中尉**(D)**のそれを“伝達”できる。この方法で活性化された全ての指揮官は、同じ移動命令の一部としてそれらの指揮範囲内のユニット幾つでも更に活性化させることができる。しかしながら、ヘクスI 4内のヴィオレット中尉**(E)**はバルニエ大尉または移動命令を受けている他の指揮官の指揮範囲内にいないので、彼はこの命令で活性化させることができない。



# 共通ルール

## 5. プレイ手順

**グレートウォーコマンダー**のゲームは、プレイヤーの一方（プレイされるシナリオで指定されている通り）が最初の“手番”を実施することから開始される。そのプレイヤーは活性化プレイヤーと呼ばれ、一方でその相手側は受動側プレイヤーである。活性化プレイヤーが終了した時 — そして自分の手札枚数 [1.1] まで引いた時 — 相手側プレイヤーは自分の最初の手番を実施する。これらの手番はその後、サドンデスサイ振り判定または他の出来事の発生 [6.3] がゲームを終了させるまで交互に行われる。

1 回の手番は、以下の**いずれか**のプレイヤーの選択から構成される：

- 自分の手札 [O14] からカードをプレイすることで 1 つ以上の命令を実施する（可能な場合は戦略カードのプレイと組み合わせ [1S] [S98]）**または**
- 何枚かの運命カードを捨て札する [O15]

### 5.1 命令能力

**グレートウォーコマンダー**において、いかなるプレイヤーも自分の手札からのカードプレイ無しで命令を与えることができない。各手番にプレイヤーが実施できる命令の最大数は、シナリオによって指定される。命令は事前に指定されている必要は無い——それらは手札からプレイされ、そして次に一度に 1 つずつ実施される。プレイヤーは、新たなものをプレイするかどうかを決定する前に、1 つの命令の結果を見ることができる。プレイヤーから与えることができる異なる命令は、ルール O16—O17 に説明されている。

### 5.2 行動能力

命令と同様に、いかなるプレイヤーも自分の手札からのカードプレイ無しで行動を宣言することができない。プレイヤーは、ある場合はその行動自身の前提条件が整合されている条件で、自分達が適切と判断する時はいつでも行動を実施できる。手札内のカード枚数以外に、どちらのプレイヤー手番中にプレイヤーが実施できる行動数には制限は無い。プレイヤーによって実施できる異なる行動は、ルール A28—A55 に説明されている。

### 5.3 捨て札能力

プレイヤーは自分の手番で命令を実施しないことを選ぶ場合、彼は代わりにシナリオによって指定された自分の捨て札能力まで何枚でもカードを捨て札 [O15] することができるが、超過することはできない。捨て札を行う場合、彼はこの手番に戦略カードをプレイできない。

### 5.4 手札補充

毎手番終了時に、**活性化プレイヤー（のみ）**は自分の手札のカード枚数が自分の手札限度枚数 [1.1] に等しくなるまで、自分の運命デッキの一番上から運命カードを引かなければならない。手札補充は、そのプレイヤーデッキの最後のカードが引かれた場合は、時間

マーカー進捗 [6.1.2] によって一時的に中断されることがある——この場合、手札補充は時間マーカー進捗手順完了（そして彼の捨て札パイルが新しい引きパイルを作るために再シャッフルされた）後に再開される。

## 6. ゲームの長さ

### 6.1 時間マーカー

**6.1.1 配置**——各シナリオでは、時間欄（地図の横の欄ディスプレイに位置している）のどのマスに時間マーカーが置かれるかが指定されている。

**6.1.2 進捗**——時間マーカーは、“時間”引き起こしが振られた時は常に、**または**プレイヤーが自分の運命カード引きパイルの最後のカードを公表/引く（そのような発生事項は時間引き起こしが振られた場合と全く同様に扱われる）時は常に、時間欄上で 1 マス進められる。

プレイヤーのデッキの最後のカードが時間引き起こしを生じるサイ振り判定に対して公表される場合、それは 1 回だけ進められる——2 回は無い。

時間マーカーを進めた後直ちに通常のプレイは一時的に中断され、以下のステップが記載された順番に実施される：

**1）**時間の進捗を引き起こしたプレイヤー（のみ）は、新しい引きパイルを作るために自分の運命デッキおよび運命カード捨て札パイルと一緒に再シャッフルする；

**2）**引き起こしたプレイヤーは、該当する場合はサドンデスサイ振り判定を実施する [6.2.2]。

その後、ゲームがサドンデスによって終了しなかった場合、以下のステップを表示順に実施すること：

**3）**防御側（のみ）は 1 勝利ポイントを獲得する；

**4）**引き起こしたプレイヤー（のみ）は、2 個煙幕マーカー（**グレートウォーコマンダー**のこの最初のゲームには煙幕マーカーが無いことを忘れないこと）および 2 個ガスマーカーを地図から除去すること；

**5）**時間マーカーが今位置しているマス内に 1 個以上のフォーメーションおよび/または防御施設がある場合、所有プレイヤー（両方可）（受動側プレイヤーが先に）は味方地図端部上のいずれかのヘクス（複数可）に、または戦車の再登場 [7.2.1.1] に関しては、相手側の端部上のヘクス内にそれらを置くことで、それらを増援としてプレイに導入する。スタック制限 [8] が、遵守されなければならない。増援電話はそのプレイヤーの砲兵ボックス内に置かれ、既にそこにある場合は自分の電話と置き換えられる；

**6）**両方のプレイヤーは“塹壕掘り”行動 [A39] をプレイできる。

**7）**手札内に戦略カードが無いプレイヤーは、自分の戦略カードデッキから 1 枚を引く。

通常のプレイがその後、中断された時点から再開される。

### 6.2 サドンデスマーカー

**6.2.1 配置**——各シナリオでは、時間欄のどのマスにサドンデスマーカーが置かれるかが指定されている。

**6.2.2 手順**——時間マーカーがサドンデスマーカーが位置しているマス内に、または越えて進む時は常に、引き起こしたプレイヤーがサイ振り判定しなければならない——これは新しい引きパイルを作るために自分の運命デッキおよび運命カード捨て札パイルと一緒に再シャッフルした後、行われる。その結果がその時間マーカー（サドンデスマーカー自身ではない）が現在位置しているマス内の数字より低い場合、ゲームは直ちに終了する [6.3、後述]。それ以外の場合、プレイは通常通りに継続する。

### 6.3 ゲーム終了

**グレートウォーコマンダー**のゲームは、以下の 4 つの方法の 1 つで大抵終了することになる：

**1）**プレイヤーが自分の降伏マーカーが位置する損害欄のマスに自軍の除去フォーメーションの 1 個を置くことを強制される；

**2）**プレイヤーの地図上に最後に残っていたフォーメーションが除去される。

**3）**プレイヤーの地図上に最後に残っていたフォーメーションが任意に地図を退出する [7.2.1]；

**4）**サドンデスサイ振り判定 [6.2.2] が実施され、それが時間マーカーが現在位置しているマス内の数字よりも低い。

**6.3.1**——上記の最初または 2 番目の状況が発生した場合、そのプレイヤーは**勝利ポイント合計に関係無く直ちに、そして自動的に**ゲームに敗北する。両方のプレイヤーがこの方法で同時に敗北する場合、主導権カードを保持しているプレイヤーが均衡を破り、ゲームに勝利する [9.2]。

**6.3.2**——上記の 3 番目または 4 番目の状況が発生し、そして**最初の 2 つの状況が適用**されない場合、プレイヤーは秘密目標チップを公表し、そしてその勝利ポイントが現在支配しているプレイヤーに得点される。その後、より高い勝利ポイントのプレイヤーがゲームに勝利する。勝利ポイントマーカーが“0”のマスにある場合、主導権カードを保持しているプレイヤーがゲームに勝利する。

## 7. 勝利条件

プレイヤーは通常は、ゲーム終了時に自分の相手より多くの勝利ポイントを持つことで、ゲームに勝利する [6.3]。勝利ポイントは、以下の 4 つの方法の 1 で獲得される：

- 敵フォーメーションの除去；

- ・ 味方フォーメーションが相手側の地図端部から退出；
- ・ 味方伝令が自身の地図端部から退出；
- ・ 地図盤目標の支配

## 7.1 除去勝利ポイント

フォーメーションが除去された時 — 何らかの理由で： 命令、行動またはイベントによって — 相手側はそれに対して特定の数の勝利ポイントを得点する。

### 勝利ポイント値

- ・ 1 個小隊（4 人の兵士像の駒）は 2 VP の価値である
- ・ 1 個班（2 人の兵士像の駒）は 1 VP の価値である
- ・ 1 個伝令（1 人の兵士像の駒）は 1 VP の価値である [但し、7.2.1を参照]
- ・ 1 個指揮官（1 人の兵士像の駒）は 1 + X VP の価値である（X＝指揮）
- ・ 1 個英雄（1 人の兵士像の駒）は 0 VP の価値である
- ・ 1 個戦車（戦車 1 輦の像の駒）は 3 VP の価値である

## 7.2 退出勝利ポイント

フォーメーションは決して右および左側面から地図を退出できない。しかしながら、各プレイヤーに最も近い端部は、プレイの場にいるフォーメーションが退出できる（茶色の境界線が別のヘクスであるかのように）。

### 7.2.1 任意の退出——前進 [O16]、移動

[O23] または攻勢 [O24] 命令下のフォーメーションは、地図を退出できる — “1” の移動ポイントコストで — 相手側の地図端部から。例外として、伝令フォーメーションは自軍自身の地図端部からのみ退出できる。

所有側プレイヤーは、直ちに退出したフォーメーションによる勝利ポイントを得点する（フォーメーション勝利ポイント値 [7.1] を参照）。

そのフォーメーションはその後、所有側プレイヤーが望む時間欄上のいずれかの未来のマスに置くことができる（例外、伝令 [O27.2.1]）。戦車駒は時間欄の 2 つのマスを占めることになり、そして時間マーカーがどちらかのマスに達した時にプレイに戻ることができる。例えば退出時に混乱状態であっても、フォーメーションは常に良好状態で時間欄に置かれる。フォーメーションはそれが携帯している兵器の所持を継続する — 同様に退出時に故障していた場合、非故障状態になる — が、附属されていた熟練兵および制圧マーカーは失われる。

そのようなフォーメーションは、ここでは新しい完全に別の“増援”フォーメーションであるものとみなされる。

7.2.1.1——各戦車は一度だけしか地図を退出できない。

我々は、備忘用に再進入した戦車を所有者側地図端部に向けて置くことが便利であることに気付いた。

### 7.2.2 非任意の退出——退却する [O26.3]

フォーメーションは、それ自身の味方地図端部から地図を退出することを強制される可能性があり、その過程で除去される。そのようなフォーメーションは、それに対して相手側に勝利ポイント（フォーメーション勝利ポイント値 [7.1] を参照）を得点させた後、損害欄の次に空いているマスに置かれる（駒の山一式に戻される伝令と英雄を除いて）。除去されたフォーメーションはその兵器の所持を継続しない — それは損害欄の“兵器”項内に非故障状態で置かれる — そして附属されていた熟練兵および制圧マーカーを保持しない。

## 7.3 目標勝利ポイント

全ての地図上の 5 つの目標のそれぞれは、どの目標チップがプレイの場にあるかに拠って 1 以上の勝利ポイントの価値がある。目標はそれ以外では、マーカー無しで零勝利ポイントの価値しかない（例外：戦車 [7.3.1.2]）。

### 7.3.1 目標の支配——両面印刷の支配マーカーは、どちらの陣営が各目標 [2.3] を現在支配

しているかを表示するために使用される。初期配置時に、シナリオではどの目標がそれぞれのプレイヤーの支配下で開始するかが指定されている。一部の場合において、目標はどちらの陣営にも支配されずに開始することもある：これらにはどの支配マーカーも置かれない。それ以外では、一度プレイが開始されたならば、目標単独で占めている最後のプレイヤーがそれを支配する。適宜に支配マーカーを配置/裏返すこと。

#### 7.3.1.1 建物目標——建物ヘクス内に位置して

いる目標は、それが複数ヘクスに渡っている場合は建物全体であるものとみなされる。その場合、プレイヤーがその支配を得るためには、その建物の全てのヘクスは敵フォーメーションがいてはならない。

#### 7.3.1.2 戦車および目標——戦車が目標の支配

を得た瞬間に、支配側陣営は目標チップによって得点される可能性がある勝利ポイントに加えて 1 勝利ポイントを得点される。

フランス軍戦車が現在 0 VP の価値の目標 3 の支配を得た場合、フランス軍陣営は直ちに 1 VP を受け取る。その後、ドイツ軍非戦車フォーメーションが目標 3 を再占領した場合、それは 0 VP の価値であり、ドイツ軍陣営は勝利ポイントを受け取らない。

#### 7.3.1.3 伝令と目標——伝令は目標の支配を取ることができない。

#### 7.3.2 目標チップ——20 の目標マーカー —

または‘チップ’ — がゲームに用意されている。目標チップは通常は無作為に引かれ、そして 1 つ以上の地図盤目標 [2.3] に勝利ポイント値を割り当てる形で通常、各シナリオに対する特別追加勝利条件を決定するために使用される。目標チップは累積される。

引かれた各目標チップは、その“非秘密”面の勝利条件を示すことになる。これらの大部分は、以下の形態になる：



目標 X がその支配者に Y 勝利ポイントの価値であることを示す。これらの数値は他のチップと累積される。

目標 3 に対する 3 枚のチップ全てがプレイの場にある場合（C、G および K）、目標 3 は合計 6 勝利ポイントの価値があることになる（1 + 2 + 3）。

いくつかの目標チップは、以下の通りに示す：



これは地図上の 5 つの目標がそれぞれ X 勝利ポイントの価値があることを意味する。これらの数値は他のチップと累積される。

下記の通りに表示されている 2 枚の特別目標チップは、それぞれ以下のことを示す：



- ・ 相手側プレイヤーは直ちに各除去されたフォーメーションに対して更に 1 勝利ポイントを得点する [7.1]

- ・ 所有側プレイヤーは直ちに各退出フォーメーションに対して更に 1 勝利ポイントを得点する [7.2]

一部の目標は、ゲーム終了時に無価値になる可能性がある。プレイヤーは、相手側の秘密目標に 1 個以上の価値があるものが含まれている場合は、地図上の全ての目標の支配を取ることを試みるべきである。

### 7.3.3 秘密および非秘密目標——非秘密目標

チップ — 同様にプレイ中に公表された秘密のもの [E62] は、目標ボックスの中心にその“非秘密”面を上にして置かれるべきである。秘密目標チップは、目標ヘクス内で裏向けにして置かれるべきである——そのプレイヤーのみがそのチップの隠匿面を見ることができる。

少数の目標チップが“秘密”面が無いことに注意のこと——不運にもプレイヤーが自分の秘密目標としてこれらの 1 枚を引いた場合：それは非秘密目標として公表されなければならない。

非秘密はゲームプレイ中に直ちにその勝利ポイントが得点されるが、一方で秘密目標は通常はゲーム終了時（またはそれらが公表されたならば）に勝利ポイントが得点される。

非秘密目標が地図上で所有者が変わった時、新たな支配者の勝利ポイントにその値を加える前に、その以前の支配者から最初にその値を差し引くことを忘れないこと——この方法では、支配が変わった時に 4 VP の価値の目標



は8ポイントの変動をもたらすことになる。

## 8. スタック

同じヘクス内に複数のフォーメーションまたはマーカーを置くことは、“スタック”と呼ばれる。

**グレートウォーコマンダー**の大型のヘクスによって、その中で4個までのフォーメーション駒が余裕で置くことが可能になる。例えばこれらの駒が物理的に互いに“重なって”いないかもしれないが、それらはゲーム目的に関しては単一ヘクス内に“一緒にスタック”しているものとみなされる。

### 8.1 マーカースタック

スタック制限は、配置直後に全てのマーカーに対して実施される。以下を除いて、単一の場所を占めることができるマーカーの枚数に制限は無い：

**8.1.1 フォーメーションマーカー**——プレイの場にある各フォーメーションは、それとスタックされる以下のマーカーのそれぞれを最大1枚を持つことができる：

- ・ 制圧
- ・ 熟練兵
- ・ 兵器（指揮官、戦車および伝令は兵器を携帯できない）

**8.1.2 電話**——2個の電話のみが砲兵ボックスのそれぞれの中にスタックできる；プレイヤー毎に1枚である。

**8.1.3 防御施設**——1枚の防御施設マーカーのみが1つのヘクスを占めることができる。

**8.1.4 煙幕**——1枚の煙幕マーカーのみを1ヘクス内にスタックさせることができる。最も大きい遮蔽を持つものが、優先される。煙幕は1916年以後から使用可能になる。

**8.1.5 ガス**——1枚のガスマーカーのみを1ヘクス内にスタックさせることができる。

**8.1.6 火炎**——1枚の火炎マーカーのみが1つのヘクスを占めることができる。火炎マーカーがヘクス内にある間、他のマーカーおよびフォーメーションはそこに存在できない。

### 8.2 フォーメーションスタック

1つのヘクス内に合法的にスタックできる味方フォーメーションの数は、その駒上の兵士像の数を元にする：合計して7人までの人物像の数の味方フォーメーションが、罰則無しで同じヘクス内にスタックできる。合計8以上の兵士像の味方フォーメーションがいるヘクスはスタック制限違反であり、“スタック超過”とみなされる。

フォーメーションのスタック制限は、**毎手番終了時に適用される**。その時に、所有側プレイヤーはスタック超過ヘクスを合法状態に戻すために十分なフォーメーションを除去

しなければならない。

**8.2.1**——スタック目的に関して、戦車は3人の人物像として数えられるが、2輦の戦車は決して同じヘクス内にスタックできない。

**例：**ドイツ軍プレイヤーはフランス軍プレイヤー手番終了時に、自分が単一ヘクス内に2個混乱状態小隊を持っていることに気が付いた（例えば大胆極まる移動と臨機射撃の後）。彼はそれらの小隊の1個を除去しなければならない。

諸氏は常に手番**中は**スタック制限を違反することは自由である — 例として、白兵戦状況に追加のフォーメーションを前進させる、または目標ヘクスを満杯にするために — 但し、その手番終了までその状況を改善する方法を見つげ出するか、さもなければボール紙の惨事に直面しなければならない。

## 9. 主導権

2枚の主導権カード、1枚はフランス軍部隊がドイツ軍部隊と敵対するゲーム用、そして他の1枚はアメリカ軍部隊がドイツ軍部隊と敵対するゲーム用がある。シナリオではどちらの陣営が主導権カードを持ってゲームを開始するかが指示されている。

**重要：** 主導権カードは**決して**プレイヤーの手札の一部ではなく、それ故にその手札制限枚数の対象として数えられない。

### 9.1 振り直し

ゲーム中のどの時点でも、現在主導権カードを握っているプレイヤーは一番新しいサイ振り判定の全ての影響を無効にすることを選べ — それに伴うサイ振り引き起こしを含めて — そしてそれを振り直しにすることができる。この判断はそのサイ振りの引き起こし/結果が課せられる**前**に実施されなければならない。

プレイヤーがこの方法で振り直しを要求する時、彼は自分の相手に主導権カードを渡さなければならない、今度は相手側が元のプレイヤーに戻すことになる振り直しの選択をしない限り、およびするまではそれを握ることになる。この主導権の引き渡しは、ゲーム中に何度でも発生する； **例え同じ一連のサイ振り判定中であっても。**

### 9.2 ゲーム引き分け

シナリオが引き分けで終了した時 — 例として、サドンデス後に“0”VP、または両方のプレイヤーが同時に降伏する — 主導権カードを保持しているプレイヤーがゲームに勝利する。

つまり主導権カードは、カードまたはサイコロを伴うゲームに内在する**外的な運命**の糸を緩和するための**一緒にのバランス調整機構**として機能する。主導権は通常は武運が尽きるに従って2人のプレイヤー間を行き来することになるが、これは強制ではない——それは可能であるが、プレイヤーがゲーム全体を通してその使用を差し控えることができることは**可能性が低いと思われる**。

## 10. 視認線（LOS）

### 10.1 視認線確認

通常、あるヘクス内のフォーメーションは、それを射撃するためには、他のヘクス内のフォーメーションを“見る”ことが出来なければならない。視認線“確認”は、“視認側”ヘクスの中心点と“目標側”ヘクスの中心点の間に糸を真っ直ぐに張ることで行われる。この糸が妨害地形を含むヘクスを通過して、または建物の実際の絵柄に接触して走っている場合、その視認線は遮断される [10.2]。糸が遮蔽地形を含むヘクスを通過して走る場合、その視認線はそれぞれ遮蔽される [10.3]。視認線確認は、どちらからのプレイヤーからいつでも実施できる。

視認側または目標ヘクス内、あるいは一部の障害物または遮蔽は、視認線に影響しない。身近な例は、柵または壁である [T105、T122]。

従って、視認側または目標のヘクスの6辺の**1ではない壁**ヘクスサイドは、例えその視認線が壁のヘクス辺上に重なって引かれる場合でも、それらの間の視認線を妨害する。

視認線は常に可逆関係である：フォーメーションAがフォーメーションBを見ることができる場合、フォーメーションBもフォーメーションAを見ることができる。

#### 10.1.1 フォーメーション&視認線——

間に位置するヘクス内のユニットおよび指揮官 — 味方または敵 — は、どのような場合でも視認線を遮断および遮蔽しない。間に位置するヘクス内の戦車 — 味方または敵 — は、視認線を遮断しないが、遮蔽する [10.3]。

### 10.2 障害物&視認線

地形表のその視認線欄に“Φ”記号がある地形 [T100—T124] は、“障害物”と定義される。

その視認線が障害物によって遮断される場合、あるヘクス内のフォーメーションは他のヘクス内のフォーメーションを見ることができない。

**10.2.1 火炎障害物**——火炎マーカー [T100] は、それが置かれているヘクス全体で遮断するものとみなされる。火炎ヘクスの一部でも通して引かれる視認線 — そのヘクスサイド上に直接重なることも含めて — は、遮断される。

**10.2.2 一本立ちの木**——ヘクス内の一本立ちの木は、目の保養のみである；それは視認線を遮断せず、そして林とはみなされない。ゲーム上影響を持たない。

### 10.3 遮蔽物&視認線

一部の地形は、視認線に対する完全な障害物とみなされるにはあまりに稀薄であり、低過ぎるので、完全に射撃を阻止するよりもそこを通して他のヘクスに引かれる射撃を手間取らせるので、“遮蔽物”と呼ばれる。全ての遮蔽物地形はヘクス全体に広がる；このヘクスの一部でも通して引かれる視認線 —

そのヘクスサイドに直接重なる場合も含め — は、遮蔽されたものとみなされる。ヘクスサイドが2つの異なる遮蔽地形を分割する場合、片方の最大の修正が使用される。

**10.3.1 目標捕捉&遮蔽物**——間にある遮蔽物を通して引かれる精密 [O19.2.1.2] または目標捕捉 [O21.2] 視認線は、地形表のその地形の視認線欄にリストされている数字に等しい分、そのサイの目が減少されることになる。電話/兵器命中、いずれかのその後の砲兵着弾/射撃攻撃のサイの目は、遮蔽物による影響を受けない。

遮蔽物は、最初の段階で意図した目標への命中確率を低下させることで、既に計算に入れている。

**10.3.2 射撃攻撃&遮蔽物**——間にある遮蔽物を通して引かれる非砲兵器射撃攻撃 [O21.3] は、地形表のその地形の視認線欄にリストされている数字に等しい分、その火力ポイントを減少させられることになる。

**10.3.2.1 最小火力**——遮蔽物によって“0”以下の火力ポイントに減少される射撃攻撃は、実施できない： 最低限“1”の最終火力ポイントが、射撃攻撃サイ振り判定を実施するために要求される。射撃の火力ポイントを1以上に増加させるために、射撃攻撃戦力を増加させる行動または戦略カードを使用することができる。

**10.3.3 遮蔽物修正**——遮蔽物は累積されない： 単一の最大修正が使用され、そしてこの修正は、視認側と目標ヘクスの間に複数遮蔽物がある場合、増加しない。

1 個小隊が3ヘクス離れている1 個班を射撃する。それらの間の両方のヘクスには、藪がある。その小隊の合計火力ポイントは、両方の-6ではなく、一方の藪遮蔽物による-3を減少される。2つの間にあるヘクスの一方に“4”煙幕マーカーもある場合、火力ポイントは代わりに煙幕によって-4減少される。両方の間にあるヘクスに“4”煙幕マーカーがある場合、修正は-4のみとなる。

**10.3.4 煙幕およびガス遮蔽物**——煙幕マーカー [T119] またはガスマーカー [T107] は、そのヘクス全体に及ぶ。煙幕またはガスが張られたヘクスの一部でも入る、そこから出る、または通って引かれる視認線 — そのヘクスサイド上に直接重なる場合も含めて — は、そのマーカーによって遮蔽を受ける。

