

塹壕掃討兵

大戦における塹壕戦

パトリック・ルスヴァール作

ゲームは、第一次世界大戦に於ける塹壕の支配権を巡る戦闘を題材としている。

一方のプレイヤーが攻撃側を指揮し、他方が塹壕防衛側を指揮する。ゲームは一人プレイ用として使用することもできる。

この最初のモジュールにおいて、主要任務は襲撃部隊によって作られた初期突破後の敵抵抗の最後の包囲を取り除くことである。

0 - 備品類

0.1 - サイコロと容器

プレイヤーは数個の10面体サイコロ(D10)、数個の6面体サイコロ(D6)、および容器を用意する必要がある。

0.2 - 駒

- シルエットの駒は、1人の兵士を表す。将校および熟練兵駒には前面と後面(後面は一度負傷した時に使用される)があり、それ以外の駒は単一面のみである。

- 駒をミニチュア人形に置き換えることも可能である。

- その他の駒は地形構造物、装備品、負傷者および一部のプレイヤー補助用である(6ページのリスト参照)。

0.3 - 斜め移動禁止

マス目または駒に関する隣接という用語は、前面、後面、あるいはどちらかの側面方向のみであり、斜めは対象に入れない。1つのエリアは8つではなく、4つのみの隣接エリアがある。

1 - プレイ手番

1つのターンは3つのフェイズから構成される。

フェイズ 0 : 攻撃側増援

- 1D10分の攻撃側駒が容器から引かれる(0=駒無し)。
- 攻撃側プレイヤーは、自軍の増援を配置する青の特定の数字付エリアを選ぶ。一度全ての青のエリアが占められたらば、追加の増援は失われる。

フェイズ 1 : ガス変化とイベント

- 各ガス駒に対して1個10面体サイコロを振り、結果を適用すること。

各ガス駒に対して1個10面体を振る。

D10	ガス移動
0	拡散、駒を除去すること
1	駒は東に1エリア移動する
2	駒は西に1エリア移動する
3	駒は北に1エリア移動する
4	駒は南に1エリア移動する
5+	駒は現在位置に残る

それからガスの影響を受けるユニットを再配置させること。

それからガスの影響を受けるユニットを安全な隣接エリアに移動させること。2.6項を参照。

- 次にイベント表で1個10面体サイコロを振ること。イベントがプレイ不可能である場合、以下のフェイズに進むこと。

フェイズ 2. 移動、射撃または手榴弾用意

攻撃側 - 各攻撃側ユニットは移動、射撃または手榴弾(または手榴弾袋)用意のいずれかを行える。

防御側 - 一度攻撃側が全自軍ユニットをプレイしてしまったらば、防御側が同様に実施する。

フェイズ 3 : 射撃または手榴弾投擲

攻撃側 - 各攻撃側ユニットは、射撃または手榴弾(または手榴弾袋)

投擲のどちらかを行える。

防御側 - 一度攻撃側が全自軍ユニットをプレイしてしまったらば、防御側が同様に実施する。

理論的にはターン毎に2回射撃することが可能であり、1回はフェイズ2に於いて、1回はフェイズ3に於いてである。注意、射撃するためには装填されている兵器が必要である。

例外 : 追加移動

このフェイズ時に、将校(例え負傷していても)は隣りの兵士または熟練兵ユニット(負傷していない場合)に1エリア移動することを命令でき、そして将校自身は1エリア移動できる。

このフェイズに移動する将校と戦闘ユニットは、射撃できない。それらは、例えイベント3が同時にプレイされても1エリアより多く移動できない。1個ユニットは、1つの命令のみを受けることができる。

フェイズ 4 : 英雄登場

攻撃側 - 各攻撃側ユニットは、1回の行動を実施できる。

防御側 - 一度攻撃側が全自軍ユニットをプレイしてしまったらば、防御側が同様に実施する。

1回の行動を実施するためには、各ユニットはそのエリア内で**単独**でなければならない(6章を参照のこと)。

フェイズ 5 : 短剣と銃剣

2つの敵対するユニットが同じエリア内にいる場合、それらは白兵戦戦闘を実施しなければならない。

攻撃側が、戦闘の順番を選ぶ。

フェイズ 6 : 勝利を目指して

勝利条件を確認すること。達成されていない場合、次のターンを開始すること。

D 1 0	イベント	効果
0	西部戦線異状無し	イベント無し（読書時間）
1	攻勢迫撃砲射撃	砲弾は緑数字のマスに落下する。1個10面体を振ること、火力1で。
2	偵察	攻撃側プレイヤーターンは、自分が選んだ待伏せ駒をめくる。その待伏せ駒は地図上に残る。
3	移動	フェイズ3時に、各攻撃側戦闘駒は射撃代わりに1エリア移動することができる。
4	酒の配給	攻撃側駒は白兵戦戦闘時のD10振り時に+1を得る。
5	同時迫撃砲射撃	砲弾は青の数字付エリアに、そして他方は緑数字のマスに落下する。各エリアに対して1個10面体を振ること、両方に関して火力1で。
6	弾薬補給	防御側の全ての弾詰りした兵器は、今や修理完了する。
7	警報！地雷	防御側プレイヤーは自分で選んだ数字付ではない、そしてどのユニットも居ないマス上に1個待伏せ地雷マーカー（地図外に使用可能なものを持っている場合）を追加する。
8	地形障害	防御側プレイヤーは自分で選んだ数字付ではない、そしてどのユニットも居ないマス上に1個待伏せマーカー（地図外に使用可能なものを持っている場合）を追加する。
9	防御迫撃砲射撃	砲弾は青数字のマスに落下する（1個10面体を振ること、火力1で）。

2 - 移動

2.1 - 移動

- 丸型のエリアは、塹壕の内部である。
- 正方形のエリアは、塹壕外の地面である。
- 1個ユニットは塹壕内で1つの（そして1つのみ）隣接エリア（丸型）を、あるいは塹壕外で2つのエリア（正方形、但し負傷している場合、例え塹壕外でも1エリアのみ）を移動できる。

- 斜めに、または地形構成物（例、木）上に移動することは禁止である。
- 防御側プレイヤーは、決して塹壕から1エリアより遠く離れて移動することはできない。
- 機関銃駒は、決して移動させることはできない。

2.2 - 障害物

以下を試みる時に、戦闘ユニットは**障害物**に遭遇する：

- 塹壕から離れる、または内部に進入する（丸型エリアから正方形エリアへ移動、またはその逆）。

- 敵負傷兵が中にあるエリアを離れる。ユニットは、1個10面体サイコロを振らなければならない。負傷している場合、2個10面体サイコロを振り、不利な方の結果を使用する。

奇数または偶数 = 成功、ユニットはエリアに進入できる。

0 = 失敗、ユニットはエリアに進入できず、そしてそれ以上移動できない。

2.3 - 接近路啓開

戦闘ユニットは、以下を試みる時に**接近路を啓開**しなければならない：

- 敵ユニットが含まれている塹壕内に進入または退出（丸型エリアから正方形エリアに進入、またはその逆）。
- 負傷していない敵ユニットが内部にいるエリアを離れる。
- 鉄条網が含まれているエリアに進入する。ユニットが**切断機駒**を持っており、鉄条網のチェックに失敗した場合、再度1個10面体サイコロを振り直すことができる。

戦闘ユニットは1個10面体サイコロを振らなければならない（負傷している場合、2個10面体サイコロを振り、不利な方の結果を使用する）。

偶数 = 成功、ユニットはエリアに進入できる。

奇数 = 失敗、ユニットはエリアに進入できず、そしてそれ以上移動できない。

0 = 致命的失敗、ユニットは負傷する。

2.4 - スタック

- スタックは、エリア毎および陣営毎に1個ユニットに限定される。

- 戦闘ユニットは別の味方ユニットを越えて移動することができる。但しこのことは以下の2つの場合において禁止である：

《障害物》または《接近路啓開》チェックが必要なエリアへの進入を

試みる場合。

その味方ユニットが**鉄条網**エリア上にいる場合。

2.5 - 待伏せ駒

ユニットが待伏せ駒がある同じエリア内に進入する時に、駒は表返され、そしてその影響は適用される。その後その待伏せ駒はゲームから除去される。

地雷：地雷を起爆させた戦闘ユニットに対して火力2で1回の、そして全ての隣接ユニットに対して火力1で1回のサイコロ判定を行うこと。

手榴弾：ユニットはそれを拾い、対人攻撃用手榴弾として1個駒を獲得する。

忌まわしい戦死体：戦闘ユニットは自軍陣営方向に2エリア下がる（攻撃側ユニットに関しては西側に向けて、防御側ユニットに関しては東側に向けて）。

はらわたの海：ユニットは1マス横に逸れる。1個10面体サイコロを振ること：奇数の場合は北側に、偶数の場合は南側に、0の場合は1エリア後ろに。

2.6 - 強制移動

強制移動は、そのことがユニットに以下へ行くことを強要する場合は行うことができない：

- 地図外。
- 地形構成物（木の幹）、またはいずれかのユニット（味方のあるいは敵の）が含まれるエリア内。いかなるユニットも場所を空けるために移動することはない。