## 視認線 (LOS) の例 1:



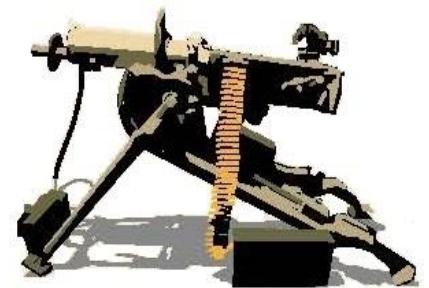
- A**-H 1 1 内の前進砲兵観測員 [2.4] (レベル2にあるものとみなされる) [O19.2.1.1] は、F 7 内のヨークを見ることができる。
- B**-前進砲兵観測員は、G 9 内の建物が1つの見通せないヘクスを作り出していることによって、G 8 内のワイズを見下ろすことができない [T110.4.1]。
- C**-H 1 1 内の前進砲兵観測員は、それがより低い高度にあるので遮蔽物無しで果樹園を越えて I 8 内のギボンスを見ることができる。
- D**-H 1 1 内の前進砲兵観測員は、ガス [T107] による1 遮蔽物に関わらず、K 8 内のノックスを見ることができる。ノックスが J 8 内に位置していた場合、ガスは唯通るだけではなく、入るまたは外へ出て引かれる視認線を遮蔽するので、同じ遮蔽物が適用されることになる。
- E**-J 1 0 内の丘陵は、I 9 内のスミスを見ることができる； しかしながら2つのヘクスの間の攻撃は、間にあるヘクス J 9 内の果樹園遮蔽物による-2 罰則を被ることになる (I 9/J 1 0ヘクスサイドは、野原ヘクスおよび果樹園ヘクスの両方に属する； 最も厳しい遮蔽物が計算に入れられる)。
- F**-J 1 0 内の丘陵は、I 8 内のギボンスを見ることができる； しかしながら2つのヘクスの間の攻撃は、間にあるヘクス I 9 および J 9 内の果樹園遮蔽物による-2 罰則を被ることになる； 2つの果樹園ヘクスを横断することによる-4ではない [10.3.3]。
- G**-J 1 0 内の丘陵は、その壁が射撃側/目標のヘクスの6つのヘクスサイドの1つではないので、同じ高度の間にある壁を通して、J 7 内のミッシェルを見ることができない (T122)。
- H**-J 1 0 内の丘陵は、森林の障害物のためにN 9 内のケリーを見ることができない。
- I**-N 9 内のケリーは、J 7 内のミッシェルを見ることができる； しかしながら2つのヘクスの間の攻撃は、間にあるヘクス M 9 内の藪遮蔽物による-3 罰則を被ることになる； 2つの藪ヘクスおよび野原ヘクスを横断することによる-4ではない (K 8) [10.3.3]。





## 視認線 (LOS) の例 2 :

- A-A 6 内の前進砲兵観測員 [2.4] (レベル2に  
いるものとみなされる) [O19.2.1.1] は、  
F A Oと同じ高度にある間の丘陵ヘクスを  
通して、B 1 内のデュランを見下ろすことが  
できない。
- B-前進砲兵観測員は、同じ高度にあるのでC 4  
内のバストルを見ることができる。
- C-前進砲兵観測員は、F A Oより高い高度に  
ある間の丘陵ヘクスを通して、E 4 内のラヴィ  
を見ることができない。
- D、E、F-バルニエは、彼が尾根ヘクス内に  
あり、より低い高度を見ることができるので、  
B 1 内のデュランおよびE 2 内のマランを見る  
ことができる。視認線が遮断されていない  
ので、彼は同じ高度のラヴィ (E 4) を見る  
ことができる。
- G-E 2 内のマランは、より高い高度の間の丘陵  
を通してC 4 内のバストルを見ることが  
できない。
- H-C 4 内のバストルは、間に干渉する異なる  
丘陵があるので、誰も見ることができない。



ヘクス内の煙幕/火炎マーカーの実際の向き  
は、重要ではない： これらのマーカーは  
“固有の” 地形であり、ヘクス全体に影響する  
— 全6つのヘクスサイドを含めて — それら  
が残っている限りは。

## 10.4 地図端部および地図外ヘクス

地図端部のヘクスが妨害または遮蔽する地形  
である場合は常に、地図外に広がる“仮想  
ヘクス”は視認線に関して同じ性質となる。

## 1.1. 兵器



### 11.1 効果

兵器は火力ポイントと射程の両方を持って  
おり — 一部は四角付である — そして場合  
によっては運搬するユニットの移動に不利な  
修正 (上記の例の通り、**赤字**の) を持って  
いる。ユニットが活性化されたならば  
[O14.1]、それが運搬している兵器も一緒に  
活性化される。良好状態 (非混乱、非制圧)  
[3.2.1] ユニットののみがその兵器を射撃でき、  
そして個別にまたは射撃グループ [O21.3.1]  
の一部としてのどちらかでそれを行うことが  
できる。白帯付の兵器である砲兵器は、射撃  
グループに加わることができない。

## 11.2 運搬

各ユニットは1個の兵器を“運搬”でき、  
その兵器を実際にそのユニットの上に置くこ  
とで示される。国籍支援表によって獲得された  
兵器は、その兵器と一緒にリストされている  
ユニットに与えられなければならない。班のみ  
が火炎放射器を運搬できる。

そのユニットの基本値を見えるように  
しながら、僅か上に、そして左寄りに詰める時  
に、兵器は無理なく置かれることになる。

## 11.3 除去&受け渡し

兵器は、移動命令 [O23] 中に1MPの消費  
によって、または小隊分遣 [E64] 時に無償  
で、小隊から班にのみ受け渡すことができる  
(他のフォーメーションへは不可)。

兵器は、そのユニットが除去された時以外、  
いつでもその現行所有者によって任意に除去  
できる。

兵器を持っているユニットが除去された  
場合、その兵器は損害欄の兵器項目に  
移される。

地図を退出するユニットによって運搬されて  
いる兵器は、そのユニットと一緒に残る。

## 11.4 故障した兵器

兵器が故障した時、それはその“故障”面  
に裏返される。再度故障した故障状態兵器は、  
除去される。プレイヤーが無作為ヘクス [1.8]  
をチェックする時は常に — 狙撃兵による、

または一部のイベントによってのどちらかで —  
そのヘクス番号は、地図上に存在する全ての  
故障状態兵器のものと比較される。これは、  
そのイベント/狙撃兵自身の結果が適用される  
前に発生する。

- その数字がその兵器の“修理”範囲 (緑の  
数字) 内に当てはまる場合、それは未故障  
面に裏返され、直ちに使用可能になる。
- その数字がその兵器の“除去”範囲 (赤の  
数字) 内に当てはまる場合、それは除去  
される。
- それ以外全ての数字では、その兵器は故障  
状態を続ける。

## 11.5 機能している兵器

機能している兵器とは、故障状態ではなく、  
そして良好状態 [3.2.1] ユニットのによって  
携行されている兵器である。

## 11.6 砲兵器

一部の兵器 — その星印背後の白帯で、  
または白い四角内に含まれているその火力  
ポイントで表示される — は、“砲兵器”と  
呼ばれる。大部分の戦車 [3.1.1] に搭載  
されている砲も、全ての射撃目的 [O21.3.1.1  
およびO21.3.2] に関して、砲兵器と  
みなされる。



砲兵器：

- ・ 射撃攻撃サイ振り判定 [O21.2] 前に、目標標準による命中を先に確定しなければならない；
- ・ 射撃グループ [O21.3.1] に参加できない；
- ・ 臨機射撃 [A42] 時に使用できない。

## 11.7 特殊兵器

火炎放射器は自動的にその目標の遮蔽 [T99.3] を“0”に設定し、いかなる修正も可能ではなく、そして班によってのみ携帯できる。

## 1 2. 電話

電話は、地図外砲兵大隊を表しているマーカーである。それぞれは、8から10の間の火力ポイントを持っている。プレイヤーが電話を獲得した場合、自分の選択の、またはシナリオ特別ルールで指定された砲兵ボックス内に置くことができる。各プレイヤーは、同時にプレイの場において1個の電話だけしか持つことができない。電話は兵器ではない。

電話の使用に関しては、O18およびO19を参照のこと。

## 1 3. 制圧

### 13.1 配置

制圧マーカーは、一部のイベント、一部の行動、一部のの命令の影響、または射撃防御 [O21.3.7]、回復 [O25.3] あるいは壊走 [O26.2] サイ振り判定の“同点”結果によって配置される場合がある。

### 13.2 影響

その上に制圧マーカーが置かれているフォーメーションは、－1火力ポイント、－1射程、－1移動および－1戦意を課せられる。指揮および最高位指揮官の決定は、制圧による影響を受けない。兵器それ自身は制圧状態になることができないが、制圧状態ユニットはそれが所有するどの兵器も射撃できない。

備忘用として、制圧マーカーの左上角に兵器記号がある。

### 13.3 除去

制圧マーカーは回復フェイズ開始時に、またはそのフォーメーションが除去された、あるいはそれが地図を退出した、または特定の命令、行動およびイベントの条件下の場合にのみ、フォーメーションから除去できる。

## 命令

## O 1 4. 総則

### O14.1 活性化

手札からの、そしてその命令の名称が上部にリストされている運命カードのプレイ無しで、命令を与えることはできない。命令を与えるためには、手番プレイヤー（のみ）は自分の手札からのカード1枚を公表し、自分がリストされた命令を実施することを宣言し（例外 [3.1.9]、[O20]、[O27]）、そしてそのカードをプレイヤーの運命捨て札パイルに置くこと。その後プレイヤーはその命令を実施するためにその手番にまだ活性化されていない1個味方フォーメーションまたはプレイヤー（その命令に対して適宜に — 回復 [O25] および潰走 [O26]）によってフォーメーションではなく、プレイヤーが活性化されるのを）を指定し、活性化させる。

### O14.2 指揮官

指揮官が活性化される時は常に、それは同じ命令を実施させるために、次いでその指揮範囲 [3.3.1.1] 内の味方小隊および班の全て、または一部を活性化させることができる。活性化でき、あるいは全く活性化させないこと no “連鎖” が最高位指揮官から開始される場合において、指揮官は他の指揮官（複数可）にこの活性化を“送る”ことができる [3.3.1.2]。1つの命令に対して活性化される全てのフォーメーションは、その命令が実行される前に指定されていなければならない。

**O14.2.1 戦車指揮官**——戦車指揮官のみが、移動または前進命令（その命令の他に無い）を実施させるために、その指揮範囲内の他の戦車を活性化させられる。活性化された戦車指揮官の命令下の全ての戦車は、その命令が実行される前に指定されていなければならない。戦車指揮官は、決してユニットおよび他の指揮官を活性化できない。

### O14.3 一度に1命令

宣言された命令は、次の命令が与えられる前に、またはそのプレイヤーが自分の手番終了を宣言する前に、完全に実施されなければならない。これには、その命令が有効であることを要求する行動も含まれる。

諸氏は、移動させるために2個フォーメーションを活性化させ、1個を移動させ、そして敵フォーメーションを邪魔にならないようにさせるために、諸氏の相手に潰走命令をプレイし、その後他方のフォーメーションに戻り、移動させることはできない。

### O14.4 命令中の行動とイベント

それらの行動に対する前提条件が満たされている限り、1つの命令中にいずれかのプレイヤーによって幾つの行動でも宣言することができる。幾つのイベントでも、1つの命令中に発生する可能性もある。

諸氏が移動させるために指揮官と小隊を活性化させた場合、その小隊は先に移動することができ、そして指揮官が移動を開始する前に1回以上の工兵作業 [A41] 行動をプレイ

できる。

### O14.5 強制

一度命令が与えられたならば、その命令のために活性化されたフォーメーション内の最低限1個が実際にそれを実行しなければならない。

例として、移動命令が与えられた場合、最低限1個活性化フォーメーションが実際にヘクスサイドを越えて別ヘクスに入らなければならない——諸氏は襲撃射撃攻撃 [A31] をプレイする目的のみで移動命令を与えることができない。

## O 1 5. パス（捨て札）

プレイヤー手番時に命令を与えないことを選んだ場合、代わりに彼は自分の国籍の捨て札制限（シナリオシートに表示されている通りに）まで、何枚でもカードを捨て札にすることができる。

これ以降、様々な命令について説明されており、簡単に参照できるようにアルファベット順にリストされている。

## O 1 6. 前進

### O16.1 手順

前進させるために活性化されたフォーメーションは隣接ヘクスに進入でき、そこで止まらなければならない。これは、例えばそのヘクスに敵が位置していても、行うことができる。

これは相手側フォーメーションと白兵戦を始めるための最も信頼できる方法である。

移動ポイントおよび地形移動コストは、前進中は無視される。加えて、受動側プレイヤーは前進するフォーメーションに対して臨機射撃 [A42] を使用できない。

諸氏は1ヘクスを進むことを与えられるのみであり、そして諸氏はそれを行う時に射撃攻撃を免れる。

### O16.2 能力

同じヘクス内でこの命令を開始する前進するフォーメーション、1個ずつまたは1つのスタックとして一緒に前進できる。

前進するフォーメーションは以下を行うことができる：

- ・ 敵が位置するヘクスに進入；
- ・ 敵地図端部から退出（伝令を除く）；
- ・ 前進する伝令（のみ）は味方地図端部から退出できる。

### O16.3 制限

前進するフォーメーションは以下を行うことができない：

- ・ 移動不可能ヘクス [O100； T124] に進入；



- ・ その道路/鉄道ヘクスサイド以外を横断して橋梁ヘクス [T102] に進入または退出；
- ・ 地図の左または右端部から退出；
- ・ 味方地図端部から退出（例外： 伝令は味方地図端部からのみ退出できる）。

**O16.3.1 エンジン故障**—— “—” 移動値付きの混乱状態戦車は、移動および前進ができない。

## O16.4 白兵戦

ヘクス内に両方の陣営に属するフォーメーションを含むことを生じさせるいずれかの命令またはサイ振り判定引き起こしの結末時点に—— 多分、前進命令後ではあるが ——、白兵戦がそのヘクス内で続いて発生する。複数ヘクスに白兵戦がある場合、手番側プレイヤーが1度に1箇所ずつ解決される順番を選ぶ。

**O16.4.1 白兵戦戦力**—— 一方の陣営がそのヘクスに伝令だけしか存在させていない場合、それは自動的に除去され、相手側に1VPを与え、そしてその白兵戦は終了する。いかなる行動および戦略カードもプレイさせることができない。

それ以外の場合、両方のプレイヤーが白兵戦において使用できる行動カード（待ち伏せ行動 [A30] を含める）および/または戦略カードをプレイし、そして解決した後、各プレイヤーは自軍“白兵戦火力ポイント”を求めるために、その白兵戦ヘクス内に残っている自軍フォーメーション—— 兵器は含めない —— の現行火力ポイントを合計し、その後四角付の火力ポイントのその内のフォーメーションのそれぞれに対して、+1を加えること。その駒上に2つの火力ポイント数字が記載されている場合、戦車は低い方の火力ポイント数字を使用する。

待ち伏せ行動（複数可）によって、一方または両方に残っているフォーメーションが無い場合、その白兵戦はそれ以上の影響が無く終了する。

### O16.4.2 白兵戦サイ振り判定——

受動側プレイヤーは1回のサイ振り判定を行い、自分の“白兵戦合計”を求めるためにそれを自分の白兵戦火力ポイントに加える。その後手番側プレイヤーが1回のサイ振り判定を行い、自分の白兵戦合計を求めるためにそれを自分の白兵戦火力ポイントに加える。

これらのサイ振り判定 —— 表向きは同時であるが —— は、それぞれの後にサイ振り引き起こしおよび可能性のある主導権カードの使用を容易にするために交互に行われる。

白兵戦サイ振り判定時の引き起こしによって、一方または両方の陣営に残っているフォーメーションが無い場合、その白兵戦はそれ以上の影響が無く終了する。

**O16.4.3 白兵戦結果**—— より低い白兵戦合計の陣営が、その参加フォーメーションの全てを除去される。同数である場合、一方のプレイヤーが防塞 [F126] または砲郭 [F129] 内で開始していない限り、両方の陣営が除去される： 内で開始している場合、それ以外の陣営が除去される。

例え諸氏がその手番終了時にスタック超過によってそれらのフォーメーションの1個以上を喪失する可能性があっても、それに勝利するより良い確率を得るため（または待伏せの保険として）に、白兵戦状況内に前進する時にスタック超過することは時として有利である。

## O17. 空襲



1914年爆撃火力ポイント



1915年以降爆撃火力ポイント



機銃掃射火力ポイント

### O17.1 手順

1) 無作為ヘクス引きを行い、それが明確に6つの方位の1つを指すようにそこに航空機マーカーを置くこと（つまり、航空機の機首がヘクスサイドに一致し、視覚的にヘクス列を描き出す）。

2) 爆撃の場合、そのヘクス列内の1つの占められているヘクスを選び、そのヘクス内の全ユニットを制圧し、そしてその航空機の爆撃火力ポイントを使用してそれを攻撃する。

3) 機銃掃射の場合、そのヘクス列内の2つの隣接ヘクスを選び、それらのヘクス内の全ユニットを制圧し、そしてその航空機の機銃掃射火力ポイントを使用してそれを攻撃する。各ヘクスに対して別々の機銃掃射サイ振り判定が実施される。

4) 以下の表を基に該当する航空攻撃戦力を決定すること。爆撃火力ポイントは、戦争の進行に従って上昇する。機銃掃射火力ポイントは、後期に使用可能になるだけである：

爆撃火力ポイント——イギリス軍、フランス軍、アメリカ軍およびドイツ軍： 1914年に3、それ以後の年に6。

機銃掃射火力ポイント——イギリス軍およびフランス軍：（1916年2月からのみ使用可能）5； ドイツ軍：（1915年8月からのみ使用可能）およびアメリカ軍： 5。

5) そのように攻撃される各ヘクスに対して、爆撃火力ポイントまたは機銃掃射火力ポイント（攻撃側プレイヤーによって選ばれた通りの）は、攻撃合計を求めるために射撃攻撃サイの目に加えられ、それは目標ヘクス内に存在する各フォーメーションに対する防御合計によって応答される。地上目標は、空襲する航空機に射撃を返さない。

6) 地図から航空機を取り除き、新たな空襲命令において後に使用するための傍に置いておくこと。

### O17.2 能率

遮蔽物 [10.3]、障害物 [10.2] および妨害ヘクスは、空襲に影響しない。空襲は高度優位 [T110.2] の恩恵を受けない。



### 空襲例1：

ドイツ軍プレイヤーは、空襲命令を宣言する。彼はカードG7を引き、無作為ヘクスを確認し、それはG11であった。彼はこのヘクス内に自分の航空機を置き、彼が攻撃したいヘクス列を明確に描き出すように、ヘクスサイドに対してその機首を向けさせる。彼は機銃掃射面に航空機を配置したので、彼はこの列の2つの隣接ヘクスを攻撃するつもりである。一度彼が目標ヘクス（J9およびK9）を宣言したならば、彼はこれらのヘクス内の全ユニットに制圧マーカーを置く。これらのヘクスは、その後機銃掃射によって別々に攻撃される（5火力ポイント）。攻撃合計を決定するために、各ヘクスに対して、それぞれ異なる射撃攻撃サイの目 [O21.3.6] に5が加えられる。目標ヘクス内の各アメリカ軍フォーメーションは、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。ガス遮蔽物が空襲攻撃に影響しないことに注意のこと。



## 空襲例2：

ドイツ軍プレイヤーは、空襲命令を宣言する。彼はカード G 7 を引き、無作為にヘクスを確認し、それは G 1 1 であった。彼はこのヘクス内に自分の航空機を置き、彼が攻撃したいヘクス列を明確に描き出すように、ヘクスサイドに対してその機首を向けさせる。彼は爆撃面に航空機を配置したので、彼はこの列の 1 つのヘクスを攻撃するつもりである。彼はそれを G 8 であると宣言し、彼はそのヘクス内の全ユニットに制圧マークを置く。このヘクスは、次に 6 の爆撃火力ポイント（1 9 1 8 年シナリオであるので）によって攻撃される。攻撃合計を決定するために、この数字は射撃攻撃サイの目 [O21.3.6] に加えられる。目標ヘクス内の各アメリカ軍フォーメーションは、ここで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。



## O 1 8．砲兵拒否

砲兵拒否命令が与えられる時、そのプレイヤーは自分の相手側の電話 [12] の故障を生じさせる。電話が既に故障している場合、代わりにそれを除去すること。除去された電話は、常に損害欄ではなく、駒一式の山に戻される。砲兵拒否命令時に、何も活性化されない。

電話はそれ自身が「故障」する訳ではない——除去または故障した電話はそれどころか一時的な回線の混乱または戦線の遠く後方の砲兵隊司令官がこの特定の時間で諸氏の戦闘を支援不可能なことを表している。

O18.1 電話が“故障”する時、直ちに地図上に存在するそのプレイヤー陣営の観測ラウンドおよび砲兵着弾マークを除去すること。

## O 1 9．砲兵要請

砲兵要請命令が与えられる時、そのプレイヤーは“砲兵接触”または“効力射”のどちらか一方を実施することを選ばなければならない。砲兵接触は、彼がプレイの場に故障した電話 [12] を持っている場合にみに選択できる。効力射は、彼が故障していない電話をプレイの場に持っている場合だけしか選ぶことができない。

### O19.1 砲兵接触

電話が故障している場合、手番側プレイヤーはその電話をその非故障面に裏返し、そして自分が選択した砲兵ボックス内にそれを置く（時期による制限 [O19.2] に従って）。

### O19.2 効力射



電話が故障していない場合、手番側プレイヤーは自分の電話を可能なマス： 地域射撃、固定弾幕/移動弾幕射撃、またはガス攻撃（使用可能な砲撃に関しては後述の表を参照のこと）の 1 つの中の砲兵ボックスに置く。プレイヤーはその後、自軍の最高位指揮官または前進砲兵観測員（FAO）（プレイヤーの自軍の地図端部上の標的記号によって人格化されている）を活性化させる。指揮官または前進砲兵観測員は、続いて起こる砲撃用の“弾着監視員”として機能することになる。指揮官が観測するためには、彼は非混乱状態であり、まだこの手番に活性化されてはならない。前進砲兵観測員が観測するためには、彼はこの手番以前に観測のために活性化されてはならない。

地域射撃
常時
固定弾幕/移動弾幕射撃
1 9 1 5 年 1 月以降
ガス攻撃*
ドイツ軍： 1 9 1 5 年 6 月以降 フランス軍： 1 9 1 5 年 7 月以降 イギリス軍： 1 9 1 5 年 7 月以降 アメリカ軍： 参戦以降

\* 西部戦線の最初の公式なガス攻撃は 1 9 1 5 年 4 月 2 2 日に発生したが、それは砲撃ではなかった； ドイツ軍のガスはガス発生器から放出され、そして敵戦線へと吹く風で漂って行った。

O19.2.1 初期砲撃手順——手番側プレイヤーの観測ラウンドマークがまだ地図上に無い場合、彼は挙げられているその通りの順番に

以下の 3 ステップを実施する：

- 1) 観測；
- 2) 精度；
- 3) 着弾。

各ステップは、後に詳細が説明されている。

砲兵要請は、いくつかのヘクスの砲撃価値を引き落とすために“効力射”を要求する指揮官または前進砲兵観測員を表す。新しい砲兵要請命令を保留しながら、電話交換手は観測ラウンドを求め、観察し、そして修正しながら時間を過ごす。

O19.2.1.1 観測——最初に、観測者（前進砲兵観測員は視認線目的に関してレベル 2 にいるものとみなされる [10]）の視認線内のいずれかのヘクスに観測ラウンド（SR）を置くこと； これは意図している砲兵砲撃の中心を示すことになる。このヘクスは別に移動不可能ヘクスであっても良い（火災または水障害のように）。観測ラウンドは、自軍電話がある砲兵ボックスに従ってプレイヤーによって選ばれた砲撃パターン：“地域射撃”または“移動弾幕あるいは固定弾幕射撃”を示すように地図上に配置されなければならない。プレイヤーがガス攻撃を宣言する場合、観測ラウンドの“地域射撃”面が表示される。

O19.2.1.2 精度——ガス攻撃能力は、ガス攻撃が使用可能な期間にシナリオが発生するという条件で、どの電話でも利用可能である（前述の表を参照のこと）。手番側プレイヤーがガスの使用を望む場合、彼は精度の試みを実施する前にそれを宣言しなければならない。一度観測ラウンドが置かれたならば、観測者と観測ラウンドヘクスの間の距離を使用しながら通常の照準サイ振り判定 [O21.2.1.1] を実施すること。このサイの目は、通常通りにその導線上の遮蔽物によって修正される [10.3.1]。観測者が前進砲兵観測員であり、その観測ラウンドがその前進砲兵観測員の正にそのヘクスに置かれている場合、距離は 1 であるものとみなされる。

O19.2.1.2.1 命中——照準サイ振り判定によって‘命中’が得られた場合、その砲兵は精密である： 運命デッキの一番上のカードを開き、2 つのサイコロ以外の全てを無視すること（これはサイ振り判定ではないので、サイ振り引き起こしは発生しない）。地図上のヘクス方位を使用しながら、各サイの目によってその SR が誤差する方向を与えられることになる： その観測ラウンドは白いサイコロの方向に 1 ヘクス動き、次に色付きのサイコロの方向に 1 ヘクス動く。

そう、これによって観測ラウンドが同じヘクスの上に直ぐに戻される可能性がある——最良の射撃！

O19.2.1.2.2 外れ——照準サイ振り判定が‘外れ’である場合、その砲兵は不正確である： 運命デッキの一番上のカードを開き、2 つのサイコロ以外の全てを無視すること（これはサイ振り判定ではないので、サイ振り引き起こしは発生しない）。地図上のヘクス方位を使用しながら、最初の（白い）サイコロ



によってその観測ラウンドが誤差する方向が与えられる。2番目（色付き）のサイコロによって観測ラウンドがその方向に移動するヘクス数での距離が与えられることになる。

そう、これによって自分自身の部隊の上に直に戻される観測ラウンドがもたらされる可能性がある——最悪の射撃！

**O19.2.1.2.3 地図外**——地図外に誤差する観測ラウンド — 例え一時的にでも — は、それ以外の影響無く取り除かれ、その命令は終了する。その上、砲兵の7ヘクスの火炎範囲（後述、参照）によって観測ラウンドはその他の通行不可能ヘクス（火炎または水障害のような）に位置することができる。

**O19.2.1.3 着弾およびガス攻撃**——観測ラウンドが最終的に着地したヘクスが、活性化された電話の砲兵の着弾範囲の中心ヘクスになる。プレイヤーがガス攻撃を宣言している場合、観測ラウンドのヘクスおよび各隣接ヘクスが影響されることになる。手番側プレイヤーは地図上に7個のガスマーカーを、1つは観測ラウンドが位置しているヘクス内に、そして隣接ヘクスのそれぞれに1個を配置する。着弾サイ振り判定は実施されない。それらのヘクスのそれぞれにおいて、ガス攻撃は以下の損害を生じさせる：

- その上に制圧マーカーが置かれている全てのフォーメーションを混乱させる。制圧マーカーは残される。
- 全ての非制圧状態フォーメーション上に制圧マーカーが置かれる。

これによってその命令は終了され、観測ラウンドは取り除かれ、そして全てのガスマーカーは地図上に残される。

**O19.2.1.4 着弾と砲兵砲撃**——観測ラウンドが最終的に着地したヘクスは、活性化された電話の砲兵着弾範囲の中心ヘクスになる；

- プレイヤーが地域射撃攻撃を選んでいる場合、その観測ラウンドのヘクスおよび各隣接ヘクスが影響されることになる。
- プレイヤーが固定弾幕/移動弾幕射撃攻撃を選んでいる場合、その観測ラウンドをその中心とする7ヘクスの隣接する直線列が影響されることになる。活性化側プレイヤーは、完全な直線を形成するために、観測ラウンドヘクスの正反対の側から広がる3ヘクスのそれぞれ内に1枚の砲兵着弾マーカーを置く。

**O19.2.1.4.1 空いているヘクス**——空いているヘクス（フォーメーションがいない）が、先に攻撃される。これらのヘクス全てに対して、1回のみの共通の着弾サイ振り判定が行われる。砲兵着弾サイ振り判定は射撃攻撃サイ振り判定 [O21.3.6] と同じルールおよび制限に従うが、電話は兵器ではないので、“弾詰まり”引き起こしによって電話は故障しない。

全ての地形（通行不可能地形および砲弾痕以外）は、18の“脆弱性”を持っている。

砲兵着弾合計が地形の脆弱性に等しい、または打撃する場合 [T99.5]、砲弾痕マーカーまたは廃墟マーカー（ヘクス内の地形による [T99-T124]）がヘクス内に置かれる。

全ての防御施設（防塞 [F126] または砲郭 [F129] 以外）は、18の“脆弱性”を持っている。砲兵着弾合計が地形の防御施設の脆弱性 [F125.3] に等しい、または打撃する場合、その防御施設は直ちに等級が低下される [T99.5]。

砲兵着弾サイ振り判定は、既に砲弾痕マーカーがある空いているヘクスに対して行われない。

それ以前の砲撃が既にその汚れた仕事を行なっている； 空いている土地は、せいぜい模様替えを受けることができるだけである。

**O19.2.1.4.2 占められているヘクス**——2番目に、手番側プレイヤーは攻撃されるフォーメーションがいるヘクスの順番を決定する。各ヘクスに対して、以下が行われる：

- 1回の着弾サイ振り判定（のみ）が実施される。この砲兵着弾サイ振り判定はまた、射撃攻撃サイ振り判定 [O21.3.6] と同じルールおよび制限に従うが、電話は兵器ではないので、“弾詰まり”引き起こしによって電話は故障しない。
- ヘクス内の地形または防御施設（ある場合）の脆弱性は、砲兵着弾合計 [T99.5] と比較される。空いているヘクスに対して実施された場合と同様に、防御施設は等級が低下される、または砲弾痕マーカーがヘクス内に置かれる。
- そのヘクス内の防御施設（複数可）はここで、そのヘクス内の現行遮蔽を使用しながら、砲兵着弾サイの目判定に対して防御することになる。

これによってその命令は終了される。これが“固定弾幕/移動弾幕射撃”攻撃である場合、観測ラウンドおよび全ての砲兵着弾マーカーは地図上に残される。

**O19.2.2 以後の砲撃手順**——活性化側プレイヤーが既に砲撃を実施し、彼の電話が故障しておらず、そして1個の観測者が未活性化である手番において、彼は新たな砲兵要請命令をプレイすることで新たな砲撃を開始できる。プレイヤーが新しい地図範囲を目標にしたい場合、彼は観測ラウンドおよび着弾マーカーを取り除き（但し、既に地図上にあるガスマーカーは除く）、自分の選んだ砲兵ボックス内に自軍の電話を置き、そして上記の通りに完全に観測/精度/着弾手順を追う。

プレイヤーは戦闘の進行中の至る所でしばしば砲兵を射撃できるが、彼は決して同時に複数の活性化砲撃範囲を持つことができない。

プレイヤーが前の砲撃攻撃と同じ範囲を打撃し続けたい、そして現行の選択した砲撃の種類が固定弾幕/移動弾幕射撃である場合、彼はその観測ラウンドをその場に残し、そして観測と

精度を飛ばして新しい命令を実施する（その砲は、その目標範囲を登録済みである）。しかしながら、彼は自分の観測者を活性化させなければならない、それは全砲撃手順中にその観測ラウンドヘクスへの視認線を必要とする。

**O19.2.2.1 登録済み固定弾幕砲撃**——電話が砲兵ボックスの固定弾幕/移動弾幕射撃ボックス内である場合、その観測ラウンドおよび全て6枚の砲兵着弾マーカーはその場に残り、そして通常の着弾手順が発生する。

その命令終了時に、観測ラウンドおよび全て6枚の砲兵着弾マーカーは地図上に残される。

**O19.2.2.2 登録済み移動弾幕砲撃**——電話が砲兵ボックスの固定弾幕/移動弾幕射撃ボックス内である場合、その観測ラウンドおよび全て6枚の砲兵着弾マーカーは同じ方向に1ヘクスシフトされる（活性化側プレイヤーの選択で）。いずれかのマーカーが地図外にシフトした場合、それは除去され、場外の駒の山に戻される。次に通常の着弾ステップが発生する。その命令終了時に、観測ラウンドおよび全て6枚の砲兵着弾マーカーは地図上に残される。

## O20. 指揮混乱

このカードは“不発弾”としての役割を果たし、命令用にプレイできないが、例外として1つの特別な事例がある：プレイヤーが自軍の最高位指揮官と同じヘクス内に伝令を持っており、両方がその手番に関してまだ活性化されておらず、そして機能している電話が自軍のボックス内に存在する場合、自軍の最高位指揮官および自軍の伝令の両方を活性化させながら、彼は通常の砲兵要請命令 [O19] としてこのカードを使用できる。照準距離は、彼らのヘクスから決定される。

## O21. 射撃

### O21.1 目標把握

射撃命令を宣言するためには、活性化フォーメーション（または兵器）の最低限1個がその視認線および射程内の両方内に敵フォーメーションを持っていなければならない。

諸氏は、次いでユニットBを活性化させる指揮官Aを射撃させるために活性化させることができる。Bがその2つの内の唯一敵フォーメーションに視認線および射程の両方があるものである場合、これは合法である。諸氏はまた、その班がその敵フォーメーションを射撃可能な兵器を携行している場合、最も近い敵フォーメーションが3ヘクス以上離れている場合であっても、2の射程の班を活性化させることもできる。

### O21.2 砲兵器&照準

砲兵器 [11.6] は、それに対して射撃攻撃サイ振り判定を実施する前に目標ヘクスに対して先に命中を確立させなければならない。

全ての兵器 — および全てのフォーメーション（一部の戦車を除く、後述を参照） — は、射撃時に照準サイ振り判定を必要とせず、そして直接次のステップ (O21.3) へと進む。



一部の戦車は、2種類の武装を持っている。その火力ポイントが白帯上に表示されている場合、それは砲兵器であり、そして射撃攻撃サイ振り判定を実施する前に命中も確立しなければならない。

最初に、射撃側砲兵器と目標ヘクスの間の距離が決定され、次にその兵器または戦車の武装が命中したかを判定するために照準サイ振り判定が実施され、命中した場合は、その兵器または戦車の砲兵器の火力ポイントを使用しながら、射撃攻撃サイ振り判定 [O21.3.6] が続く。

指揮官は、砲兵器のための観測をしない。白帯内の星印は、決して味方指揮官の指揮数字 [3.3.1.7] によって修正されない。

## O21.2.1 照準距離

射撃側フォーメーションからその目標ヘクスへのヘクス数を数えることで、距離を決めること。

フォーメーションからそのヘクス — 目標ヘクスを含めるが、射撃側フォーメーションのヘクスは除く。この距離が射撃側兵器に印刷されている射程距離よりも大きい場合、この射撃は試みるできない。

迫撃砲は、それらが射撃できる**最少射程距離**も持っている。例として、フランス軍軽迫撃砲“クラブイヨ”は“2-14”の射程を持っているので、隣接ヘクスを射撃できない。

### O21.2.1.1 照準サイ振り判定——

一度距離が決定されたならば、活性化側プレイヤーは1回のサイ振りを行い、その2つのサイの目を掛け合わせる（他のサイ振り判定

と同様にそれらを一緒に足し合わせるよりも）。生じた結果は、目標ヘクスに命中するためにはその距離を超えなければならない。それ以外の結果は外れであり、その攻撃はそれ以上の効果無しで無効にされる。

例として1 x 6の照準サイの目は“6”に等しいので、6以上の距離で外れる。このサイの目は、距離が5以下の場合に命中することになる。6 x 6の照準サイの目は“36”であるのでどこにでも命中し、一方で1 x 1のサイの目は“1”であるので、どこでも外れる。

**O21.2.1.2 照準&遮蔽**——照準サイ振り判定における距離は、それを距離に加えながら、常にその線上にある関連する遮蔽によって修正される [10.3.1]。最高の遮蔽修正のみが使用される [10.3.3]。

例としては、間に1以上の蔽ヘクス（それぞれ3の遮蔽）がある5ヘクス離れている目標に射撃する砲兵器である。照準サイの目は6以上の代わりに9以上を出さなければならない。

## O21.3 射撃攻撃

射撃するために活性化された各駒は、単独または射撃グループ [O21.3.1] の一部としてのどちらかで、その射程距離および視認線の両方内のいずれかのヘクスに1回の射撃（戦車以外 [O21.3.2]）を行うことができる。そしてその射撃が発生するためには、目標ヘクス内に最低限1個敵フォーメーションがいなければならない。

**重要**——間にあるヘクス内のユニットおよび指揮官（味方または敵）は、そのヘクスを通過

する射撃攻撃を遮蔽および妨害しない。戦車は妨害しないが、それは“1”遮蔽を与える。間にあるヘクスにいるフォーメーション（味方または敵）は、そのヘクスを通る射撃攻撃による影響を受けない。

一般的に、フォーメーションの火力ポイント — 指揮によって、それ自身と目標の間の遮蔽によって、そしてプレイされた関連する行動カードおよび戦略カードによって修正される — は、“攻撃合計”を求めるために“射撃攻撃サイの目”に加えられる。

その後、目標ヘクス内の各防御側フォーメーションはその戦意 — 指揮/遮蔽そして関連する行動カードおよび戦略カードによって修正される — ga、“防御合計”を求めるために“射撃防御サイの目”に加えられる。

射撃側攻撃合計がフォーメーションの防御合計を超えた場合、そのフォーメーションは混乱する [3.2]。合計が同数である場合、移動中の目標は混乱し、一方では非移動中目標は制圧状態になる [13]。他の結果は影響無しである。

これは、我々が移動することが移動せずに留まるよりも少しだけ危険であるようにした方式である： 手番側プレイヤーの移動中のフォーメーションが臨機射撃 [A42] によって射撃を受けた場合、それは同数結果で唯制圧状態になるよりも混乱することになる。

ヘクス内の全ての目標にしたフォーメーションが1回の射撃攻撃サイの目に対応するまで、新たな防御サイ振り判定が続けられる。

## 登録済み移動

### 弾幕砲撃 例：

この1917年シナリオにおいて、ドイツ軍プレイヤーはヘクスF6内のネーリング大尉を活性化させながら、砲兵要請命令を宣言する。ドイツ軍電話は既に砲兵ボックスの固定弾幕/移動弾幕砲撃マス内にあり、そして観測ラウンドおよび全て6枚の砲兵着弾マーカーは地図上にあるので、活性化された観測者（ネーリング大尉）がその観測ラウンドマーカーに視認線を持っている限り、彼はそれら全てを自分の選択した同じ方向にシフトさせる。その後、通常の着弾ステップが発生する。





**O21.3.1 射撃グループ**——2 個以上の活性化ユニット、指揮官および非砲兵器は、射撃グループに統合することで一緒に射撃することができる。戦車および他の車輛、そして砲兵器は決して射撃グループの一部になることができない。射撃グループ内の全ての駒は**同じ**指揮官によって活性化されていなければならず、目標ヘクスに妨害されていない視認線を持っていなければならず、そして射撃攻撃サイ振り判定が実施されるそのヘクスを射程距離内に収めていなければならない。

更に、射撃グループの駒が複数ヘクスに位置している時、各そのようなヘクスは最低限他の1つと隣接していなければならない（それが隣接する射撃駒の“連鎖”を形成するように）。

**O21.3.1.1 砲兵器**——白帯付、またはその火力ポイントが白四角内に内包されている兵器は常に単独で射撃し、それ故に決して射撃グループの一部に割り当てることができない。

射撃グループは決して強制ではない — プレイヤーの自由裁量で、プレイヤーはより小さいまたは大きいグループで射撃させることを、あるいは全くグループではなく、代わりに全ての駒を個別に射撃させることを選ぶことができる。ユニットおよび兵器は別々に；そして同じまたは異なるヘクスに対して射撃させることができる。

**O21.3.1.2 グループ火力ポイント**——射撃グループの火力ポイント合計はX+Yであり、その意味はXは**1 個**射撃駒の火力ポイントであり、そしてYは**他の**射撃駒の数である〔後述ページの射撃攻撃例の“C”および“F”、参照〕。

**O21.3.2 戦車射撃**——戦車はその武装（砲兵器および非砲兵器）を同じ目標ヘクスに、または異なる目標ヘクスに射撃させることができる。戦車は決して、射撃グループに参加できない。戦車指揮官は、どのフォーメーションの火力ポイントにその指揮を加えない。

隣接ヘクスに射撃する非混乱状態戦車の火力ポイントは、常に2増加される。（戦車駒には備忘用に戦車火力ポイントの隣に\*を表示されている）。

**O21.3.3 戦車に対する射撃攻撃**——戦車は兵器、砲兵および他の戦車によってのみ攻撃を受けることができる。

**O21.3.4 攻撃行動**——射撃攻撃を支援する行動は、遮蔽が計算される〔O21.3.5〕および射撃攻撃サイ振り判定〔O21.3.6〕が実施される前に活性化側プレイヤーによってプレイされる。全てそのような行動の影響は、累積される。

**O21.3.5 攻撃遮蔽**——いずれかの非砲兵器射撃駒および目標ヘクスからの視認線が遮蔽される〔10.3〕場合、その射撃の火力ポイントはそのような遮蔽の最高値によって**減少**される。これによって攻撃側合計火力ポイントが0以下に修正される場合、その射撃は試みることもできない；但し、この射撃駒（複数可）はより低い遮蔽で（または無しで）

異なる射撃を試みることができる。

永遠に生きる〔A48〕または射撃技量〔A50〕のような行動は、射撃攻撃戦力を0より大きく増加させることができるので、遮蔽された射撃を発生させることを可能にできることを忘れないこと。

**O21.3.6 射撃攻撃サイ振り判定**——一度最終火力ポイントが決定されたならば、“攻撃合計”を求めるために射撃側プレイヤーはサイ振りを実施し、それを最終火力ポイントに加える。

**O21.3.6.1 弾詰り引き起こし**——射撃攻撃サイ振り判定で弾詰り引き起こしが生じる場合、全ての射撃中の兵器は故障する。これによってその攻撃は無効にされず、そしてそれ以外はその効力が減少されない。戦車は兵器を“搭載”しておらず、武装を持っている；従ってそれらは決して弾詰り引き起こしの影響を受けない。

1 回の地上攻撃において機関銃を集中させることは良いが、全てに対して1回の壊滅的な弾詰りサイ振り判定の危険を冒す。ここでは貧弱な訓練を受けた操作員、過熱、そして最悪な手入れが合わさり、不運な銃砲に付きまとうことになる。

**O21.3.7 射撃防御サイ振り判定**——プレイヤーは射撃防御サイ振り判定を — 望む順番で1度に1回 — 射撃攻撃サイ振り判定がそれに対して実施された瞬間にヘクス内にいる自軍フォーメーションのそれぞれに対して、実施しなければならない。1回の攻撃に対する全ての射撃防御サイ振り判定は、例えその同じヘクスが再度目標にされることになる場合でも、次の攻撃が宣言される前に実施されなければならない。

混乱状態の指揮官は0の指揮しか持っていないので、諸氏は通常は他のフォーメーションが彼の指揮からの戦意増加を得るために指揮官に対して最後に防御を振りたい（それが混乱する場合において）。

目標にされたフォーメーションの戦意 — 遮蔽〔T99.3〕、指揮〔3.3.1〕によって、そして行動カードおよび戦略カードによって修正 — は、“防御合計”を求めるためにサイの目が加えられる：

- ・ 防御合計が攻撃合計未満である場合、そのフォーメーションは混乱する〔3.2〕。
- ・ 防御合計が攻撃合計に等しい場合、それが現在移動〔O23〕のために活性化されていない限り、制圧状態〔13〕になる — 移動中である場合、制圧状態になる代わりに混乱状態になる。制圧状態フォーメーションは、2度制圧状態になることができない。
- ・ 防御合計が攻撃合計よりも大きい場合、そのフォーメーションは影響を受けない。

**O21.3.7.1 戦車に関する射撃防御サイ振り判定**——防御に関するサイ振り時に、戦車は決して遮蔽〔T99.3〕および指揮〔3.3.1〕から

の特典を受けることができない。

## O22. 重機関銃制圧

作動している重機関銃（HMG）は、1または2目標ヘクス内の全敵フォーメーションを“釘付けにする”。制圧マーカーは全ての目標にされた敵フォーメーションに置かれる。サイ振り判定は行われないが、重機関銃およびそれを所持するユニットは、その手番に関して活性化され、使用済になったものとみなされる。

### O22.1 適格な機関銃

機関銃制圧に対して的確であるためには、故障していない重機関銃が良好状態、未活性化ユニットによって所有されなければならない、そして敵フォーメーション（複数可）を含む最低限1ヘクスを視認線と射程内に納めていなければならない、同時に鉄条網および水地形ヘクス内であることはできない。兵器およびそれを所有するユニットは、その手番に関して活性化されたものとみなされる。

### O22.2 制圧の仕組み

手番側プレイヤーは、与えられている順番で以下のステップの全てを実施する：

- ・ 適応可能な機関銃を決定する
  - ・ 重機関銃制圧を宣言し、それによってその手番に対して選ばれた機関銃を活性化させる。
  - ・ 1または2目標ヘクスを選ぶ。全ての目標ヘクスは敵フォーメーションを含んでなければならない、そして活性化された重機関銃の視認線および射程距離内にいなければならない。2つの目標ヘクスが選ばれた場合、それらは隣接していなければならない；
  - ・ その目標ヘクス内の全敵フォーメーションに制圧マーカーを置くこと。
- サイ振り判定は実施されない。

## O23. 移動

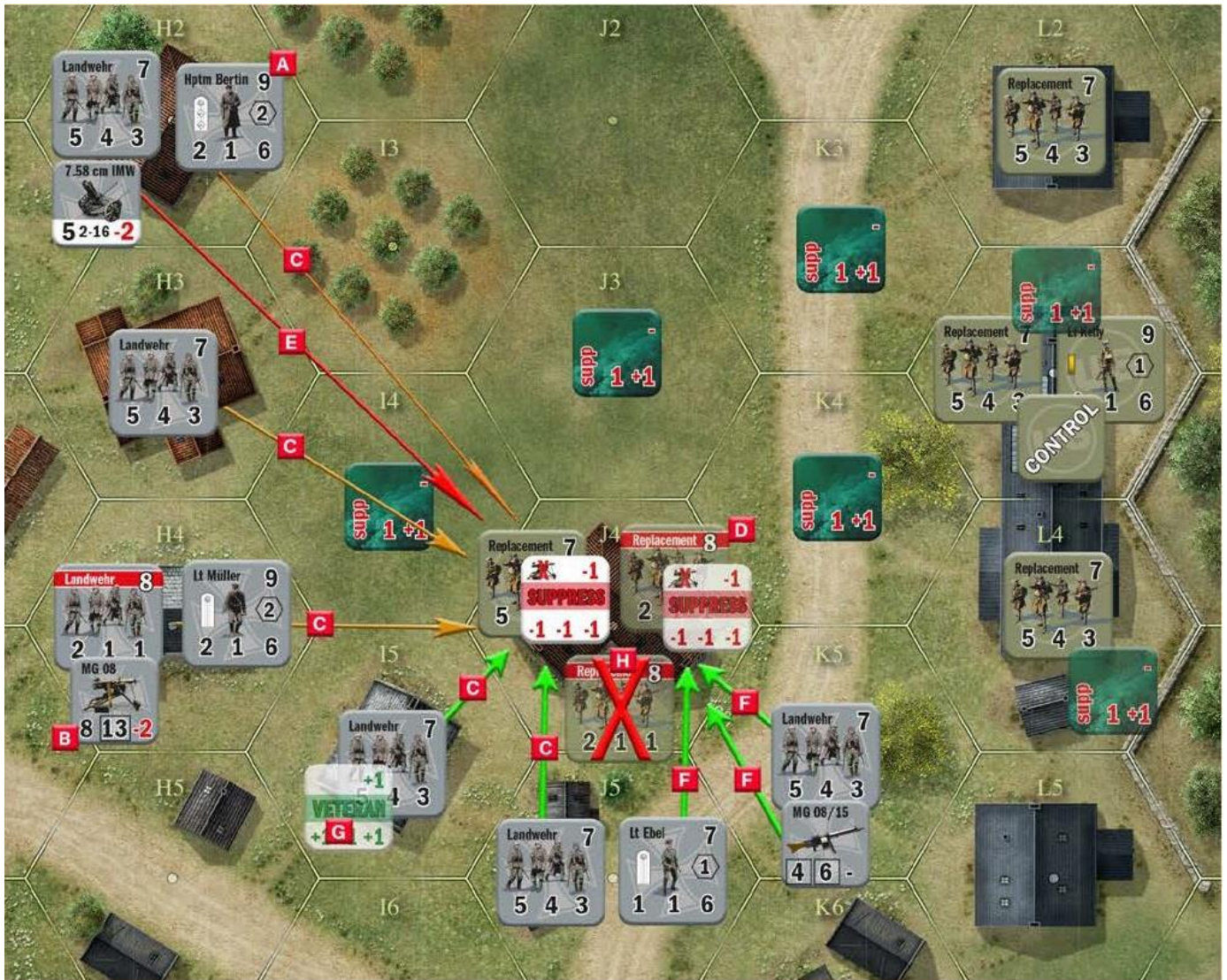
移動させるために活性化されたフォーメーションは、進入する各新しいヘクス内で移動ポイント（MP）を消費しながら、地図上をヘクス伝いに移動することができる。フォーメーションはその**現行移動力数**に等しいだけの移動命令中に消費できる移動ポイント数を持っており、何よりもそれは指揮によって（ユニットのみ）〔3.3.1.5〕、または道路ヘクス〔T116〕に進入することによって増加させることができる。

### O23.1 移動コスト

各地形には、“移動コスト”がリストされている。移動命令中に隣接ヘクスに進入するためには、活性化フォーメーションはそのヘクス内の地形の移動コストに等しい移動ポイント数を消費しなければならない。フォーメーションが一部のヘクスサイド（例として、壁）を横断、または高い高度へと移動する場合、追加コストが追加される可能性がある。



## 射撃攻撃の例：



**A**—ドイツ軍プレイヤーは射撃命令を宣言し、ヘクスH 2内のベルティン大尉を活性化させる。ベルティンは地図上の最高位指揮官 [3.3.1.2] であるので、彼はヘクスH 4内のミューラー中尉を活性化させることができる。ミューラーはヘクスH 2、H 3、H 4、I 5およびJ 5内のユニットを活性化させ、そしてヘクスJ 5内のエーベル中尉に命令を伝達し、彼は次にK 5内のユニットを活性化させることができる。活性化の宣言は、後に射撃グループを決定する上で重要である ([O21.3.1])。兵器はその操作ユニットと一緒に“活性化”される [11.1]。

**B**—H 4内の機関銃は、混乱状態ユニットによって操作されるので、射撃できない。しかしながら、ミューラーの指揮によってその混乱状態ドイツ軍小隊は3ヘクスの距離まで射撃できる [3.3.1.5]。

**C**—アメリカ軍小隊がいるヘクスJ 4を標的とする射撃グループ [O21.3.1] が形成される。ドイツ軍プレイヤーは基本としてH 2内の後備兵（ベルティンの指揮により7火力ポイント）を使用することを決定する。これに対して、H 3、H 4、I 5およびJ 5内のユニットのそれぞれによって+1が追加される。ミューラーは彼自身で目標ヘクスに届く十分な射程距離を持っておらず、そしてH 2内の迫撃砲は砲兵器であることにより、射撃グループに参加できない。最終的に、間にあるI 3内の果樹園遮蔽物に対して-2が引かれ（ガスと果樹園の遮蔽物は累積されず、最大の修正のみが使用されることに注意）、最終合計9火力ポイントが求められる。この数字は（振って出た）5・4の射撃攻撃サイの目 [O21.3.6] に加えられ、18の攻撃合計が求められる。（攻撃合計マーカーが、“18”と表示された射撃力欄のマスに置かれる）。

**D**—目標ヘクス内のアメリカ軍小隊は、ここで18攻撃合計に対して防御サイ振り判定 [O21.3.7] を実施する。但し先に、アメリカ軍プレイヤーは射撃攻撃合計を15に減少させる隠匿行動 [A36] をプレイする（建物による遮蔽 [T104] によって-3）； 攻撃合計マーカーは“15”と表示された射撃力欄のマスに動かされる。防御側の戦意は9である（基本7； 制圧状態にあるので-1； 建物による遮蔽で+3）。この数字は（振って出た）2・3のサイの目に加えられ、14の合計が求められる。14はドイツ軍プレイヤーの合計の15を越えていないので、アメリカ軍小隊は混乱状態になる [O21.3.7、最初の項目]。

**E**—ドイツ軍プレイヤーは迫撃砲に次の射撃をさせることを選び、（今度は混乱状態の）アメリカ軍ユニットがいる同じヘクスを射撃する。砲兵器であるために、射撃攻撃サイ振り判定を実施する前に命中を得なければならない。目標への距離は3ヘクスであるので、照準サイ振り判定は3より大きくなければならないが、間にある果樹園によってそのサイの目は-2修正されることになる [10.3]。照準サイの目は1・5（“5” [O21.2.1.1]）であり、3に低く修正されるので幸うじて外れ、射撃攻撃サイ振り判定は不可能である。この射撃は途中で-2遮蔽が無かったならば、命中していた。

**F**—再度同じヘクスを目標にする2番目の射撃グループが形成される。ドイツ軍プレイヤーは基本としてK 5内の後備兵を宣言する（5火力ポイント）。これに対して、それが携帯している機関銃によって+1、そして再度J 5（上記のCで先に射撃しているの、エーベルとスタックしているユニットは射撃しない）内のエーベル中尉の火力（射程距離内に収めている）に対して+1が追加され、合計7火力ポイントが求められる。ドイツ軍プレイヤーは+2火力ポイントのために手榴弾行動 [A44] を、次に別な+2火力ポイントのために勇猛果敢行動 [A55] をプレイする。これに（振って出た）5・5-イベント！の射撃攻撃サイの目に加えられ、21の攻撃合計が求められ、それは射撃力欄の“1”のマスに攻撃合計マーカー（その+21面を表示しながら）を置くことで記録される。

**G**—イベント解決のためにプレイはここで一時中断される [1.9.1.1]： ドイツ軍プレイヤーは自分の次の運命カードを公表して**武勇**イベント [E96] を得て、K 5内の後備兵ユニットに熟練兵マーカー [8.1.1] を置くことが可能になる。これによって、既に“確定”されている先の攻撃合計が修正されることはない。

**H**—プレイは再開される。混乱状態の防御側戦意は今10（8； -1制圧状態； +3建物の援護）であり、それにアメリカ軍プレイヤーは（振って出た）3・5の射撃防御合計を加え、18の良好な防御合計が求められるが、それでもそのユニットは除去される [3.2.4]。アメリカ軍小隊は損害欄に送られ、ドイツ軍プレイヤーは2勝利ポイントを獲得する [7.1]。



**重要：** フォーマーションは、そのヘクスに進入するための合計コストと同じ移動ポイントをもっとも低減していない限り、ヘクスに進入できない。

1 ヘクスでさえも移動するための十分な移動ポイントが無いフォーマーション — 恐らく混乱状態であるか、重い兵器を運んでいる — は、進むことができるためには前進（または潰走！）命令を待たなければならない。

**O23.1.1 兵器受け渡し**——移動するために活性化されたユニットは、“1”の移動ポイントコストと一緒にスタックしている味方班にその兵器を受け渡すことができる。受け取る班はそのような兵器 [11] を獲得するために移動用に活性化される必要は無いが、それは既に兵器を所持してはならない（兵器交換不可）。

## O23.2 一緒に移動する複数フォーマーション

1 個フォーマーションの移動は、他の活性化されたフォーマーションが移動を開始する前に完全に完了されなければならない。1 つの例外は、同じヘクス内で移動命令を開始する活性化された複数フォーマーションは、それらのフォーマーションがその移動命令の全体を通して一緒に残ることを条件に、スタックとして一緒に移動させることができる。

それらのフォーマーションはそれ故に常に同じヘクス内でその移動を終了し、そしてより小さい修正後移動力数のフォーマーションによって、このグループがまとまってどれだけ遠くに動けるかが決定される。これらのフォーマーションの1 つが途中で混乱する、または除去される場合、それは十中八九そのグループ全体を硬直させて停止させることになる。

## O23.3 臨機射撃と移動

非手番側プレイヤーは手番側プレイヤーの移動中のフォーマーションに対して、それが新たなヘクスに進入する各機会に臨機射撃 [A42] を使用できる。2 5 ページの臨機射撃の例を参照のこと。

## O23.4 移動制限

移動中のフォーマーションは以下を決して行えない：

- 敵が位置するヘクスに進入；
- 通行不可能ヘクスに進入 [T100；T124]；
- その道路/鉄道ヘクスサイド [T102] 以外を横断する橋梁ヘクスに進入および退出；
- 地図の左および右端部から退出；
- 味方地図端部から退出（伝令を除く）；および
- 移動中の伝令は決して敵地図端部から退出できない。しかしながら、敵地図端部からの他のフォーマーションの退出は許可されており、諸氏が勝利ポイントを獲得することになる [7.2.1]。

## O23.5 戦車移動および前進

**O23.5.1 グループの移動**——戦車は、移動および前進に関して個々に活性化される。しかしながら、戦車指揮官が移動または前進命令によって活性化される場合、1 台も味方戦車が除去されていないという条件でその指揮範囲内の全部、または一部の味方戦車（但し戦車指揮官は除く）に同じ命令を実施させるために更に活性化させる、あるいは活性化させないことができる能力を持っている。最初の味方戦車が除去されたならば直ちに、戦車指揮官は即座にこの能力を喪失し、そしてそれ以降全ての戦車フォーマーションは個々に活性化されなければならないくなる。

**O23.5.2 移動不能**——戦場を彷徨っている時に、戦車は困難な地形によって速力低下または立往生させられる、そして移動不能になる危険にある。移動不能は、戦車フォーマーションが移動または攻勢の一部、あるいは前進命令として以下の地形または防御施設の1 つを含むヘクスに進入する機会毎に発生する可能性がある：

- 小峡谷 [T108]
- 異なる高度のいずれかのヘクス [T110.1.1]（高い方へまたは低い方へのどちらでも）
- 廃墟 [T117]
- 塹壕 [F130]
- 蛸壺 [F127]

移動不能は戦車が砲弾痕 [T118] に進入する時にも発生するが、単一回の移動、攻勢または前進命令の一部としてそれが砲弾痕に進入する最初の機会のみである（後述の詳細手順、参照）。

例外： 味方ユニットがいるヘクス [O23.5.6]。

**O23.5.3 1 回の確認**——戦車が複数の立往生させられる地形/防御施設を数えるヘクスに進入する時、1 回のみの移動不能チェックが実施される。

**O23.5.4 非砲弾痕ヘクスに関する詳細手順**——戦車が移動、攻勢または前進命令の一部として上記の非砲弾痕ヘクスの1 つに進入する時、それは直ちに移動不能に対してチェックしなければならない。このチェックは、他のどの行動の影響よりも優先して実施され、そしてそれ故にこれは臨機射撃攻撃、地雷攻撃等が宣言される、または解決される前に実施される。

このチェックを実施するためには、手番側プレイヤーは1 回のサイ振り判定を行う：

- サイの目合計が立往生値（移動力値の右上の指数）より大きい場合、その戦車は移動不能にならない。ここから行動をプレイすることができ、次にその戦車は現行命令を続行することができる。このチェックは、戦車が立往生させるヘクスに進入する

各機会毎に実施される。

- この数字が立往生値以下である場合、その戦車は停止し、その故障面に裏返される。ここから行動をプレイすることができる。その戦車はそれ以上続けることができない。それが敵が位置するヘクス内である場合、白兵戦がルール通りに続いて発生する。

**O23.5.5 砲弾痕ヘクスに関する詳細手順**——戦車が単一回の移動または攻勢命令の一部として砲弾痕ヘクスへの進入を意図する最初の機会（のみ）に、それは追加1 移動ポイントを支払わなければならない。

戦車が前進命令の、または単一の移動/攻勢命令の一部として最初の機会に砲弾痕ヘクスに進入する時、直ちに移動不能をチェックしなければならない。このチェックは、他のどの行動の影響よりも優先して実施され、そしてそれ故にこれは臨機射撃攻撃、地雷攻撃等が宣言される、または解決される前に実施される。

このチェックを実施するためには、手番側プレイヤーは1 回のサイ振り判定を行う：

- サイの目合計が立往生値（移動力値の右上の指数）より大きい場合、その戦車は移動不能にならない。ここから行動をプレイすることができ、次にその戦車は現行命令の残りを続行することができる。現行移動/攻勢命令中に砲弾痕ヘクスに再度進入するに際して、その戦車はそれ以上移動不能に対するチェックを要求されない。
- この数字が立往生値以下である場合、その戦車は停止し、その故障面に裏返される。ここから行動をプレイすることができる。その戦車はそれ以上続けることができない。それが敵が位置するヘクス内である場合、白兵戦がルール通りに続いて発生する。

**O23.5.6 味方誘導による例外**——立往生の可能性のあるヘクス内の味方ユニットは、移動不能に対するチェックの必要を無効にする。戦車は自由に、味方ユニットがいるヘクス内に進入する停止、または通過することができる（スタック超過 [8.2] に気を付けること！）。

**O23.5.7 鉄条網ヘクス**——戦車が、移動、攻勢または前進命令の一部として鉄条網マーカーがあるヘクスに進入する時：

- その鉄条網マーカーは直ちに除去される；
- その戦車はそのヘクス内で停止し、現行命令中にそれ以上移動できない；
- 鉄条網マーカーが除去されているので、地形の種類および高度が再度、移動不能チェックが実施されるかどうかを統制する [O23.5.2]。

**O23.5.8 制限地形**——戦車は、橋梁が存在する場合のみに小河川 [T120] ヘクスに進入できる。道路 [T116] が存在する場合のみに森林 [T124] ヘクスに進入できる。その建物の絵柄がヘクスの中心点に重なっていない、または道路が存在する場合のみに建物 [T104]

ヘクスに進入できる。

**O23.5.9 エンジン故障**——“—”移動数字の故障中の戦車は、移動および前進ができない。

## O23.6 移動時のエチケット

手番側プレイヤーがフォーメーションまたはフォーメーションのグループを新しいヘクス内に移動させる各機会毎に、彼はその時点までの累積消費移動ポイントを明確に公表し、その後1、2秒時間を置くべきである。これによって受動側プレイヤーはそのヘクスに臨機射撃を宣言するかどうかを決定する短い時間が与えられる（または、防御側の場合、秘密配置の鉄条網 [A45.4] のような防御行動をプレイするために）。

更に、受動側プレイヤーが注意を払い、手番側プレイヤーの移動に対応して彼がプレイすべき行動がある、または実施すべき射撃攻撃があるかもしれないならば“止まれ！”と言うのは義務とすべきである。

移動側プレイヤーは、各ヘクス進入後に“何かある？”：または“行動は？”と訊ねる習慣を身に着けたいであろう； または対戦相手に一時的に視線を交わすためにただ間を置くかもしれない。

## O23.7 タイミングと移動

各移動ポイント消費後に、受動側プレイヤーは活性化プレイヤーが彼の最初のものをプレイできる前に、自分が望む全ての行動をプレイすることができる。

1つの例として、移動側プレイヤーが新しいヘクスに進入後に“襲撃射撃”行動をプレイしたい場合、受動側プレイヤーは常に“隠されていた鉄条網”行動を先にプレイすることが可能であり、そして/あるいはそのヘクス内に臨機射撃の実施を始めることになる。

## O24. 攻勢

攻撃命令は、第一次世界大戦時の“人海戦術”を再現する意図の移動、その後射撃の特殊な混合である。

### O24.1 適格ユニット

そのターンにまだ先に活性化されていない全てのフォーメーションは、攻勢命令に対する資格がある。どの種類の組み合わせでも最低限2個フォーメーションが、活性化されなければならない（上限無し）； それらの内の1つは指揮官でなければならない（戦車指揮官は不可）。攻勢命令によって活性化されるためには、フォーメーションは非混乱状態であり、そして同じ命令によって活性化された他の最低限1個フォーメーションに隣接していなければならない（隣接するフォーメーションから成る“攻勢横隊”を構成するように）。

### O24.2 活性化

攻勢命令は、2つのステップにおいて実施される：

1) 移動ステップ： 攻勢命令のフォーメーションは、移動ルール [O23] の全ての規定下で、移動に対して活性化されたものとみなされる。そういうことで、それらは臨機射撃 [O23] および十字砲火 [A38] 行動による目標にされる可能性がある。しかしながら、移動命令のフォーメーションとは異なり、攻勢命令に対して活性化されたフォーメーションは襲撃射撃行動 [A31] を使用できない。更に、攻勢命令の実行中のどの時点でもスタック超過は禁止である。攻勢命令中に移動するフォーメーションは、その移動中にそのフォーメーションが前に占めたヘクスに進入できない（フォーメーションは、そのフォーメーションが開始した元のヘクスに再進入できない）。

2) 射撃攻撃： 一度移動ステップが完了したならば、実際に新しいヘクスに進入している活性化されたユニット（複数可）および指揮官

（複数可）は、1回の射撃攻撃を実施できる。全ての基本射撃ルール [O21.3]（射撃グループルール [O21.3.1] を含めて）が適用される。しかしながら、活性化されたフォーメーションの中で、1人の指揮官と彼の指揮範囲内の全ユニットは射撃グループに参加できる。

兵器（どの種類でも）および戦車は、射撃できない。

攻勢命令の移動部分は、指揮範囲の概念が無視されるので、O14.2に対する例外である。フォーメーションは活性化されるためには非混乱状態であり、隣接していなければならない、そしてこれらのフォーメーションの1つが指揮官でなければならない。

## O25. 回復

### O25.1 活性化

回復命令が宣言される時、彼が最低限1個味方混乱状態および/または制圧状態フォーメーションをプレイの場に持っており、同時に彼が同じ手番内に先に回復または潰走命令 [O26] のために活性化されていないという条件で、そのプレイヤーは自分自身が“活性化される”ことを選ぶ。

**重要**——混乱状態/制圧状態フォーメーションそれ自身は、回復命令時に活性化されない：プレイヤー自身のみである。

それ故にプレイヤーが既に活性化されていることになるので、ターン毎に1回だけの回復命令しかプレイできない。また、回復命令の影響を受けるフォーメーションは、そのプレイヤーの次の命令に対して活性化させることができ、逆も同様である。

### 攻勢の例：



**A**—フランス軍プレイヤーは攻勢命令を宣言し、それらが隣接フォーメーションと非混乱状態指揮官が存在する連続する線を構成するように、ヘクス I 9、J 9、K 10、L 10 および L 9 内のフォーメーションを活性化させる。

**B**—F 9、G 10 および H 9 内のフォーメーションは、H 9 内のユニット（C）が混乱状態であり、連続する線を妨害しているので、同じ命令によって活性化させることができない。

注意—（A）に挙げられているフォーメーションを活性化させる代わりに、プレイヤーはF 9 およびG 10 内のフォーメーションを活性化させることができる； 戦術選択の問題である！



O25.2 回復手順

最初に、回復命令を発行するプレイヤーは自分の味方フォーメーションから全ての制圧マーカーを取り除く（ガスマーカー [8.1.5] とスタックしているフォーメーションは除く）。その後、彼はその回復命令が宣言された時点で混乱状態であった各味方フォーメーションに対して個々に回復サイ振り判定を実施する。

回復命令中にイベントによって混乱状態になったフォーメーションは、回復サイ振り判定を実施し得ない。

手番側プレイヤーが複数混乱状態フォーメーションを持っている場合、彼はそれらのフォーメーションが適用されることになる順番を選ぶ。

O25.3 回復サイ振り判定

回復サイ振り判定は、混乱状態フォーメーションに以下の3つの影響の内の1つを与える可能性がある：

- サイの目がその戦意未満である場合、それは回復される [3.2.5] ；
- サイの目がその現行戦意に等しい場合、制圧状態 [13] になり、混乱状態を続ける；
- サイの目がその現行戦意より大きい場合、影響は無く、そのフォーメーションは単に混乱状態を続ける。

従って、現行戦意が7の混乱状態フォーメーションに対して — 指揮および/または遮蔽修正が既に計算に入れられている —、5の回復サイの目ではそれを回復させることになる； 7の回復サイの目では単にそれを制圧することになる； 9のサイの目では影響しないことになる。

諸氏は通常は混乱状態指揮官に対して先に振りたいであろう？ それが回復する場合、その上昇した指揮によって同じヘクス内の混乱状態ユニットがより回復しそうにさせることになる。

O 2 6 . 潰走

O26.1 活性化

潰走命令が宣言された時、選ばれたプレイヤーが最低限1個混乱状態フォーメーションまたは指揮官をプレイの場 [3.2] に持っており、同時にそのプレイヤーが同じ手番内に先に回復 [O25] または潰走命令のために活性化されていないという条件で、そのプレイヤーは“活性化される”べきプレイヤー（自分自身または自分の対戦相手のどちらか）を選択する。

重要——混乱状態フォーメーションそれ自身は、潰走命令時に活性化されない；プレイヤー自身のみである。

手番毎に僅か2つの潰走命令しかプレイできない — 1つが各プレイヤーを標的にしながら。また、たった今潰走サイ振り判定がそれに対して実施された味方フォーメーションは、そのプレイヤーの次の命令に対して活性化

させることができ、逆も同様である。

O26.2 潰走サイ振り判定

手番側プレイヤーは、その命令が宣言された時点で混乱状態であった選ばれたプレイヤーに所属する各フォーメーション（戦車以外）に対してサイ振り判定を実施する。潰走命令中にイベントによって混乱状態になったフォーメーションは、それ自身のために潰走サイ振り判定を行うことができない。

選ばれたプレイヤーが複数混乱状態フォーメーションを持っている場合、手番側プレイヤーがそれらのフォーメーションに適用される順番を選ぶ。

潰走サイ振り判定は、混乱状態フォーメーションに以下の3つの影響の内の1つを与える可能性がある：

- サイの目がその戦意未満である場合、影響は無く、そのフォーメーションはその状態を続ける；
- サイの目がその現行戦意に等しい場合、まだである場合は制圧状態 [13] になる；
- サイの目がその現行戦意より大きい場合、その差に等しいヘクス数を“退却”しなければならない。

従って、現行戦意が7の混乱状態フォーメーション（戦車以外）に対して — 指揮および/または遮蔽修正が既に計算に入れられている —、9の潰走サイの目では2ヘクスの退却を意味する； 7の潰走サイの目では単にそれを制圧状態にすることになる； そして5の潰走サイの目では影響しないことになる。

O26.3 退却路

潰走サイの目が混乱状態フォーメーションの戦意より大きい場合、それはその差に等しいヘクス数を退却しなければならない。例え自分の相手が潰走命令を与えた場合でも、プレイヤーは常に自分自身のフォーメーションを退却させる。

退却して入った各ヘクスは、たった今離れたものよりも指揮するプレイヤーの地図端部により近くなければならない。（言い換えれば、退却して出たヘクスに対してよりも、それが退却して入ったヘクスに対してフォーメーションとその味方側盤端の間にあるヘクスがより少なくなかなければならない）。1以上の満たされていない退却ヘクスを残しながらフォーメーションがその味方地図端部に到達した時、それは除去され、勝利ポイント（VP）を（相手に）与える。

O26.3.1 地形——移動ポイントは退却中に数えられないので、全ての移動コストは無視される。

O26.3.2 臨機射撃——臨機射撃は、退却中のフォーメーションに対して禁止されている。

O26.3.3 鉄条網——退却は、停止することなく鉄条網内に、そして外へと許可されている。

O26.3.4 除去——以下へと退却を強制される場合、退却中のフォーメーションは直ちに除去される：

- その所有側の味方地図端部から出る；
- 敵が位置するヘクス内に入る（それらに降伏する）；
- 移動不可能ヘクス内に入る [T100；T123] 。

O26.4 毒ガス

潰走サイ振り判定がガスマーカーと一緒にスタックしているフォーメーションに対して実施される場合、そのフォーメーションの戦意は鉄条網を除いて、そのヘクス内の地形および防御施設によって提供される遮蔽によって修正されない。

O26.5 戦車除外

戦車は、潰走命令による影響を受けない。

O 2 7 . 伝令

伝令命令が宣言された時、そのプレイヤーは以下のいずれかを行える：

- 駒の山から伝令を自軍の最高位指揮官 [3.3.1.2] のヘクス内に置く； または
- 存在する伝令を移動させる； または
- 砲兵要請命令 [O19] を宣言する：プレイヤーが伝令を自軍最高位指揮官と一緒にスタックさせており、同時に機能している電話が存在する場合。その指揮官は、指揮官ヘクスから照準を行う。その指揮官と伝令の両方がここでは活性化され、そしてこの手番に対して使用済になる。

O27.1 配置

伝令が地図上に配置される時、それは活性化されたものとみなされ、その手番の残り期間に対して使用済である。スタック超過は、手番終了時に通常通りに確認されなければならない。

O27.2 移動

伝令命令に従って移動している時、伝令は単独で移動する — 通常の移動命令に従って、そしてその手番に対して使用済になる。代わりに、伝令は他のユニットと同様に移動命令に従って移動できる。

O27.2.1 退出——味方地図端部から退出する移動中または前進中の伝令は、このプレイヤーに1勝利ポイントを得点させる。これは敵領域内への退出勝利ポイントとはみなされず、従って目標Yマーカーの“退出ポイント”は影響しない。退出した伝令は後の使用のために駒の山に戻される。手番側プレイヤーはゲーム中にそのような退出を何度でも行うことができる。

O27.2.2 目標——伝令が敵フォーメーションがいない目標に進入する最初の味方フォーメーションである場合、それは自軍陣営のためにその支配を取ることはない。戦車、指揮官、小隊または班のみが、目標の支配を取ることが

できる。しかしながら、目標が一度陣営の支配下になったならば、その陣営は伝令でそれを“占める”ことでその支配を維持できる。

## A 2 8. 総則

**A28.1**——行動は、その行動にリストされている条件または前提が満たされている限りは、手札からプレイされる運命カードによってどの時点でも、いずれかのプレイヤーによって宣言されることができる。同じゲーム状況に対応して、複数行動を実施させることができる。連続してプレイされた行動の全ての影響は、累積される。

### A28.2 タイミング

両方のプレイヤーが同時に1つ以上の行動（臨機射撃を含めて）実施を望む場合、**受動側**プレイヤーが先に自分の行動全てを実施する。

### A28.3 活性化

臨機射撃 [A42] の唯一の例外があるが、フォーメーションに影響する行動は命令が活性化させるようにはそのフォーメーションを活性化させない。逆に、命令/臨機射撃行動によって既に活性化されたフォーメーションは何回でも（非臨機射撃）行動の目標になることができる。

【A42】**臨機射撃**を除いて、個々の行動に関する以下のルール [A28-A55] は諸氏が初めてルールを通す機会に読まれ、そして記憶される必要はない： 行動は、カードそれ自身の上で自明である。大部分の従ってこの項は、実際のゲームプレイ中に明確化の必要が持ち上がるまで、間違いなく無視することができる。行動は照会を簡単にするために、アルファベット順にリストされている。

## A 2 9. 馬鹿言うな！（Ach Komm！）

このカードは、行動用にプレイできない。

諸氏がこのカード上にまともな命令を持っていることを希望する。

## A 3 0. 待ち伏せ

待ち伏せは、白兵戦時にサイコロが振られる前のみプレイされ、そして1度に1回プレイ（そして実施）される。

**影響**——相手側は白兵戦に参加している自軍フォーメーションの1個を選び、それを混乱させなければならない [3.2]。

**重要**——全ての待ち伏せの影響は、白兵戦火力ポイントが計算される前に解決されなければならない。

両方のプレイヤーが待ち伏せ行動を宣言できることに注意。そうでなければ実施される白兵戦サイ振り判定の前に、待ち伏せによって両方の陣営が完全に除去される可能性さえある。

完全な除去が目標ヘクス内で発生した時、白兵戦前にそこに位置していた陣営がそこを支配する。

## A 3 1. 襲撃射撃

襲撃射撃は、現在移動させるために活性化された最低限1個フォーメーション（またはその兵器）が四角付き火力ポイントを持っており、そしてその現行射程距離内におよび視認線を射撃先のフォーメーションに持っている場合のみ、プレイできる。

**影響**——各襲撃射撃行動によって、単一回の射撃攻撃の実施が可能になる。この攻撃は、四角付き火力ポイントを持っている一部または全部の移動中フォーメーションおよび/またはその兵器を使用しながら、射撃グループを形成できない。この攻撃は、射撃命令 [O21] 中に実施されたのと同様に、通常射撃攻撃に関する全てのルールおよび制限を忠実に守らなければならない。

諸氏は実際に移動が実施される前、最中、あるいは後に襲撃射撃行動を宣言できることに注意——射撃する駒は、その行動を使用するために**移動のために活性化される**だけの必要がある。

## A 3 2. 砲撃

砲撃は、活性化プレイヤーの故障していない電話が自軍の固定弾幕/移動弾幕砲撃ボックス内にある場合、射撃の効果に関するサイ振り判定の前にプレイされる。

戦争初期制限： この行動は、1915年1月より前にプレイできない。

**影響**——砲兵攻撃火力ポイントを+2増加させること。

## A 3 3. 銃剣/集束手榴弾

銃剣/集束手榴弾は、プレイヤーが白兵戦サイ振り判定を実施する、あるいはドイツ軍（のみの）兵器（複数可）が隣接戦車に対して射撃攻撃を実施する直前にプレイできる。

**影響**——白兵戦のサイの目または射撃攻撃火力ポイントを+2増加させること。

## A 3 4. 砲口内視認

砲口内視認は、シナリオの防御側 — 決して攻撃側または偵察側プレイヤーではない — からのみに、そして最低限“5”の印刷火力ポイント（修正前に）の射撃する武器が参加する射撃攻撃サイ振り判定を実施する直前のみプレイされることができる。

**影響**——射撃攻撃火力ポイントを+2増加させること。

## A 3 5. 突撃

突撃は、プレイヤーが白兵戦サイ振り判定を実施する直前のみにプレイできる。味方指揮官が、その白兵戦ヘクス内に存在しなければならぬ。

**影響**——プレイヤーは白兵戦のサイの目に+2を加える。

連合国部隊は、領地を取り戻す追加動機があり、指揮官の喪失は上昇したに違いない。近接戦闘行動へのそれらの投入は、相当な犠牲を払って援助した。

## A 3 6. 隠匿

隠匿は、プレイヤーが防御サイ振り判定を実施する直前のみにプレイできる。

**影響**——目標にされたヘクス内の遮蔽を決定し、その数値で射撃攻撃合計を減少させること。全ての遮蔽修正 — 道路 [T116] に対するような — は、減少前に考慮に入れられる。

その通り、隠匿は目標にされたプレイヤーが攻撃合計を知った後に使用される。射撃側は、自分がそれらの樹々の間で射撃光を見ただけと**思った**かもしれない。

## A 3 7. 反撃

反撃は、以下の2つの条件下でプレイヤーが防御サイ振り判定を実施する直前のみにプレイできる：

- その防御サイ振り判定が、敵フォーメーション（複数可）および/またはその兵器によって生じている； および
- 防御側プレイヤーが最低限1個非混乱状態ユニットを現行射撃攻撃のために活性化された敵の兵器またはフォーメーションに隣接させている。

**影響**——防御側プレイヤーは、いずれかの自軍非混乱状態ユニットに隣接する活性化されたフォーメーションの1または2個の上に制圧マーカーを置く。

**重要**——敵活性化フォーメーションに隣接している伝令ユニットは、それ自身で反撃の要件を満たすことができない。

## A 3 8. 十字砲火

十字砲火は、プレイヤーが射撃攻撃サイ振り判定を実施する直前のみに、そして1個以上の移動中 [O23] フォーメーションに射撃する時のみにプレイできる。

**影響**——射撃攻撃火力ポイントを+2増加させること。



## A 3 9. 塹壕構築

塹壕構築は、ゲーム時間進行 [6.1.2] 終了時点のみにプレイできる。

**影響**——味方フォーメーション（戦車以外）を含むヘクス内に蝸壺マーカー [F 127] を置くこと。そのヘクスは水地形であってはならず、そして火炎および他のどの種類の防御施設も既に含んでいることができない。

## A 4 0. 敢闘精神(エラン)

**敢闘精神**は、プレイヤーが白兵戦サイ振り判定または射撃攻撃サイ振り判定を実施する直前のみにプレイできる。

**影響**——射撃攻撃火力ポイントまたは白兵戦サイの目を+2増加させること。

## A 4 1. 工兵作業

工兵作業は、最低限1個の四角付き移動力の味方フォーメーションが移動のために現在活性化されている場合のみ、プレイできる。

**影響**——その移動命令の間のどの時点でも、活性化プレイヤーは四角付き移動力の味方の移動中フォーメーションに隣接するヘクス内、または同じヘクス内のどちらかから1個鉄条網を除去でき、それによって全ての鉄条網の影響を無効にする。

## A 4 2. 射撃(臨機射撃)

### A42.1 前提条件

射撃行動は、相手側移動命令中にのみ、そして移動中のフォーメーションが新しいヘクスに進入した時に1以上の移動ポイント消費直後のみにプレイできる。この種の反応射撃は、“臨機射撃”と定義される。

射撃行動は、射撃命令用と同様の位置に、持っている運命カードの一番上に渡ってリストされていることに注意。その二重能力の備忘用として、運命カードの一番上に現われる時は“射撃”という言葉が常に“命令/行動”という言葉が続けられることになる。

### A42.2 臨機射撃手順

通常は、手番側プレイヤーが移動命令を実施している時、彼はそれが進入する時に各ヘクス内の自軍フォーメーションの累積移動ポイント消費を声に出して数えるべきである。そのような消費が実施される機会毎に、受動側プレイヤーは“待て！”と声を掛け、移動を一時中断させる選択肢を与えられる。彼がそれを行う場合、彼は以下のどちらか、または両方を行うことを選ぶことができる：

- 自分の手札から射撃行動をプレイし、そのヘクスを射撃させるために1個以上のフォーメーションを活性化させる（彼が射撃命令 [O14.1 & O21.1] のためにフォーメーションを活性化させている場合と全く同じ）； および/または
- この同じ移動命令中のどの時点でも臨機射撃のために活性化された自軍フォーメーションのいずれかでそのヘクスに対して1回の射撃攻撃を実施する。

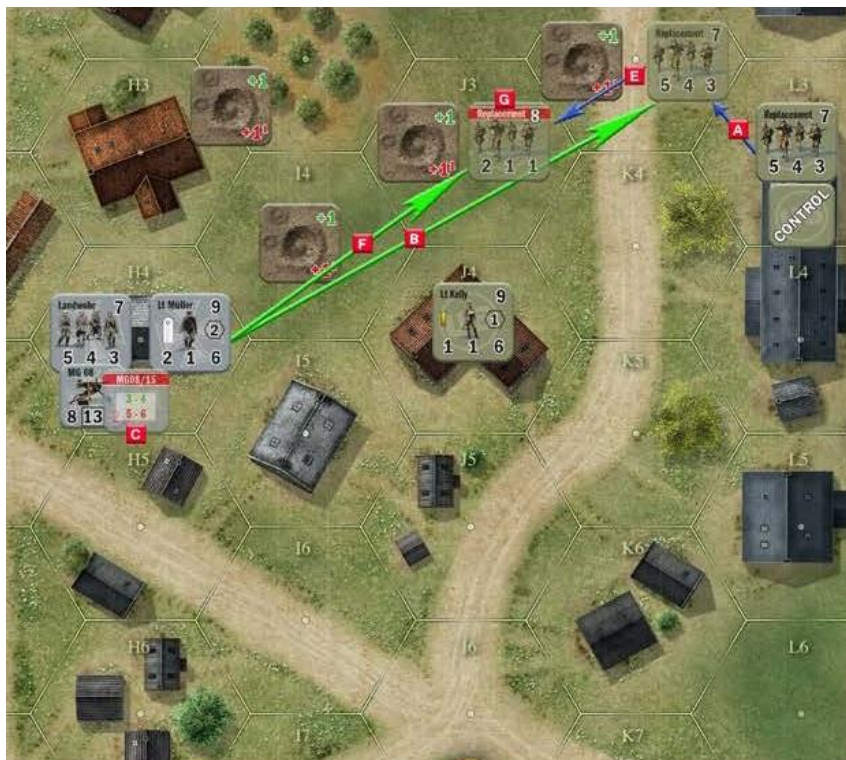
そのような射撃攻撃が実施された後 — またはそれを行う機会が辞退された（“気にするな； 続けなさい”）—、活性化プレイヤーは自分の移動命令を継続できる。

### A42.3 臨機射撃除外

臨機射撃のために活性化されたフォーメーション（およびその兵器）は、射撃命令 [O21] に関する全ての通常ルールに従うが、3つの重要な例外がある：

- 1) 砲兵器 [11.6] は臨機射撃を使用できない（但しそれを保持しているフォーメーションは通常通りに射撃できる）。同様にして、戦車は臨機射撃のためにその砲兵器武装（白四角内の火力ポイント）を使用できない。
- 2) それらはたった1回の射撃に限定されず、従ってその移動命令（のみ）の全体に対して移動中の目標に対して射撃するために活性化状態であり続ける。

### 移動/臨機射撃の例：



**A**—アメリカ軍プレイヤーは移動命令を宣言し、ヘクスL3内のアメリカ軍小隊を活性化させる。彼はそれをK3内に移動させ、“2”と告げる（1移動ポイント+最初の砲弾痕 [T118] 進入による1）。

**B**—ドイツ軍プレイヤーは“待て！”と告げ、自分の手札から射撃行動 [A42] をプレイし、ヘクスH4内のミュラー中尉を活性化させる； その兵器と一緒に活性化され、そのアメリカ軍小隊を標的にする。ドイツ軍プレイヤーはMG 08を基に使用しながら射撃グループ [O21.3.1] の形成を決定する： 小隊に対するミュラーの指揮+1により10火力ポイント（ミュラー自身は目標ヘクスに届く十分な射程を持っていない）。この火力ポイントは**1-1弾詰まり！**のサイの目が加えられ、13の攻撃合計が求められる。攻撃合計マーカーは“13”と表示されている火力欄のマスに置かれる。

**C**—弾詰まり引き起こしを解決するために、プレイはここで一時中断される： MG 08はその故障面 [3.2.1] に裏返される。

**D**—プレイは再開される。アメリカ軍プレイヤー自軍8戦意の小隊（7； 砲弾痕遮蔽による+1）に対する射撃防御サイ振り判定を実施し、**4-6**の目を出し、問題無くパスする。

**E**—アメリカ軍プレイヤーはその命令を継続し、J3内の自軍ユニットを移動させ、そして“3”（砲弾痕 [T118] に対して1移動ポイント、既に使用済の+2）と告げる。

**F**—ドイツ軍プレイヤーは“待て！”と告げ、自軍後備兵小隊（その機関銃は現在故障中であり、修理されるまで再び射撃することができない）J3内への次の射撃を宣言し、自分の手札から2つの**十字砲火**行動 [A38] を加える。これによって彼は11火力ポイント（5； ミュラーの指揮+2； 十字砲火+4）を得る。彼は次にサイコロを振って**4-2**の目を出し、そして自分の戦略カード [S98.2] をプレイすることで+1を加え、それによって彼は18の攻撃合計を得る。

**G**—アメリカ軍ユニットは8のその戦意（7； 砲弾痕遮蔽によって+1）を**5-5**のサイの目に加え、18の防御合計を求めるが、それは攻撃合計に等しく、移動中であるのでそれに混乱を生じさせる [O21.3.7]。

注意-2番目の移動命令がその後アメリカ軍プレイヤーから宣言され、ケリー中尉を活性化させる場合、H4内のドイツ軍フォーメーションは、この手番に既に活性化されているので彼に対して射撃できない [A42.2, 第2段落、およびA42.3の最初の緑四角を参照のこと]。

フォーメーションは臨機射撃に対して活性化されているので、活性化プレイヤーが別の移動命令を宣言した場合、それらはその同じ手番において再度臨機射撃のために活性化させることができない。

3) 活性化プレイヤーによる移動ポイント消費毎に、1回だけの射撃攻撃しか非活性化プレイヤーによって実施できない。

小河川に進入するフォーメーションはそれを行うために3移動ポイントを消費するが、これは1回分のみの消費である（長い1回ではあるが）。従ってヘクスへの進入 — 例えコストが掛かっても — は、常に**単一のX移動ポイント消費**であり、それに対して**1回の射撃攻撃**を引き起こすことができる。後に他のフォーメーションが同じ移動命令中にその小河川ヘクス内に移動した場合、それは他の臨機射撃攻撃の目標にされることができ—— 例え同じ臨機射撃フォーメーション（複数可）によってでも。

## A 4 3. 穴に身を隠す

穴に身を隠すは、以下の2つの状況下でプレイヤーが防御サイ振り判定を実施する直前にのみプレイできる：

- その防御側フォーメーションが戦車ではない； および
- 目標ヘクスは開豁地ヘクスまたは野原ヘクスであり、そしてどの種類の防御施設も含んでいない。

**影響**——砲弾痕マーカー [T 118] をそのヘクス内に置くこと。そのヘクス内のフォーメーション（複数可）は、その現行攻撃中に砲弾痕遮蔽による特典を受けることになる。

既に噛み砕かれ、掘り返された地面は、部隊がそれを探すことができる場合はいつでも避難場所を提供する。

## A 4 4. 手榴弾

手榴弾は、プレイヤーが射撃攻撃サイ振り判定を実施する直前のみに、そして最低限1個駒が隣接ヘクスに射撃している場合にのみプレイできる。

複数ヘクス射撃グループの場合、1個射撃側フォーメーションのみが攻撃下のヘクス（複数可）に隣接している必要がある。

**影響**——射撃攻撃火力ポイントを+2増加させること。

## A 4 5. 秘密配置（名称）

**重要**——以下の4つの“秘密配置”行動は、シナリオの防御側によってのみプレイできる——攻撃側および偵察プレイヤーは不可である。

### A 45.1 秘密配置砲郭

秘密配置砲郭は、シナリオの防御側が目的ヘクスに対する攻撃に対する防御サイ振り判定を実施する直前のみにプレイできる； そして

丸太小屋が駒山内で使用可能である場合のみである。目標ヘクスは水地形であってはならず、そして既にどの種類の防御施設でも含んでいてはならない。

**影響**——そのヘクス内に砲郭マーカー [F 129] を置くこと。そのヘクス内のフォーメーション（複数可）は、その現行攻撃中に砲郭遮蔽による特典を受けることができる。

### A 45.2 秘密配置陣地

秘密配置陣地は、最低限2遮蔽および1個味方ユニットが既に存在する防御側の元からの配置範囲内のヘクスに対する攻撃に関する防御サイ振り判定を実施する直前のみにプレイできる。正体を明かされたユニット（後述、参照）はまた、現行の射撃攻撃を課せられることになる。秘密配置陣地のユニットまたは兵器（後述でリスト）が駒山から使用可能ではない場合、この行動はプレイできない。

**ドイツ軍の影響**——ドイツ軍のシナリオ防御側は、攻撃下のヘクス内に1個班とその77mm砲を配置する。

**フランス軍の影響**——フランス軍のシナリオ防御側は、攻撃下のヘクス内に1個班とその75mm砲を配置する。

**アメリカ軍の影響**——アメリカ軍のシナリオ防御側は、攻撃下のヘクス内に1個アメリカ軍班とフランス軍75mm砲を配置する。

### A 45.3 秘密配置ユニット

秘密配置ユニットは、相手側が“パス” [O 15] によって1枚以上のカードを捨て札する時にのみ、シナリオの防御側によってプレイできる。

イベントによる、または戦略カードによる非任意の捨て札は、対象として教えない。

**影響**——シナリオの防御側は、表示されている順番で以下のステップを実施する：

- 1) 自分の国籍支援表でサイ振り判定を実施する；
- 2) 駒山から使用可能である場合、選ばれたフォーメーション（ある場合はその兵器と一緒に）を以下の隣接ヘクス内に配置すること：防御側の元からの配置範囲内； およびどちらの陣営のフォーメーションも含んでいない； そして最低限1の遮蔽を持っている。電話は選ぶことができないことに注意。

### A 45.4 秘密配置鉄条網

隠蔽鉄条網は、1個以上のフォーメーションがヘクス内に移動、または前進（退却は含めない）した直後に、シナリオの防御側によってのみプレイできる。そのヘクスは水地形であってはならず、そして既にどの種類のフォーメーションも含んでいてはならない。

**影響**——そのヘクス内に鉄条網マーカー [F 131] を配置すること。これによって、そのフォーメーション移動は終了する。

## A 4 6. 交差する機関銃

交差する機関銃は、防御サイ振り判定直前にプレイできる。要件を満たすためには、防御側プレイヤーはその防御サイ振り判定を生じさせる射撃攻撃に参加するいずれかの敵フォーメーションを射程距離に収め、視認線があり、鉄条網および水地形ヘクスに位置していない2個以上の機能している機関銃が必要である。機関銃を携帯するユニットは、その射撃攻撃の目標である必要はない。

**影響**——射撃攻撃サイの目から、各要件を満たしている機関銃に対して-1を引くこと。

## A 4 7. 軽傷

軽傷は、味方小隊 — 混乱状態または非混乱状態のどちらでも — が混乱する [3.2] ことになる時点でのみプレイできる。

軽傷は混乱することになる小隊のみに使用でき、即時に除去されるものにはできない—— K I イベント [E 75] によって、または負けた白兵戦の結果としてのように。

**影響**——1勝利ポイントを喪失すること。その後、その小隊を混乱させる代わりに（または既に混乱状態であることで除去される代わりに）、それを駒山に戻し、駒山から班を取り上げ、その小隊が取り除かれたヘクス内に置く。小隊が取り除かれる時に混乱状態である場合、補充班は混乱状態でプレイに戻される。小隊上に兵器、制圧または熟練兵マーカーがある場合、その班はそのマーカーを引き継ぐ。最後に、その手番に関する新しい班の活性化状態は、それが補充した小隊のものと一致する。

## A 4 8. 永遠に生きている

永遠に生きている行動は、プレイヤーが白兵戦サイ振り判定または射撃攻撃サイ振り判定直前にのみプレイできる。

**影響**——射撃攻撃火力ポイントまたは白兵戦サイの目を+2増加させること。

## A 4 9. 大ガス攻撃

大ガス攻撃は、彼が現在ガス攻撃を実施している時のみに、活性化プレイヤーによってプレイできる。

**影響**——活性化プレイヤーは、現行ガス攻撃中のガスマーカーの配置が原因で混乱したばかりのユニット1個を除去する。

## A 5 0. 射撃技量

射撃技量は、プレイヤーが射撃攻撃サイ振り判定を実施する直前にのみプレイできる。その攻撃は指定された国籍の射撃する小隊または班を含んでいなければならない。

**影響**——射撃攻撃火力ポイントを+2増加させること。



## A 5 1. 容赦無し

容赦無しは、ドイツ軍プレイヤーまたはアメリカ軍プレイヤーによる白兵戦完了時のみプレイできる。

更に、容赦無しはプレイヤーが最低限1個のその白兵戦を生き残ったフォーメーションを持っている場合のみに、プレイできる。

**影響**——プレイヤーは2勝利ポイントを獲得する。

## A 5 2. おい！ ドイツ野郎！／何だって？

このカードは、行動としてプレイできない。

諸氏がこのカード上に適切な命令を持っていることを希望する。

## A 5 3. 威力偵察

威力偵察は、味方非混乱状態ユニットまたは指揮官が防御サイ振り判定に失敗して混乱した直後にのみ、プレイできる。

**影響**——新たに混乱したユニットまたは指揮官を回復 [3.2.5] させること。サイ振り判定は必要無い。

その射撃攻撃は一時的であり、衝撃を与えることに失敗する。

回復されたフォーメーションが混乱する前に活性化されている場合、その活性化を継続できる（例として移動中）。

## A 5 4. 突撃隊

突撃隊はドイツ軍部隊のみに適用され、そして移動命令中に使用できる。

**影響**——移動のために現在活性化されている四角付き射程距離の全てのユニット（およびそれらとスタックしている指揮官）は、敵が位置するヘクスに進入できる。この行動の影響として敵が位置するヘクスに進入するユニットは、残りの移動ポイントを喪失する。白兵戦は通常通りに、続いて起こる。

### A54.1 戦争初期制限

突撃隊は、1914年-1915年に存在しなかった； この戦術はまだ開発されていなかった。突撃隊行動は、1916年からのみプレイできる。

## A 5 5. 冒険的

冒険的行動は、プレイヤーが白兵戦サイ振り判定または射撃攻撃サイ振り判定を実施する直前にのみ、プレイできる。

**影響**——射撃攻撃火力ポイントまたは白兵戦サイの目を+2増加させること。

## イベント

### E 5 6. 総則

イベントは決して手札からプレイされない：それらは特定のサイの目によってのみ発生し、その結果、そのプレイヤーが自分の運命カードの一番上のカードを公表し、その後リストされているイベントを声に出して読み、実施できるように通常のゲームプレイは直ちに一時中断される。

#### 重要

与えられた現行のゲーム状況を満たすことが不可能であるイベントの部分は無視し、一方である場合は可能である部分は実施すること。イベントに複数の実施される活動がリストされている場合、それらはそのイベント自身の中で記載されている順番に実施される。

サイ振り引き起こしは、イベント中に発生するサイ振り判定時に常に無視される。

大部分のイベントは運命カード上で一目瞭然であるので、この項は、実際のゲームプレイ中に明確のための必要が浮かび上がるまでは、差し支え無く無視することができる。後述で様々なイベントが詳細に説明されており、そして照会しやすいうにアルファベット順にリストされている。

### E 5 7. 航空支援

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは自分が選ぶヘクスを決定し、そのヘクス内の全てのユニットを制圧する（または1917年であり、ドイツ軍がプレイする場合は混乱させる）。

### E 5 8. 訓令戦術

このイベントが発生する時、受け取るドイツ軍プレイヤーは白兵戦に入っていない味方指揮官と幾つでも他の味方ユニットがいるヘクス1つを選ぶことができる。彼が選択する場合、選んだヘクス内のその指揮官と全ユニットを取り除き、それらを1つの隣接ヘクス内に置く。単独の指揮官を再配置させることもできる。フォーメーションは、移動不可能ヘクス内に再配置できない。

### E 5 9. 戦場消耗/微風

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは与えられている順番で以下の活動を実施しなければならない：

1) 損害欄上の敵フォーメーション（武器を含めず）合計数を数え、その分の勝利ポイントを獲得する；

2) 全ての煙幕およびガスマーカーを地図上から取り除く；

3) 既にある火炎マーカーに隣接および“方向#”内の両方の各非水地形ヘクス、無火炎ヘクス内に、但しそのヘクスが建物または森である場合のみ、新たな火炎マーカー [T100] を置くこと。

### E 6 0. 火炎

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは無作為ヘクス [1.8] を決定しなければならない。そのヘクスに最も近い建物ヘクスまたは森ヘクスに火災が生じる：その中に火炎 [T100] マーカーを置くこと。同距離がある場合、受け取るプレイヤーがどのヘクスが影響を被るかを選択する。そのヘクスから煙幕または防御施設マーカーを取り除くこと。そのヘクス内の防御施設はその所有者によって取り除かれ、移動不可能地形を含まない隣接ヘクス内に置かれなければならない。それらが再配置不可能である場合、除去される。

### E 6 1. 微風

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは与えられている順番で以下の活動を実施しなければならない：

1) 全ての煙幕およびガスマーカーを地図上から取り除く；

2) 既にある火炎マーカーに隣接および“方向#”内の両方の各非水地形ヘクス、無火炎ヘクス内に、但しそのヘクスが建物または森である場合のみ、新たな火炎マーカー [T100] を置くこと。

### E 6 2. 鹵獲書類

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは与えられている順番で以下の活動を実施しなければならない：

1) 相手の手札を調べる（戦略カードは含まない！）。

2) そこからカードを1枚選択し、それを捨て札する。

3) ある場合は、相手側の秘密目標チットの1つを選び、内容を明かす。

### E 6 3. 逃亡兵

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは無作為ヘクス [1.8] を判定し、そしてその無作為ヘクスに最も近い結束力 [3.2.2] 外の味方ユニットを味方地図端部に向けて3ヘクス退却させる。最も近いユニットに関して同数がある場合、受け取るプレイヤーはどれが適用されるかを選択する。

## E 6 4. 分遣隊

**E 64.1**——このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは指揮官とスタックしており、そして兵器を所持している 1 個味方小隊を選ぶ。彼がそれを行う場合、彼は駒の山から 1 個班（ある場合は）をその小隊のヘクス内に追加し、小隊からその兵器を班に受け渡す。

**E 64.2**——班は、その元の小隊の状態に従って混乱状態または非混乱状態でプレイに登場する。その上、その小隊がその手番に先の命令に対して活性化されている場合、その班は同様に活性化されているものとみなされ、そして元の小隊に対する未解決の結果（制圧状態、混乱状態、潰走または除去になるような）は直ちに元の小隊と分遣された班に等しく適用される。

小隊上の制圧または熟練兵マーカーは、班に引き継がれない。その命令終了時に、その班とその小隊は別な、独立したユニットになり、そしてどのゲームの仕組みもそれらに別々に適用されることになる。

## E 6 5. 悪魔の犬

このイベントが発生する時、アメリカ軍プレイヤーは以下のいずれかを行える：

- 1 個味方フォーメーションを回復させる、または
- 自軍の降伏レベルを 1 上昇させる。

## E 6 6. 前へ

このイベントが発生する時、フランス軍プレイヤーは直ちに 1 個味方フォーメーションを回復させる、または自軍の降伏レベルを 1 上昇させることができる。

## E 6 7. 発動機出力低下

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは直ちに無作為ヘクス [1.8] を決定する。そのヘクスに最も近い戦車（敵または味方）は、故障する [3.2]（既に故障している戦車は除去される）。同距離がある場合、このプレイヤーはどの戦車が影響を受けるかを選択する。

## E 6 8. 疲労

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは敵の地図端部に最も近い単一ヘクス内の全味方フォーメーション上に制圧マーカーを置く。同距離がある場合、受け取るプレイヤーが選択する。

## E 6 9. 現場昇進

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは熟練兵マーカーが無い自軍指揮官の 1 つを選び、その上に熟練兵マーカーを置く

ことができる。

## E 7 0. 英雄

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーの英雄が地図上にまだ無い場合、彼はそれをいずれかの味方ヘクスに置かなければならない。彼がそれを行う場合、彼はその配置ヘクス内の 1 個混乱状態ユニットを回復 [3.2.5] させることができる。

### E70.1 英雄

以下の 2 つの例外を除いて、英雄は全ての面において指揮官 [3.3] である：

- 英雄は決してその所有者の退出勝利ポイントを獲得せず、その除去に対して相手側は勝利ポイントを得ることもない。退出した/除去された英雄は常に駒の山に戻され、決して損害欄に置かれぬ。
- 英雄は手番毎に複数回活性化させることができ、従って手番毎に複数命令を実施することが可能になる。

英雄は目的ヘクスに向かって開けている道を全速力まで走ることを享受する。それらは、近接戦闘において怒りをぶち撒けるために機関銃の巢に突撃することも好む。英雄の他の有用な任務は、ハリウッド戦争映画に良く精通しているプレイヤーによって疑い無く見つけられるであろう。

## E 7 1. 上級司令部干渉

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは 1 枚運命カードを引き、その内容を見ずに、裏返しで自分の前に置く。彼が命令を与えることが許可される次の機会に、自分の手札から運命カードをプレイする代わりにその命令を実施する（これは [5.1] および [O14.1] に対する例外である）。その命令は許可された最大命令数の対象として数えられる。その命令が実施できない場合（例として、それが回復命令であり、活性化プレイヤーが混乱状態フォーメーションを持っていない場合）、それでも与えられた命令数の対象として数えられ、没収される。

**E71.1**——時としてそのカードは、このイベントが引き起こされた同じ手番内に内容が明かされてプレイされることになり、時としてそれはプレイヤーの次の手番に持ち越されることになる（例として、その手番の彼の命令能力が既に使い尽くされている場合）。

**E71.2**——活性化プレイヤーが自分の前に裏返しカードを持っている時、彼はパス（O15）を選ぶことができない。

例えそのプレイヤーに不利であっても、そのカードは内容が明かされ、命令用にプレイされなければならない（例として、混乱状態の敵フォーメーションが無い場合は、潰走命令は味方フォーメーションにプレイされなければならない）。

## E 7 2. 浸透

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは記載順で以下のステップを実行する：

- 1) 自軍国籍の支援表でサイ振り判定を実施する；
- 2) サイの目に当てはまる欄から、駒の山から電話以外の指定された使用可能なアイテムを全て選ぶこと。非電話の指定されたアイテムの全てが使用可能ではない場合、赤の **X** に向けて 1 つ欄を移動させること。それでも全てのアイテムが使用可能ではない場合、全ての使用可能なアイテムが見つかる、または赤の **X** 欄に到達するまで、赤の **X** に向けての 1 つの欄移動を繰り返すこと。これによって浸透のチャンスは終了する。
- 3) 無作為ヘクス [1.8] を決定すること；
- 4) そのヘクス内および/または隣に全ての選ばれたフォーメーション（ある場合、その兵器と一緒に）を置くこと。スタック制限 [8] は守られなければならない、そしてフォーメーションは地図外または移動不可能ヘクス（火災または水障害のように）内に置くことができない。しかしながら、フォーメーションは敵が位置するヘクス内に置くことができ、その場合は白兵戦が続いて発生する。地図上に置くことができないフォーメーションは没収され、駒の山に戻される。

時として、迷子になる部隊があり、それでも結局は適切な時間に適切な場所にいることがある； 時として、それらは戦いの混沌の内に脱落していく。

## E 7 3. 情報

このイベントが発生する時、相手側プレイヤーは自分の手札内の全カードを受け取るプレイヤーに見せなければならない。受け取るプレイヤーは、それらのカードの 1 枚を選び、相手側の捨てカードパイルに置く。

## E 7 4. 移動妨害/微風

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは記載順で以下の活動を実行する：

- 1) 1 未満の遮蔽のヘクスに位置する非制圧状態ユニット（敵または味方； 混乱状態または非混乱状態）を 1 個選び、そしてその上に制圧マーカー [13] を置く。
- 2) 全ての煙幕およびガスマーカーを除去する。
- 3) 既にある火炎マーカーに隣接および“方向 #”内の両方の各非水地形ヘクス、無火炎ヘクス内に、但しそのヘクスが建物または森である場合のみ、新たな火炎マーカー [T100] を置くこと。



## E 7 5. 死亡（K I A）

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは1個混乱状態フォーメーション（敵または味方）を選び、それを除去しなければならない。

## E 7 6. 機関銃巢

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは自軍陣営の駒の山から使用可能な1個軽機関銃を選び、それを兵器を持っていない良好状態味方ユニットに割り当てる。

### E 76.1 戦争初期制限

そのカードに指定されている日付けより前に、いかなる軽機関銃も配置できない。シナリオの日付けがそれより早い場合、このイベントは無視される。

## E 7 7. 作動不良

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは無作為ヘクス [1. 8] を決定する。最も近い非故障状態兵器または戦車は、故障する（兵器）、あるいは制圧状態になる（戦車）。同距離の兵器および/または戦車がある場合、受け取るプレイヤーがどれが影響を受けるかを選択する。

## E 7 8. マルセイエーズ

このイベントが発生する時、フランス軍プレイヤーは1つのヘクスを選び、そのヘクス内の全味方ユニットおよび指揮官を回復 [3. 2. 5] させる。

## E 7 9. 整備兵

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは以下のいずれかを行える：

- ・ 1台の戦車から制圧マーカーを除去する；または
- ・ 1台の故障状態戦車を回復させる。

## E 8 0. 移動射撃能力

このイベントが発生する時、受け取るアメリカ軍またはフランス軍プレイヤーは、兵器をまだ所持していない自軍非混乱状態ユニットの1個に、駒の山から1個ショーシャ軽機関銃を置く。

### E 80.1 戦争初期制限

1916年5月より前に、ショーシャを配置できない。

## E 8 1. 新任務

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは無作為に1枚の秘密目的チットを、

そして彼が持っていない場合は1枚の戦略カードを引く。

## E 8 2. ヘアブラシ手榴弾（爆竹ラケット）

このイベントが発生する時、フランス軍プレイヤーは良好状態の味方ユニットに隣接するいずれか1個敵フォーメーションを混乱させる。

## E 8 3. 襲撃

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは以下のいずれかを行うことができる：

- ・ 2個敵ユニットに制圧マーカーを置く；
- ・ 1個敵ユニットを混乱させる。

適用される敵ユニットは、指揮官とスタックしている味方良好状態ユニットの2ヘクス以内でなければならない。

## E 8 4. 捕虜襲撃

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは結束力 [3. 3. 2] 外であり、同時に自軍非混乱状態ユニットに隣接する1個敵ユニットを除去する。

## E 8 5. 指揮官招集

1人の指揮官が報告のために一時的に招集される。このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは自軍の地図端部に最も近い味方指揮官を取り除き、良好状態でいかなるマーカーもスタックさせずに時間欄の次のマスに彼を置く。同距離がある場合、受け取るプレイヤーはどの指揮官が適用されるかを選択する。

## E 8 6. 偵察

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーはある場合は相手側の秘密目的チットの1枚を選び、内容を明らかにする。内容が明かされたチットは、ゲームの残り期間に対して非秘密目的になる。

そのチットの地図盤上目的（複数可）に該当する勝利ポイントは、その現在の支配者に得点される。

## E 8 7. 増援

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは記載順で以下のステップを実行する：

1) 自軍国籍の支援表でサイ振り判定を実施する；

2) サイの目に該当する欄から、駒の山から使用可能な全ての指定されたアイテムを選ぶこと。指定されたアイテムの全てを使用可能ではない場合、赤の **X** に向けて1つ欄を移動させること。それでも全てのアイテムが使用可能ではない場合、全ての使用可能なアイテムが見つかる、または赤の **X** 欄に到達するまで、赤の **X** に向けての1つの欄移動を繰り返すこと。これで増援を受け取るチャンスは終了する；

3) 選ばれた電話は味方砲兵ボックス内に置かれ、ある場合は既にそこにある電話と置き換えられる。置き換えられた電話は、駒の山に戻される。選ばれたフォーメーションは（ある場合はその兵器と一緒に）味方地図端部上のいずれかのヘクス（複数可）内に置かれる。スタック制限 [8] は遵守されなければならない、そして選ばれたアイテムは地図外または移動不可能ヘクス（火災または水障害のような）内に置くことができない。しかしながら、フォーメーションは敵が位置するヘクス内に置くことができ、その場合は現行命令終了時に白兵戦が続いて発生する。地図上に置くことができないフォーメーションは没収され、駒の山に戻される。

## E 8 8. 伝令

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは自軍最高位指揮官と同じヘクス内に伝令を置くことができる。スタック制限 [8] は遵守されなければならない。

## E 8 9. 工兵

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは敵フォーメーションが存在せず、味方良好状態ユニットに隣接する両条件のヘクス内に鉄条網マーカーを置く、または除去することができる。

## E 9 0. 不正入手

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは損害欄から自分自身の除去済兵器の1つを選び、現在兵器が無い自軍ユニットの1つの支配下でその兵器をプレイに戻すことができる。

## E 9 1. 落伍兵

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは記載順で以下のステップを実行する：

1) 自軍国籍の支援表でサイ振り判定を実施する；

2) サイの目に該当する欄から、駒の山から使用可能な全ての指定された **電話以外の** アイテムを選ぶこと。電話以外の指定されたアイテムの全てが使用可能ではない場合、赤の **X** に向けて1つ欄を移動させること。それでも全てのアイテムが使用不可ではない場合、全ての使用可能なアイテムが見つかる、または赤の **X** 欄に到達するまで、赤の **X** に向けての1つの

欄移動を繰り返すこと。これによって落伍兵のチャンスは終了する。

3) 無作為ヘクス [1.8] を決定する；

4) 全ての選ばれたフォーメーション（ある場合はその兵器と一緒に）をそのヘクス内および/または隣に配置すること。スタック制限 [8] は遵守されなければならない、そしてフォーメーションは地図外または移動不可能ヘクス（火災または水障害のような）内に置くことができない。しかしながら、フォーメーションは敵が位置するヘクス内に置くことができ、その場合は白兵戦が続いて発生する（現行命令終了時に）。地図上に置くことができないフォーメーションは没収され、駒の山に戻される。

5) 制圧マーカーを全てのこの新たに置かれたフォーメーションに置くこと。

## E 9 2. 制圧射撃

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは鉄条網および水地形ヘクス内に位置していない味方の作動している機関銃の射撃および視認線内の敵ユニットまたは戦車1個を制圧状態にする。

## E 9 3. 降伏

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは敵ユニットに隣接する1個混乱状態味方ユニットを除去する。

## E 9 4. 電話線切断

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは活動している敵電話マーカーを故障面に裏返す。その敵電話マーカーが既に故障している場合、それは除去される。

砲兵攻撃が実施されている間にこのイベントが発生する場合、それを終了させること。

## E 9 5. トロンメル ファイアー（連続弾幕 射撃）

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは記載順で以下のステップを実行する：

1) 無作為ヘクス [8] を決定する；

2) このヘクスおよびそれに隣接する2ヘクス内の全ての戦車を除去し、そして全てのユニットを混乱させること（受け取るプレイヤーの選択）。

3) それらのヘクス内の全ての建物、防御施設および地形（水地形ヘクスを除く）の等級を下げる。建物および砲郭は廃墟になり、塹壕は蝸壺になり、蝸壺および他の地形は砲弾痕になる。それらのヘクス内に該当する

マーカーを置き、ある場合は既存のマーカーと置き換えること。

## E 9 6. 武勇

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは敵フォーメーションに隣接する味方ユニットに熟練兵マーカーを置く。

## E 9 7. 彷徨する負傷者

このイベントが発生する時、受け取るプレイヤーは記載順で以下のステップを実行する：

1) 損害欄上の除去ユニットまたは指揮官1個（敵または味方）を選ぶこと。

2) 無作為ヘクスを決定する； および

3) 混乱状態 [3.2] でそのヘクス内、または隣に選んだフォーメーションを置くこと。スタック制限 [8] は遵守されなければならない、そしてフォーメーションは移動不可能ヘクス（火災または水障害のような）内に置くことができない。

フォーメーションは敵が位置するヘクス内に置くことができ、その場合は白兵戦が続いて発生する。



## 戦略カード

### S 9 8. 総則

各国籍は、9枚の戦略カードから成る小さいデッキを持っている。プレイ前に、プレイヤーは裏返しの引き山を作るために自分の戦略カードデッキをシャッフルする。ゲーム開始時に、プレイヤーが自分の最初の運命カード手札を引く時、彼はまた戦略カードを1枚引く。一度プレイが開始されたならば、明確にそのように行うことが指示されていない限り、

プレイヤーは自分の戦略カードパイルを再シャッフルすることは禁止である。以下の2つの方法のどちらかで、プレイヤーは手番毎に1枚のみの戦略カードをプレイできる：

- その上に書かれている主文に従う状況として（通常は彼が活性化プレイヤーである時に） [S 98.1]
- サイの目修正として（いずれかのプレイヤー手番中に） [S 98.2]

戦略カードは、使用後に捨て札にされる。

プレイヤーによって保持される戦略カードはその手札の一部ではなく、その最大手札枚数制限に対して数えられない。更に、戦略カードのプレイは、命令または行動を与えることとはみなされず、そして最大命令制限 [5.1] に対して数えられない。

プレイヤーがパス [O15] を決定した場合、彼の手番は終了し、そしてその手番に戦略カードをプレイできない。

時間進行が引き起こされた時に、プレイヤーが現在戦略カードを保持していない場合、彼は1枚を引くことができ、そして次の手番以降からそれをプレイしても良い。戦略カードデッキが無くなった時、所有側プレイヤーはそれ以上戦略カードを引くことは無い。

### S 98.1 諸状況

戦略カード上の主文は、プレイヤーに状況としてそのカードをどのように使用するかを知らせ、また時として特定の年のみに発生するシナリオにそのカードの使用を制限している。その他特記されていない場合、プレイヤーは自分の手番（のみ）中にいつでも状況として戦略カードを使用できる。その状況の説明文はそれらがリストされている正確な順番で実施される特定の行動を実施するプレイヤーを指定している。複数の選択が与えられる場合、プレイヤーはそれにリストされている可能な方法の1つのみでその戦略カードを使用できる。

#### S 98.1.1 備忘用カード

一部の戦略カードには、その状況説明文の下に赤字で“備忘用カードとして残すこと”と表示されている。プレイヤーが状況としてそのようなカードを1枚プレイする時、彼はそのカードを表を上にして置き、ゲームの期間中または指定された長さの間は、そこに残される。そのカードは、その有効性が切れた時に直ぐに捨て札にされる。

テーブル上に表で置かれている備忘用カードは、それをプレイしたプレイヤーによって所持されているものとは最早みなされない。そのプレイヤーはそれ故に次の時間進捗時に新しい戦略カードを引く。

#### S 98.1.2 制限期間

一部の戦略カードの使用は、一部の史実上の期間に限定されている。これらのカードは、指定された期間内で戦われたシナリオ内のみに状況用にプレイできる。これらの制限を満たすために、各シナリオの実際の日付を確認すること。



S98.2 サイの目修正

戦略カードはまた、サイ振り判定が実施された時に（サドンデスサイ振り判定 [6.2.2] を除く）、どちらかのプレイヤーがそれを無効にするために主導権カードの使用を宣言する機会を与えられた直後にいつでも使用できる。プレイヤーは次に、受動側プレイヤーから先に [+1] サイの目修正として、自分の戦略カードの使用を宣言できる。サイの目の修正は、どの引き起こし [1.9.1] も無効にせず、そして先延ばしにしない。修正適用後に、使用されたカードは捨て札にされる。

戦略カード状況に関する以下のルール [S98.3-S98.5] は、諸氏の初めてのルールを通して読まれる、そして記憶される必要はない： 大部分の状況はそれ自身のカード上で一目瞭然である。従って、この項は、実際のゲームプレイ中に明確のために必要が浮かび上がるまでは、差し支え無く無視することができる。活動は国籍毎に、そして照会し易いようにアルファベット順にリストされている。

S98.3 フランス軍戦略カード

S98.3.1 航空偵察

このカードは、以下の方法の1つで使用できる：

- ・ 前進砲兵観測員で砲兵要請命令を実施する。
- ・ 自分の対戦相手が保持する戦略カード（ある場合）を捨て札させ、そして各プレイヤーの戦略カードパイルの一番上のカードの内容を密かに見る。それらのカードを裏返しのままでそのそれぞれの引きパイルの一番上に戻すこと。
- ・ 現在テーブル上で表面が上の自分の相手側の備忘用カード全てを捨て札にすること。
- ・ 2枚の戦略カードを引き、1枚を手元に残し、そして残り1枚を自軍引きパイルの一番下に裏向けで戻すこと。

S98.3.2 制空権

このカードは、以下の方法の1つで使用できる：

- ・ 自分の相手側手番中の空襲命令を無効にする。
- ・ 2回の無償の連続する空襲命令を実施する。これらの命令には、運命カードのプレイを必要とせず、最大命令制限の対象として数えられない。

S98.3.3 対ガス戦略

1916年-1918年シナリオのみ。ガス攻撃 [O19.2.1.3] が原因でまたはガスマーカー [T107.1] があるヘクスの進入が原因で混乱することになる味方フォーメーションは、その影響を無視する。

\*備忘用カードとして残すこと\*

S98.3.4 襲撃

味方移動命令中のいつでもプレイする。移動中のユニットおよび指揮官はその移動の一部として、敵が位置するヘクスに進入できる。一度敵が位置するヘクスに進入したならば、

それらは直ちに制圧状態になり、残りの移動ポイントを喪失する。

S98.3.5 現地報告

諸氏の相手側は、その手札内の全ての運命カードおよびその戦略カード（ある場合は）を捨て札する。彼は次に3枚の運命カード（のみ）を引き直し、そして彼の全ての秘密目的チット（ある場合は）を公表する。

S98.3.6 フランス軍75ミリ

敵の1個非故障中電話を故障させ、そして直ちに諸氏の相手側観測ラウンドマーカーおよび彼の全ての砲兵着弾マーカー（ある場合は）を地図上から取り除くこと。

S98.3.7 堡壘と粗朶

1915年-1917年シナリオのみ。防御に対してサイ振り判定する時、塹壕および蛸壺内の全自軍の味方フォーメーションはゲームの残り期間に関して追加+1遮蔽修正を受ける。“備忘用カードとして残すこと”。

S98.3.8 黒人部隊

待ち伏せ [A30] と同様。

S98.3.9 盲撃ち

諸氏の対戦相手の地図上観測ラウンドおよび砲兵着弾マーカーを、彼の地図端部方向に2ヘクス置き換えること。次に、諸氏がこの攻撃に対して引くこと以外は、通常の砲兵着弾サイ振り判定に進むこと。

S98.4 ドイツ軍戦略カード

S98.4.1 対ガス戦略

1916年-1918年シナリオのみ。ガス攻撃 [O19.2.1.3] が原因でまたはガスマーカー [T107.1] があるヘクスの進入が原因で混乱することになる味方フォーメーションは、その影響を無視する。

\*備忘用カードとして残すこと。\*

S98.4.2 巴戦

このカードは、以下の方法の1つで使用できる：

- ・ 自分の相手側手番中の空襲命令を無効にする。
- ・ 1回の空襲命令を実施する。この命令には、運命カードのプレイを必要とせず、最大命令制限の対象として数えられない。

S98.4.3 龍

このカードは、以下の方法の1つで使用できる：

- ・ 前進砲兵観測員で砲兵要請命令を実施する。
- ・ 自分の対戦相手が保持する戦略カード（ある場合）を捨て札させ、そして各プレイヤーの戦略カードパイルの一番上のカードの内容を密かに見る。それらのカードを裏返しのままでそのそれぞれの引きパイルの一番上に戻すこと。
- ・ 現在テーブル上で表面が上の自分の相手側の備忘用カード全てを捨て札にすること。

- ・ 2枚の戦略カードを引き、1枚を手元に残し、そして残り1枚を自軍引きパイルの一番下に裏向けで戻すこと。

S98.4.4 前進観測兵

前進砲兵観測で観測している時に砲兵要請命令を実施している間に使用すること。精度に対する目標サイ振り判定 [O19.2.1.2] によって命中が獲得できた場合、観測ラウンドヘクスを着弾範囲の中心ヘクスとして使用しながら、直接着弾 [O19.2.1.3] に進むこと。

S98.4.5 パンタロンルージュ

1914年シナリオのみ。攻勢命令を実施するためにいずれかのフランス軍フォーメーションが活性化された直後にプレイすること：その命令を無効にし、そして活性化ユニットの半分（端数切上）を制圧状態にする。無効にされた命令は、最大命令制限に対して数えられず、そして活性化されたフランス軍フォーメーションは未活性化状態に戻される。

S98.4.6 突撃隊 前へ

1916年-1918年シナリオのみ。諸氏の相手側が臨機射撃行動 [A42] を実施するためにいずれかのフォーメーションを活性化させた直後にプレイすること。その行動を無効にし、そしてそのカードは捨て札にされる。いかなる敵フォーメーションも活性化されたものとみなされない。

S98.4.7 突撃歩兵

1916年以降。以下の方法のどちらかににおいて味方移動命令中にいつでもプレイする：

- ・ 移動中のユニットおよび指揮官は、その命令の終了まで全ての鉄条網の影響を無視する。
- ・ 移動中のユニットおよび指揮官はその移動の一部として、敵が位置するヘクスに進入できる。一度敵が位置するヘクスに進入したならば、それらは直に残りの移動ポイントを喪失する。

S98.4.8 盲撃ち

諸氏の対戦相手の地図上観測ラウンドおよび砲兵着弾マーカーを、彼の地図端部方向に2ヘクス置き換えること。次に、諸氏がこの攻撃に対して引くこと以外は、通常の砲兵着弾サイ振り判定に進むこと。

S98.4.9 ヴァルター・ラーテナウ

このカードは、以下の方法の1つで使用できる：

- ・ 自軍の現行非故障中電話を駒の山から他のドイツ軍電話と交換する。
- ・ 現在テーブル上で表面が上の自分の相手側の備忘用カード全てを捨て札にすること。

S98.5 アメリカ軍戦略カード

S98.5.1 対ガス戦略

1916年-1918年シナリオのみ。ガス攻撃 [O19.2.1.3] が原因でまたはガスマーカー [T107.1] があるヘクスの進入が原因で混乱することになる味方フォーメーションは、その影響を無視する。

\*備忘用カードとして残すこと。\*

S 98.5.2 戦闘心理

1 個味方指揮官およびその指揮範囲内の全ユニットを回復 [3.2.5] させること。

S 98.5.3 ドゥボーイ（アメリカ兵）激騰

攻勢命令実施中にいつでもプレイすること。現在活性化されている全ての良好状態ユニットは、それらが射撃防御サイ振り判定実行時に活性化味方指揮官の指揮範囲内である場合、臨機射撃の影響によって混乱しない。

S 98.5.4 火力

いずれかの自軍の兵器が参加している全ての射撃攻撃は、ゲームの残り期間に対して+1 のサイの目修正を受ける。

“備忘用カードとして残すこと”。

S 98.5.5 飛行戦隊

諸氏の相手側は、ゲームの残り期間に対していかなる空襲命令もプレイできない。

“備忘用カードとして残すこと”。

S 98.5.6 隠れ道

味方移動命令中のいつでもプレイすること。移動中のユニットおよび指揮官は、その命令終了まで全ての鉄条網の影響を無視する。

S 98.5.7 偵察

諸氏の相手側が以下の行動の1つを宣言した直後にプレイすること： 隠匿、反撃、穴に身を隠す、秘密配置鉄条網。その行動を無効にすること。その行動カードは捨て札にされる。

S 98.5.8 盲撃ち

諸氏の対戦相手の地図上観測ラウンドおよび砲兵着弾マーカーを、彼の地図端部方向に2ヘクス置き換えること。次に、諸氏がこの攻撃に対して引くこと以外は、通常の砲兵着弾サイ振り判定に進むこと。

S 98.5.9 森林戦

森林ヘクス内の全ての味方指揮官の戦意は、ゲームの残り期間に対して1上昇する。

“備忘用カードとして残すこと”。

# 地形

## T 9 9．総則

諸氏のルールを初めて通す機会に、諸氏は実際には種類、移動、遮蔽、LOSおよび脆弱性に続く項目を読むことのみが必要である。他の個々の地形の種類 [T 100-T 124] に関するものと同様に多くの丘陵ルールは、特定のシナリオ用にどの地図が使用されるかによって、必要に応じて参照することができる。

### T 99.1 種類および人工物

全ての地図上の全てのヘクスは、それがどの“種類の地形”を含むかが規定されている。地形の種類は、薄褐色背景の地形表に表示されている。この表には階層的な順番で様々な地形の種類がリストされている——つまり、1つのヘクスが2つの異なる地形の種類を含む場合、

表の上部に最も近く表示されているものが優先されるので、そのヘクスはその地形の種類であるものとみなされる。一部のマーカーによって、それが置かれているヘクス内の地形の種類を変更することが可能である。

人工物地形： “人工物”地形は地形表上で暗褐色の背景で表示されており、通常は一緒にヘクスを共有する地形の種類を修正するのみである。例として、道路、鉄道、小道は、移動に影響することになる。

ヘクスサイド： 一部のヘクスサイドはまた、塀、壁または生け垣のように、射撃または移動に影響できる地形を含む。

地図盤ヘクスには、様々な異なる地形の種類の描写が含まれてることがある： 例として、木々の点描（森林の地形種類）および建物の輪郭（建物の地形種類）を表示している場合がある。しかしながら、1つのみの地形の種類が適用される（移動コスト、遮蔽、その他を判定する時に）。ヘクス内で優位を占め、それ故にそのヘクスを“規定”する地形の種類は、地形表の一番上に最も近くに位置する種類である。前記の例において、建物の地形種類が森林よりも表の一番上に近いので、そのヘクスの地形の種類は建物である。

例として、小河川に架かっている橋梁は全ての面において“橋梁ヘクス”であり、“小河川ヘクス”ではない（それ故に水地形ヘクスでもない）。これはまた、それがそれより上に表示されている地形の種類（緑色の背景上にその説明があるもの）を何も含んでいない場合のみ、ヘクスが“開いた土地”であることも意味する——それより下の地形人工物（褐色の背景のもの）のいずれかを含むことができ、多少の修正はあるが“開いた土地ヘクス”であることができる。

### T 99.2 移動コスト

各地形には、フォーメーションがそのヘクス内に、またはヘクスサイドを越えて移動 [O 23] するために消費しなければならない移動ポイント量である“移動コスト”をリストしている。

### T 99.3 遮蔽

各地形には、負数の場合もある整数の形で“遮蔽”がリストされている。常時そして全ての面において、遮蔽は同じヘクス内の全てのフォーメーション（戦車以外）の戦意を直接修正する。しかしながら遮蔽は決して累積されないで、プレイヤーは複数が存在する場合は遮蔽が適用される1つの事例のみを選択しなければならない。

例： 藪で防御している7の印刷戦意のフォーメーションは、その戦意が8に上昇されることになる（7+藪から提供される1の遮蔽）。そこに蛸壺があったならば、10で防御することになる（7+蛸壺の3の遮蔽）。

### T 99.4 視認線

各地形には、障害物、遮蔽物があるか、または妨害無しであるかどうかリストされている。

障害物は、同じ高度の視認線を遮断する。障害物は通常はより高い高度の観測者に対して1つの死角ヘクス [T 110.4.1] を創り出す。

遮蔽物 [10.3] は、それを通して引かれる同じ高度の射撃攻撃の火力ポイントを減少させる。全ての遮蔽物地形は、そのヘクス全体を満たしている； このヘクスの一部を通して引かれる視認線 — そのヘクスサイド上に直接重なるものも含めて — は、遮蔽されたものとみなされる。そのヘクスサイド2つの異なる遮蔽物地形種類を分けている場合、単一の大きい方の修正が使用される。

妨害無しの地形は、視認線に影響しない。より詳細に関しては、視認線ルール [10] を参照のこと。

### T 99.5 脆弱性

各地形の種類には、“脆弱性”値がある（ほとんどの地形の種類に対して18）。これは、砲兵（のみ）による攻撃時に、その砲兵攻撃合計がその地形の脆弱性以上である場合、砲弾痕マーカー（または、地形の種類が建物または橋梁である場合、廃墟マーカー）がヘクス内に置かれ、それによってそれぞれその種類を砲弾痕または廃墟に変更する。

地形の様々な種類は以降に詳細に説明されており、そして参照を容易にするためにアルファベット順にリストされている。それに続く情報はまた、プレイヤー補助シート上の地形表に図柄付きで表示されている。

## T 1 0 0．火炎

移動コスト： 移動不可能

遮蔽： 通過不可能

視認線： 障害物（全ての高度で）

脆弱性： 無し。

火炎マーカーは、それが位置するヘクス全体に行き渡っているものとみなされる。言い換えると、火炎ヘクスの一部でも通して引かれる視認線 — そのヘクスサイド上に直接重なるものも含めて — は、そのマーカーによって遮断される。如何なるフォーメーションまたはどのマーカーも、火炎ヘクスを占めることができない。

## T 1 0 1．大岩

移動コスト： 1

遮蔽： 2

視認線： 障害物； 1 死角ヘクス

[T 110.4.1] を創り出す

脆弱性： 18。

砲弾痕 [T 118] へと低下される

## T 1 0 2．橋梁

移動コスト： 移動不可能； または直接道路 / 鉄道 / 小道の絵柄に沿う場合は1。また、フォーメーションは小河川ではないそのヘクスサイドの1つからのみ橋梁ヘクスを離れることができる。



遮蔽： 2  
視認線： 1 遮蔽物  
脆弱性： 1 8； 廃墟 [T117] へと  
低下される

ヘクス内に橋梁の絵柄がある場合、その  
ヘクスサイドを含めてヘクス全体が遮蔽目的に  
関して橋梁とみなされる。

## T 1 0 3. 藪

移動コスト： 2  
遮蔽： 1  
視認線： 3 遮蔽物  
脆弱性： 1 8； 砲弾痕 [T118] へと  
低下される

ヘクス内に藪の絵柄がある場合、そのヘクス  
全体（そのヘクスサイドを含めて）が藪と  
みなされる。

## T 1 0 4. 建物

移動コスト： 2  
遮蔽： 3  
視認線： 障害物； 1 死角ヘクス  
[T110. 4. 1] を創出する  
脆弱性： 1 8； 廃墟 [T117] へと  
低下される

その建物の絵柄がヘクスの中心点と重なって  
いない場合、または道路が存在する場合のみ、  
戦車は建物ヘクスに進入できる。

建物目標——地図上目標 [2. 3] が建物ヘクスに  
位置しており、そしてその建物が複数ヘクスに  
架かっている場合、その“目標”はその建物の  
全体であるものとみなされ（つまり、それが  
位置する全てのヘクス）、その目標番号を含む  
ヘクスだけではない。

## T 1 0 5. 柵

移動コスト： 横断時に＋1。  
遮蔽： 無し  
視認線： 1 遮蔽物； またはその柵が観測側  
または目標ヘクスの6つのヘクスサイドの1つ  
である場合、妨害無し。  
脆弱性： 無し

## T 1 0 6. 野原

移動コスト： 1  
遮蔽： 0  
視認線： 1 遮蔽物

ヘクス内に野原の絵柄がある場合、その  
ヘクスサイドを含めてヘクス全体が野原とみな  
される。

脆弱性： 1 8； 砲弾痕 [T118] へと低下  
される

## T 1 0 7. ガス

移動コスト： ＋1； そのヘクス内の他の  
地形移動コストに1移動ポイントが加え  
られる。  
遮蔽： そのヘクス内の他の地形による（例外  
に関しては、下記を参照）。  
視認線： 1 遮蔽物、ヘクスサイドを含めて  
内へ、または外へ、あるいは通す [10. 3. 4]  
場合。  
脆弱性： 無し。

### T 107.1 残留性ガス

ガスマーカーがあるヘクスに進入する非制圧  
状態フォーメーションは、直ちに制圧状態に  
なる。既に制圧状態である場合、混乱する。

回復命令が発行される時、ガスマーカーと  
一緒にスタックしている味方フォーメーション  
から制圧マーカーは取り除かれない。

更に、潰走サイ振り判定がガスマーカーと  
スタックしているフォーメーションに対して  
実施される時、そのフォーメーションの戦意は  
地形または存在する防御施設から提供される  
遮蔽によるいかなる有利な修正も受けないこと  
になる（鉄条網による不利な修正は適用する）。

### T 107.2 揮発性

時間進行時に、2枚のガスマーカーが地図上  
から取り除かれる（引き起こしたプレイヤーの  
選択 [6. 1. 2]）。

## T 1 0 8. 小峡谷

移動コスト： 2  
遮蔽： 1； 隣接ヘクスから、またはより  
高い高度 [T110] のヘクスから以外は、小峡谷  
内のフォーメーションを見ることができず、  
逆も同様である。  
視認線： 妨害無し  
脆弱性： 1 8； 砲弾痕 [T118] へと低下  
される

### T 108.1 戦車移動不可能

移動 / 攻勢または前進命令の一部として戦車  
が小峡谷ヘクスに進入する機会毎に停止し、  
移動不可能のチェックをしなければならない。  
[O. 23. 5. 3]。

## T 1 0 9. 垣根

移動コスト： 横断時に＋1。  
遮蔽： 無し； または、目標ヘクスに入る時  
に壁を横断する射撃攻撃の場合は1  
（迫撃砲または砲兵に対する防御時に、適用  
されない）。  
視認線： 障害物； または、その垣根が  
観測側または目標ヘクスの6つのヘクスサイ  
ドの1つである場合、妨害無し。  
脆弱性： 無し。

## T 1 1 0. 丘

グレートウォーコマンダーにおける基本的な  
開いた地上ヘクスは、高度“0”または“地上  
レベル”と定義される。丘は、高度1（▲）、  
2（▲▲）、3（▲▲▲）、または4  
（▲▲▲▲）である。

地図上では、丘は尾根線（白色の等高線）に  
よって識別され、尾根線上の各丘ヘクスは登り  
斜面方向（三角形の先端）およびその尾根線  
その側の高い方の地面の高度（三角形の数）を  
示す1個以上の白い三角形を表示している。

つまり、丘の上のフォーメーションは地上  
レベルヘクスまたはより低い高度丘ヘクスを  
占める地形よりも上である。丘ヘクスは、以下  
の通りに修正されるもの以外、他の地上レベル  
ヘクスと全く同様に作用する。

以下の丘のルール of 全ては、グレートウォー  
コマンダーにおいて各丘の高度は地図盤の  
障害物よりも高く、そして全ての地図上障害物  
は地図上遮蔽物よりも高いという前提を元に  
している。

### T 110.1 丘登り移動

移動するフォーメーションは、道路に沿って  
移動する時以外は離れるものよりも高度がより  
高いヘクスに進入するために、＋1移動  
ポイントを消費しなければならない（つまり、  
移動するフォーメーションは、そのヘクスに  
進入する時に、道路ヘクスサイドを横断する）。

例として、森林を含む高度1の丘ヘクスから  
森林を含む高度2のヘクスに移動するフォー  
メーションは、3移動ポイントを消費し  
なければならない（森林に対して2、加えて  
高度変更に対して1）。逆向きの“丘下り”  
移動は、2移動ポイントのみを消費することに  
なる。

#### T 110. 1. 1 戦車移動不可能

移動 / 攻勢または前進命令の一部として戦車  
が丘の白色等高線を横断する（丘登りまたは  
丘下り）時に停止し、移動不可能のチェックを  
しなければならない。[O. 23. 5. 3]。  
例外： 味方ユニットがヘクス内に存在する  
場合 [O. 23. 5. 6]、または戦車が道路の絵柄に  
沿って移動している時（つまり、移動する、  
または前進する戦車がそのヘクスに進入する時  
に道路ヘクスサイドを横断する）、チェックは  
必要とされない。立往生を生じさせることが  
できる地形または防御施設も含むヘクスに進入  
した場合、1回だけのチェックが実施される。

### T 110.2 高度優位

目標ヘクスがいずれか1つの射撃側駒よりも  
高い高度である場合、射撃攻撃は－1火力  
ポイントを被る。逆に、目標ヘクスがいずれか  
1つの射撃側駒よりも低い高度である場合、  
射撃攻撃は＋1火力ポイントを得る。

### T 110.3 丘と視認線

T 110. 3. 1 軍事的尾根線  
複数高度を表示するヘクスは、“尾根”  
ヘクスと定義される。尾根ヘクスの中心点が  
位置する高度がその実際の高度であり、それは  
またそのヘクス内の三角形記号の数によっても

示される。全ての尾根線において、丘の高い方の高度の外的端部は“尾根線”と定義される。

### T110.3.2 垂直視認線

フォーメーションは、それより上の各高度の最初の尾根ヘクス内のみ視認線を引くことができる。同様に、丘の上のフォーメーションは、その視認線が間にあるヘクス内において決して同高度以上の尾根線を通していない場合のみ、より低い高度のヘクスに視認線を引くことができる。

丘の上のフォーメーションAは、フォーメーションAからの視認線が以下の両方である場合のみ、フォーメーションBを見ることができる：

- ・ヘクスサイドを横断する前に尾根線を横断する； および
- ・繰り返し決して同高度以上の尾根線を横断していない。

### T110.3.3 “障害物”としての丘

丘それ自身は、より低い高度の2つのヘクスの間に引かれる視認線を遮断する。

高度2の丘上のフォーメーションは、間にある高度2の丘を通して他の高度2、3または4の丘のみを見ることができる。その間にある丘が代わりに高度3であった場合、見られるためにはその目標ヘクスは高度4でなければならない（そしてその時でさえ、それは高度4の尾根である必要があることになる）。

### T110.4 丘および障害物

丘ヘクスへの、またはからの視認線は、それがその丘ヘクスと同じまたはそれ以上の高度の遮断地形をヘクスを通して走る、あるいは建物の実際の絵柄に接触している場合のみ、遮断される。言い換えると、丘ヘクスへの、またはからの視認線は、より低い高度に横たわる妨害地形によって遮断されない（例外：後述、死角ヘクスを参照）。

高度1の丘上のフォーメーションは、間にある高度0上の建物を通して（越えて）離れた高度1の丘上の別のフォーメーションを見ることができる。しかしながら、その建物も丘の上にある場合、その視認線は遮断されることになる。

但し、視認側の、または目標の高度に関係無く、火炎マーカーはそのヘクスを通る視認線を常に遮断する。

火炎マーカーが創り出す障害物は、このゲームにおいて表されるどのあり得る視認線にでも影響するだけ十分な高さがあるものとみなされる。

### T110.4.1 死角ヘクス

丘上のフォーメーションはより低い高度の森林、破壊された森林、大岩または建物ヘクス内を見ることができるが、その次のヘクスもその森林/破壊された森林/大岩/建物ヘクスの高度以下であり、視認線ルール [10.2] を考慮する場合 [例外。視認線は破壊された森林内に2ヘクス広がる]、向こう側の次のヘクス内を見ることができない。言い換えると、より低い高度の森林/大岩/2番目の破壊された森林

または建物は、その観測側の視認線が森林を含むヘクスを通して走る、または建物の実際の絵柄に接触している場合、より高い高度の観測者に対して、その背後に1ヘクスの死角ゾーンを創出する——この死角ゾーンの向こう側の全てのヘクスは、その丘から視認可能である（その途上の更なる森林/破壊された森林/大岩/建物を除いて）。

丘の上のフォーメーションが死角ヘクス内を見ることができない時、その死角ヘクス内のフォーメーションもその丘上のフォーメーションを見ることができない。

高度1丘上のフォーメーションは、その直接背後の高度0ヘクス内を除いて高度0建物ヘクスを通して見ることができる。逆に、高度1丘上のユニットは、その建物がその視認線上の最初の間にあるヘクスではない限り、間にある高度1の建物を通して高度2以上のユニットを見ることができる。

### T110.5 丘と遮蔽物

より低い高度にあるどの地図盤上遮蔽物地形も、丘ヘクスへの、またはからの視認線を遮蔽しない。丘の上の遮蔽物、その遮蔽物として同じ高度の他の2つの丘の間の視認線を遮蔽する。

しかしながら、煙幕またはガスマーカーは、観測側または目標の高度に関係無く、そのヘクスを通る視認線を常に遮蔽する。煙幕またはガスが創出する遮蔽物は、このゲームにおいて表されるどのあり得る視認線にでも影響するだけ十分な高さがあるものとみなされる。

## T111. 湿地

移動コスト： 3

遮蔽： 0

視認線： 1 遮蔽物

脆弱性： 無し

ヘクス内に湿地の絵柄がある場合、そのヘクス全体（そのヘクスサイドを含めて）が湿地とみなされる。

水地形： いかなる兵器も、湿地ヘクスから射撃できない。いかなる火炎、煙幕および防衛施設も湿地ヘクスを占めることができない。

## T112. 開豁地

移動コスト： 1

遮蔽： 0

視認線： 妨害無し

脆弱性： 18； 砲弾痕 [T118] へと低下される

## T113. 果樹園

移動コスト： 1

遮蔽： 1

視認線： 2 遮蔽物

脆弱性： 18； 砲弾痕 [T118] へと低下される

ヘクス内に果樹園の絵柄がある場合、そのヘクス全体（そのヘクスサイドを含めて）が果樹園とみなされる。

## T114. 碎石場

移動コスト： 2または、碎石場ヘクスから碎石場ヘクスの場合は1

遮蔽： 1； 但し、碎石場ヘクス内のフォーメーションは、隣接ヘクスまたはより高い高度 [T110] から以外は見ることができず、逆も同様である。

視認線： 妨害されない

脆弱性： 18； 砲弾痕 [T118] へと低下される

## T115. 鉄道

移動コスト： 鉄道の絵柄に沿って移動する（つまり、移動中のフォーメーションが、ヘクス進入時に鉄道ヘクスサイドを横断する）場合は1； それ以外は、ヘクス内の他の地形による。

遮蔽： ヘクス内の他の地形による。

視認線： 1 遮蔽物； または視認線が鉄道の絵柄に平行に沿って向かう場合、妨害されていない。

脆弱性： ヘクス内の他の地形による。

## T116. 道路

移動コスト： 道路の絵柄に沿って移動する（つまり、移動中のフォーメーションが、ヘクス進入時に道路ヘクスサイドを横断する）場合は1； それ以外は、ヘクス内の他の地形による。

移動命令中のどの時点でも道路を含むヘクスに進入してさえすれば、その移動力数に+1を得る。このボーナスは、その移動命令完了時に無くなる。このボーナスを得るために、フォーメーションは道路ヘクスサイドから道路ヘクスに入っている必要はない。

そのヘクスに進入した時に道路ヘクスサイドを横断している場合、より高い高度のヘクスに進入するために+1移動ポイントを消費しないことに注意。

遮蔽： そのヘクスの地形の種類が開豁地である場合、道路を含むヘクスの遮蔽は1減少される。

視認線： 視認線が道路の絵柄に平行に沿って向かう場合、妨害されていない； それ以外は、ヘクス内の他の地形による。

脆弱性： ヘクス内の他の地形による。

例として、道路がそこを通っている建物ヘクスは、3の遮蔽を持つ。

道路を含む開豁地ヘクス内の印刷戦意7のフォーメーションは“−1”の遮蔽にあることになり、従って全ての目的に関して6の戦意を持つことになる。蛸壺 [F127] が後にそのヘクスに置かれた場合、9の戦意を持つことになる（7； +3蛸壺； −1道路）。



道路を含む森林 [T124] ヘクス内の印刷戦意7のフォーメーションは“2”の遮蔽にあることになり、従って全ての目的に関して9の戦意を持つことになる。

それらはより幅広く、そして常に車の轍があるので、道路は小道と容易に識別できる。

## T 1 1 7. 廃墟

移動コスト： 2

遮蔽： 2

視認線： 2 遮蔽物

脆弱性： 1 8； 砲弾痕 [T118] へと低下される

ヘクス内に廃墟の絵柄がある場合、そのヘクス全体（そのヘクスサイドを含めて）が廃墟とみなされる。

### T 117.1 戦車移動不可能

移動 / 攻勢または前進命令の一部として戦車が廃墟ヘクスに進入する機会毎に停止し、移動不可能のチェックをしなければならない。 [O. 23. 5. 3]。

例外： 味方ユニットがヘクス内に存在する場合 [O23. 5. 6]。

## T 1 1 8 砲弾痕

移動コスト： 1； 移動または攻勢命令の一部として最初の砲弾痕に進入する時に+1。

遮蔽： 1

視認線： 妨害されていない

脆弱性： 無し（これ以上の低下は不可能）

### T 118.1 戦車移動不可能

単一の移動 / 攻勢または前進命令の一部として戦車が砲弾痕ヘクスに進入する最初の機会に、活性化プレイヤーは一時的に戦車を停止させ、移動不可能のチェックをしなければならない。 [O. 23. 5. 3]。

例外： 味方ユニットがヘクス内に存在する場合 [O23. 5. 6]。

### T 118.2 例外

小道 [T121] は、地図上に印刷されている砲弾痕ヘクス内に存在する時は、追加移動コストおよび移動不可能チェックを無効にする。

### T 118.3 印刷された砲弾痕

ヘクスの中心点が砲弾痕の絵柄内である場合、地図上に印刷砲弾痕は存在する。地図10の全ておよび地図11のほぼ全てのヘクスが砲弾痕であることを注意しておくこと。

## T 1 1 9. 煙幕

煙幕は1916年以降に使用可能である。

注意： プレイ開始前に、プレイ中に要求された時に無作為に引くことができるように、全ての煙幕マーカーを容器内に入れるべきである。煙幕の実際の遮蔽値は、個々のマーカーに印刷されている。

移動コスト： ヘクス内の他の地形による。

遮蔽： ヘクス内の他の地形による。

視認線： 1、2、3、4、5、6、7

または8 遮蔽物

ヘクスサイドを含めて、内へ、または外へ、あるいは通して [10. 3. 4] 1、2、3、4、5、6、7または8。

脆弱性： 無し

## T 1 2 0. 小河川

移動コスト： 3（戦車を除く、後述参照）

遮蔽： -1

視認線： 妨害されていない

脆弱性： 無し

戦車は、橋梁が存在する場所以外は、小河川に進入できない。

水地形： いかなる兵器も、湿地ヘクスから射撃できない。いかなる火炎、煙幕または防御施設も湿地ヘクスを占めることができない。

## T 1 2 1. 小道

移動コスト： 小道の絵柄に沿って移動する（つまり、移動中のフォーメーションが、ヘクス進入時に小道ヘクスサイドを横断する）場合は1； それ以外は、ヘクス内の他の地形による。

遮蔽： ヘクス内の他の地形による。

視認線： ヘクス内の他の地形による。

脆弱性： ヘクス内の他の地形による。

注意： 地図上に印刷された砲弾痕ヘクス内に存在する時、小道は追加移動コストおよび移動不可能チェックを無効にする。

T 121.1 脆弱性の例外： 小道が地図上に印刷された砲弾痕ヘクス内に存在する時、それは固有の18の脆弱性を持つ。砲兵によって打撃を受ける [O19. 2. 1. 4] 場合、砲弾痕マーカーがそのヘクスに置かれ、ゲームの残り期間は小道の特典は無視される。

## T 1 2 2. 壁

移動コスト： 横断時に+1。

遮蔽： 無し； または目標ヘクスに入る時に、射撃攻撃が壁を横断している場合は2（迫撃砲または砲兵の射撃時には適用されない）。

視認線： 障害物； または、壁が観測側または目標ヘクスの6つのヘクスサイドの1つである場合、妨害されていない。

脆弱性： 無し

### T 122.1 破壊された壁

以下を除いてT122と同様：

移動コスト： 横断時に+0



## T 1 2 3. 水障害

移動コスト： 移動不可能

遮蔽： 無し

視認線： 妨害されていない

脆弱性： 無し

移動不可能水地形： いかなるフォーメーション、火炎、煙幕または防御施設も水障害ヘクスを占めることができない。

## T 1 2 4. 森林

移動コスト： 2（戦車以外、後述を参照）

遮蔽： 2

視認線： 障害物； 1 死角ヘクス

[T110. 4. 1] を創出する

脆弱性： 1 8； 砲弾痕 [T118] へと低下される

戦車は、道路による以外は森林に進入できない。

空中炸裂： 森林ヘクスに対するいずれの迫撃砲または砲兵攻撃の射撃攻撃合計は、常に2上昇される。

空襲は、空中炸裂優位の資格が無い。

従って、森林ヘクス内に射撃し、そして9の射撃攻撃サイの目を出す7-火力ポイントの迫撃砲（ドイツ軍25cmマイネンヴェルファー）は、16の代わりに18の攻撃合計を持つことになる。森林の脆弱性数値が到達されているので、そのヘクス内に砲弾痕マーカーが置かれることになる。今やユニットがそのヘクス内に存在する場合、ある場合は指揮によって、そして砲弾痕の遮蔽、つまり1によって修正される戦意で、射撃防御サイ振り判定を実施することになる。

高高度で射撃される砲弾 — 迫撃砲および長距離砲兵隊からのように — は、稍で炸裂する傾向があった。これが発生した時、下方の部隊は地面への接触で弱められていない着弾爆風に加えて飛散する破片と木の枝に曝されることになった。

### T 124.1 破壊された森林

移動コスト： 1； 移動または攻勢命令の一部として最初の破壊された森林に進入する時に+1（戦車以外、後述を参照）。

遮蔽： 2

視認線： 2ヘクス内にのみ広がる。

2番目のヘクスの後に1死角ヘクス

[T110. 4. 1] を創出する。

脆弱性： 1 8； 砲弾痕 [T118] へと低下される

戦車は破壊された森林に進入できない。



## 防御施設

### F 125. 総則

以下の項 [F125-F131] は読まれ、そして記憶される必要はない： フォーメーションが実施にプレイに登場するまで、それらは支障なく無視できる — プレイヤーはその後その特定のマーカーに関するルールを単に調べることができる。

#### F 125.1 取得

ゲームには6種類の“防御施設”マーカー： 蟄壺、塹壕、地雷、鉄条網、防塞および砲郭がある。防御施設は通常シナリオ開始時にプレイに導入されるが、それらは様々な行動およびイベントによってゲーム中に登場することもできる。

#### F 125.2 除去

防御施設は様々なイベント、“工兵作業”行動 [A41]、または砲兵着弾サイ振り判定 [O19.2.1.4] によってのみプレイ中に除去される可能性がある。

#### F 125.3 脆弱性

全ての防御施設は、マーカーの左上角に表示されている“脆弱性”番号がある。これはフォーメーションが砲兵（のみ）から攻撃され、そしてその砲兵攻撃合計がその防御施設脆弱性以上である時、それは低下させられ、そのマーカーは他の防御施設、砲弾痕 [T118] または廃墟マーカー [T117] によって置き換えられることになることを意味する。

#### F 125.4 スタック

どの種類であっても1枚だけの防御施設マーカーのみしか単一ヘクスを占めることができない。ヘクス内に置かれた最初の防御施設は、低下される場合を除いて決して他の防御施設マーカーと置き換えられることは無い。

いかなる防御施設も、水地形ヘクス（つまり、橋梁が無い湿地、小河川または水障害）を占めることができない。

更に、防御施設による遮蔽は、そのヘクス内の他の遮蔽と累積されない。

様々な防御施設が以下詳細に説明されており、参照を容易にするためにアルファベット順にリストされている。

### F 126. 防塞

脆弱性： 20； 廃墟 [T117] へと低下される。

防塞はグレートウォーコマンダーの将来の拡張において取り上げられることになる。

防塞は、それが位置するヘクスに“6”の遮蔽を与える。

白兵戦中に、白兵戦合計が同数であった場合、防塞ヘクスを単独で最後に支配している陣営が勝利する。

### F 127. 蟄壺

脆弱性： 18； 砲弾痕 [T118] または廃墟 [T117]（建物または橋梁ヘクス内の場合）へと低下される。

蟄壺マーカーは、それが位置するヘクスに“3”の遮蔽を与える。

#### F 127.1 戦車移動不可能

移動 / 攻勢または前進命令の一部として戦車が蟄壺を含むヘクスに進入する機会毎に、停止し、移動不可能のチェックをしなければならぬ。[O.23.5.3]。例外： 味方ユニットがヘクス内に存在する場合 [O23.5.6]、チェックは不要である。

注意： 蟄壺マーカーは2つの大きさで用意されているが、全て同じ影響を持っている。

### F 128. 地雷

脆弱性： 18； 砲弾痕 [T118] または廃墟 [T117]（建物または橋梁ヘクス内の場合）へと低下される。

#### F 128.1 総則

ヘクスに位置する地雷マーカーは、そのヘクス内外に移動、前進または退却するフォーメーション（敵または味方）を攻撃することになる。

一緒に移動/前進するフォーメーションは、単一のサイ振り判定で攻撃される； それ以外では、地雷を含むヘクスに進入、または退出しようとしている各フォーメーションに対して別々の地雷攻撃が実施されなければならない。

#### F 128.2 地雷攻撃

地雷攻撃の戦力は車輻（備忘用に黄色四角付）に対して9火力ポイント、そして全て他の

フォーメーションに対しては6火力ポイントである。

地雷攻撃に対する遮蔽は自動的に“0”に設定され、いかなる理由でも修正できない。

地雷攻撃サイ振り判定は、そのヘクス内の移動中/前進中/退却中フォーメーションのみが射撃防御サイ振り判定を実施する必要があること以外、射撃攻撃サイ振り判定 [O21.3] 用と同様の一般ルールに従う。そのようなフォーメーションを指揮しているプレイヤーは、自分の対戦相手が地雷攻撃サイ振り判定を実施するのにに対して、その防御サイ振り判定を実施する。

**重要**——地雷ヘクスを退出する時に混乱状態 [3.2] になるフォーメーションは、それが進入しようとしていたヘクス内に置かれる。

### F 129. 砲郭

脆弱性： 20； 廃墟 [T117] へと低下される。

砲郭は、それが位置するヘクスに“5”の遮蔽を与える。

白兵戦中に、白兵戦合計が同数であった場合、砲郭ヘクスを単独で最後に支配している陣営が勝利する。

### F 130. 塹壕

脆弱性： 18； 蟄壺 [T127] へと低下される。

#### F 130.1 総則

塹壕マーカーは、それが位置するヘクスに“4”の遮蔽を与える。

#### F 130.2 塹壕と移動

塹壕を含むあるヘクスから塹壕、防塞または砲郭を含む隣接ヘクスへと移動する（逆も同様）非戦車フォーメーションは、その2つのヘクス内の地形に関係無くそれを行うために1移動ポイントのみを消費する。これは丘登りの移動、または通常はその移動コストを増加させることになるヘクスサイドの横断にでも適用される。更にそのフォーメーションは、移動先のヘクス内で臨機射撃 [A42] の目標にすることができない。

#### F 130.3 戦車移動不可能

移動 / 攻勢または前進命令の一部として戦車が塹壕を含むヘクスに進入する機会毎に、停止し、移動不可能のチェックをしなければならぬ。[O.23.5.3]。例外： 味方ユニットがヘクス内に存在する場合 [O23.5.6]、チェックは不要である。

### F 131. 鉄条網

脆弱性： 18； 砲弾痕 [T118] または廃墟 [T117]（建物または橋梁ヘクス内の場合）へと低下される。



### F 131.1 総則

フォーメーションとヘクスを共有する鉄条網マーカーは、その火力ポイント、射程距離および戦意数をそれぞれー1減少させることでそのフォーメーションに影響する。指揮と最高位指揮官決定 [3. 3. 1. 3] は、鉄条網による影響を受けない。

### F 131.2 鉄条網と移動

移動中のフォーメーションは、鉄条網を含むヘクスへの進入または退出直後にその残り移動ポイントの全てを喪失する。

フォーメーションは、これらの活動中に移動ポイントは利用されないで、通常通りに鉄条網ヘクスの内外に前進または退却することができる。

### F 131.3 鉄条網と射撃攻撃

鉄条網を含むヘクス内のフォーメーションは、そのヘクス外の駒と一緒に射撃グループ [O21. 3. 1] を形成できない。いかなる兵器も鉄条網ヘクスから射撃させられない。

### F 131.4 鉄条網と戦車

移動または攻勢あるいは前進命令の一部として鉄条網マーカーを含むヘクスに戦車が進入する時、以下の通りである：

- 鉄条網マーカーは直ちに除去される；
- その戦車はそのヘクス内で停止し、そしてある場合は残り移動ポイントを喪失する；
- 一度鉄条網マーカーが無くなったならば、地形の種類が移動不可能チェックが実施されるかどうかを再度決定する。



## デザインノート

### ロジャー・ノード

市場に登場した瞬間からほぼ、ゲーマー達はコンパクト・コマンダー（CC）に熱中し、そして新しい拡張版に興味を表した。彼等は朝鮮戦争、ヴェトナム戦争そしてゾンビ版にでさえも触れていた。過程の何処かで筆者は彼等の興味を拾い上げ、自分の関心を第一次世界大戦に向けた。

この戦争――第二次世界大戦が現れ、人々がそれらに番号を付けるまで大戦争と呼ばれた――は、様々なゲームにおいて筆者にとって主要なデザイン焦点であり続けた。コンパクト・コマンダーの拡張版におけるゲーマー達の興味と筆者の以前の関心の中心は、自然に交差した。筆者はコンパクト・コマンダーのシステムを基にするが、より古い時代の闘いの感覚に改造したグレート・ウォー・コマンダー（GWC）を作ることを決心した。

パスカル・トーフイーの多大な尽力で、エクサシム社はこのデザインを受け付けた。エクサシムは雛形としてコンパクト・コマンダーを使用するためにGMT社の手続きを受け取ったので、グレート・ウォー・コマンダーは最終形に固まり始めた。多くのプレイテストがフランスおよびアメリカの両方で続いた。最終製品において、グレート・ウォー・コマンダーは第二次世界大戦領域から多くの異なった様相を提示した。

グレート・ウォー・コマンダーの地図の縮尺はコンパクト・コマンダーのものにほぼ近いが、追加ヘクス列が、ユニットのより大きい規模と同時にこの戦争の広い戦場の範囲を少なくとも部分的に適合できるように追加されている。この戦争を支配したより上級の指揮系統を反映するために、分隊よりも小隊規模ユニットが作戦行動を行う。このようにして、この大戦争は後に第二次世界大戦で為されたようにより小規模の部隊にそれらをまだ組み入れていなかったの、より重兵器が登場する可能性がある。

小隊規模はまた、より高級な将官達も取り込む。上等兵、伍長および軍曹の代わりに、グレート・ウォー・コマンダーは中尉または大尉に依存する。命令は指揮系統を通して下へと伝達されることを反映する先任指揮官ルールがある。この戦争では頭でっかちで、幾分硬直した指揮系統構成であった。しばしば、地上での実際の状況の実態を把握していない時間を隔てて事前調整された命令で混乱させられた；現地の将官は、戦闘状況に対応し、自分達の部隊を把握するために主に伝令兵による貧弱な連絡のみを求めることができた。電話網はしばしば運任せであった。陣地外の部隊は、制圧できた。

時には上級司令部の干渉が、有効な指揮に思わしくなく代わろうとした。グレート・ウォー・コマンダーには、これがイベントとして組み込まれている。時には、上級司令部は戦略状況における援助手段を探し出し、それは戦略カードにおいて示され、コンパクト・コマンダーに欠ける新たな次元をゲームプレイに加える。

代わりに、戦略カードは重要なサイ振り判定に勝つ、および/または重要な主導権カードを諦めることを避けることに役立つために、サイの目に（+1）を提供できる。

事前調整された命令であっても、西部戦線の部隊は新しい兵器、装備および砲兵器を発展させ、試験するために最善を尽くした。膠着状態の終焉を望みながら、時間と共に両陣営はかなりの進歩を遂げた；それ故にグレート・ウォー・コマンダーには戦争の期間によって軽および重機関銃、様々な迫撃砲、ガス、火炎放射器および様々な口径の砲がある。軍隊は遂には戦車とより強力な飛行機を開発した。向上した技術力によって、異なる砲撃に関する命令、重機関銃制圧および攻勢のようなグレート・ウォー・コマンダーにおいて具現化された改良された戦術；そして強行偵察、ガス、穴に身を隠す、突撃部隊、および反撃のような行動が現れた。

国民軍の変化は、グレート・ウォー・コマンダーの駒類およびシナリオにおいて現われる。概してドイツ軍は編制において最善である；彼等は戦意においてより矛盾が無く、兵器においてより備蓄が充実している。アメリカ軍はより強力な火力ポイントに示されるように、通常は完全戦力でより大型の集団であった；しかしながらアメリカ軍指揮官は彼等の戦争への不慣れを反映して、最低の平均指揮範囲を持っている。フランス軍はドイツ軍と同等であり、そして彼等がフォーメーションの戦意において欠いているものは、彼等がエランのように指揮官および行動において作り上げる。指揮官の数値は、指揮範囲におけるフランス軍の優位と共に全体的に類似している。フランス軍のドリアン大佐は単独で“3”の最高の指揮官であり、史実を良く反映した。

第二次世界大戦の対比としてこの大戦争における革新性を反映するために、グレート・ウォー・コマンダーとコンパクト・コマンダーの間の違いは、グレート・ウォー・コマンダーに対する幅広い行動の範囲（27対17）において、そして幅広いイベントの範囲（41対24）において現れる。1つの特有な革新は戦車であり、注目に値した。筆者は、彼等がこの種類の戦争に慣れていなかったの、アメリカ軍に対する戦車の行動に制限を含めた。パスカルは、グレート・ウォー・コマンダーの最初のプレイ冊子を完成させるために、賢明にもフランス軍戦車に関する新しい史実シナリオを追加した。一緒になって我々は、彼等の仕様と作戦能力を選別した。我々の戦車研究によって、現在プレイテスト中の間も無く登場する英連邦軍拡張版においてより多くの戦車活動に対する舞台を用意している。

シャトール・ティエリーおよびサン・ミエルで従軍し、ミューズ・アルゴンヌで負傷した我が父、第3師団第76野戦砲兵連隊ガスト・ノールド上等兵に捧ぐ。

パスカル・トーフイーのデザインノートは、プレイ冊子において読むことができる。

# 索引

## 行動リスト

行動. . . . . 用語； 1.6； A28

- 能力. . . . . 5.2
- 命令中. . . . . O14.4
- 移動タイミング. . . . . O23.7

前進. . . . . O16

空襲. . . . . O17

砲兵

- 拒否. . . . . O18
- 要請. . . . . O19
  - 精度. . . . . O19.2.1.2
  - 着弾. . . . . O19.2.1.3/4
  - 観測. . . . . O19.2.1.1

火炎. . . . . 8.1.6； 10.2.1； T100

- の発生. . . . . E60
- 延焼. . . . . E61

混乱（故障）

- フォーメーション. . . . . 3.2
- 電話. . . . . O18； O19.1
- 兵器. . . . . 11.4

防塞. . . . . F126； 防御施設表

カード. . . . . 1F； 1S； 1

- 捨て札. . . . . 5.3； O15
- 引き. . . . . 5.4
- 手札枚数（態勢）. . . . . 1.1

損害欄. . . . . 4.3

結束力. . . . . 用語； 3.3.2

指揮. . . . . 3.1.5； 3.1.6； 3.3.1

- 範囲. . . . . 3.3.1.1
- とユニット. . . . . 3.3.1.5
- と兵器. . . . . 3.3.1.7

指揮混乱. . . . . O20

方位盤. . . . . 2.2.2

遮蔽. . . . . T99.3

移動弾幕射撃. . . . . O19.2

尾根線. . . . . T110.3.1

工兵. . . . . 3.1.9

イベントリスト

イベント. . . . . 用語； 1.7； E56

- イベント！引き起こし. . . . . 1.9.1.1

地図退出. . . . . 7.2

- 非任意. . . . . 7.2.2； O26.3.4
- 任意. . . . . 7.2.1； O16.2； O23.4
- と伝令. . . . . 7.2.2
- と戦車. . . . . 7.2.1.1

射撃. . . . . O21

- 射撃攻撃. . . . . O21.3
- 射撃防御. . . . . O21.3.7
- 射撃グループ. . . . . O21.3.1
- 砲兵器目標. . . . . O21.2

射撃力（FP）

- フォーメーション上. . . . . 3.1.1
- 電話上. . . . . 12
- 兵器上. . . . . 11.1

火炎放射器. . . . . 11.7

フォーメーション. . . . . 用語； 3

防御施設リスト

前進砲兵観測員（FAO）. . . . . 2.4

蛸壺. . . . . F127； 防御施設表

- 配置. . . . . A39

機能している兵器. . . . . 11.5

手札枚数. . . . . 1.1； 5.4

ゲーム終了. . . . . 6.3

ガス. . . . . T107

- と潰走. . . . . O26.4

ガス攻撃. . . . . O19.2； O19.2.1.3

良好状態. . . . . 3.2.1

英雄. . . . . E70

最高位指揮官. . . . . 3.3.1.2

丘. . . . . T110

- と死角ヘクス. . . . . T110.4.1

遮蔽物. . . . . 10.3

- と射撃攻撃. . . . . O21.3.5
- と丘. . . . . T110.5
- と目標. . . . . O21.2.3

重機関銃制圧. . . . . O22

移動不能チェック. . . . . O23.5.3

主導権. . . . . 9

弾語り！引き起こし. . . . . 1.9.1.2； O21.3.6.1

- 砲兵着弾時禁止. . . . . O19.2.1.4.1

指揮官. . . . . 3.3

視認線（LOS）. . . . . 10

地図. . . . . 2

白兵戦. . . . . O16.4

地雷. . . . . F128； 防御施設表

戦意. . . . . 3.1.4

移動. . . . . O23

- と臨機射撃. . . . . O23.3
- と兵器運搬. . . . . O23.1.1
- と鉄条網. . . . . E131.2
- とスタック. . . . . O21.2
- コスト. . . . . O23.1； 地形表

移動力数

- フォーメーション上. . . . . 3.1.3
- 兵器上. . . . . 11.1

目標. . . . . 2.3

- チット. . . . . 7.3.2
- 複数ヘクス建物. . . . . 7.3.1.1
- VP値. . . . . 7.3
- と伝令. . . . . 7.3.1.3
- と戦車. . . . . 7.3.1.2

障害物. . . . . 10.2

- と丘. . . . . T110.3.3

攻勢. . . . . O24

臨機射撃. . . . . A42

- 対前進中フォーメーション禁止. . . . . O16.1
- 対退却中フォーメーション禁止. . . . . O26.3.2

命令リスト

命令. . . . . 用語； 1.5； O14

- 能力. . . . . 5.1

砲兵器. . . . . 11.6

砲郭. . . . . F129； 防御施設表

態勢. . . . . 用語； 1.1

回復. . . . . 3.2.5

無作為ヘクス. . . . . 用語； 1.8

- と故障兵器. . . . . 11.4
- と狙撃兵. . . . . 1.9.1.3

射程

- と照準. . . . . O21.2.1
- フォーメーション上. . . . . 3.1.2
- 兵器上. . . . . 11.1

回復. . . . . O25

増援フォーメーション. . . . . 6.1.2 ステップ #5

退却. . . . . O26.3

カードの公表. . . . . 1.3

潰走. . . . . O26

伝令. . . . . O26； O27； E88

- と白兵戦. . . . . O16.4.1

プレイ手順. . . . . 5

煙幕. . . . . 8.1.4； 10.3.4； T119

狙撃兵！引き起こし. . . . . 1.9.1.3

観測ラウンド（SR）. . . . . 用語； O19.2.1.1

スタック. . . . . 5

固定弾幕射撃. . . . . O19.2

戦略カード（SC）. . . . . 1S； S98

サドンデス. . . . . 6.2； 6.3.2

制圧下. . . . . 13

- 除去. . . . . 13.3； O22.2

降伏. . . . . 4.3； 6.3.1

戦車. . . . . 用語

- と指揮. . . . . 3.1.6
- と射撃. . . . . O21.3.2
- に対する射撃攻撃. . . . . O21.3.2
- 射撃防御サイ振り判定. . . . . O21.3.7.1
- 移動不能. . . . . O23.5.2
- 移動と前進. . . . . O23.5
- と潰走. . . . . O26.5

戦車指揮官. . . . . 3.3.1.6； O14.2.1

電話. . . . . 12

照準. . . . . O21.2

地形リスト

時間（および時間欄）. . . . . 6

- 時間！引き起こし. . . . . 1.9.1.4

表示欄. . . . . 4

塹壕. . . . . F130； 防御施設表

手番. . . . . 用語； 1.1； 1.5

熟練兵. . . . . E69； E96

勝利ポイント（VP）. . . . . 7

勝利欄. . . . . 4.1

兵器. . . . . 11

- の除去. . . . . 4.3； 11.3
- 白兵戦中禁止. . . . . O16.4.1
- と指揮. . . . . 3.3.1.3
- と射撃グループ. . . . . O21.3.1.1
- スタックと運搬. . . . . 8.1.1； 11.2
- 制圧下フォーメーション上の. . . . . 11.1； 13.2
- 受け渡し. . . . . O23.1.1
- と水地形. . . . . T111； T120

鉄条網. . . . . F131； 防御施設表

- と退却. . . . . O26.3.3