- 《障害物》チェックまたは《接近路啓開》チェックが必要とされるエリア内。

強制移動が不可能な場合は戦闘ユニットはその場に残り、自動的に負傷状態になる。ユニットが残らなければならないエリアにガス駒がある場合、ユニットは戦闘不能になる。

3 - 射撃

3.1 - 目標の選択

射撃するためには、装填完了兵器を持っていなければならない、そして選んだ目標に対して射撃しなければならない。2つの目標が同じ距離になる場合、自分で選択することができる。斜め方向の射撃は禁止である。

以下の一部の状況下では、**目標の対して射撃することは不可能である**：

- 視認することができない場合（手榴弾は例外）
- 目標が味方ユニットと同じエリア内である場合

- 自分のエリア内に敵がいる場合
- 目標が他のユニットあるいは地形駒またはガスマーカーの背後に位置している場合（手榴弾は例外）
- 目標が丸型エリア内であり、射撃側ユニットも丸型エリア内であるが、その間に正方形エリアがある場合（手榴弾は例外）

- 明確化：
- 装備品、待伏せ駒および鉄条網駒は射撃を妨害しない。
 - ユニットの、拳銃を使用するの場合に同じエリア内の敵ユニットを射撃できる。

3.2 - 射撃結果

射撃側ユニットは、1個ライフル、拳銃および機関銃に対して**1個6面体サイコロ**を振る。手榴弾および火炎放射器に対しては**1個10面体サイコロ**を振る。射撃側ユニットが負傷している場合、2個6面体サイコロを振り、不利な結果の方を使用する。

3.2.1 - 6面体サイコロを使用する射撃

- 目標が塹壕内であり、そして射撃側ユニットが塹壕の外である場合、射撃側ユニットは追加で**2個6面体サイコロ**を振り、不利な結果の方を使用する（つまり3個6面体サイコロ、あるいは負傷している場合は4個6面体サイコロ）。
- 射撃側ユニットと目標の間のエリア数（目標のエリアを含める）によって、成功確率が決定される。成功するためには、**1個6面体のサイコロの結果がエリア数よりも実際に高くない**（例：目標が隣のエリア内である場合、2以上）。6は常に成功である。

例として、3エリア先の目標に命中させるためには、4、5または6、つまり4以上を振って出さなければならない。

- 射撃に成功した場合、損害表を照合すること。

時間節約のヒント： 射撃時に、同時に**1個6面体サイコロ**と損害用に**1個10面体サイコロ**を振ること（そしてまたライフル銃、機関銃または火炎放射器の場合は、再装填のために別の色の**1個10面体サイコロ**も）。

3.2.1.1 - ライフル射撃

射撃側ユニットは、1個6面体サイコロに加えて**1個10面体サイコロ**を振らなければならない。0の目が出た場合は、この射撃後にその兵器は未装填状態（または弾詰りあるいは故障）になり、再び射撃可能になるためには再装填行動が必要である。1から9の場合は異状無しであり、以後も射撃可能

である。
従ってライフル銃射撃に関して、2個サイコロを振る必要がある：命中判定用に1個6面体サイコロおよび弾薬喪失の可能性用に1個10面体サイコロ。

- 塹壕掃討兵とその指揮官はライフル銃射撃を使用せず、拳銃を装備して使用していた。
- 軽歩兵でもあった塹壕掃討兵は、ライフル銃と拳銃も装備していた。
- その射撃が成功しなかった場合において、軽歩兵はライフル銃を使用している時は再び1個6面体サイコロを振ることができる。

3.2.1.2 - 機関銃射撃

- 機関銃射撃はライフル銃射撃と同様であるが、彼が敵ユニットを視認しており、彼の機関銃が弾詰りしない限りは射撃側ユニットが射撃を続けられることが異なる。
- 機関銃はその前面の全てのエリアおよび両隣の平行する列上に向けて射撃する。従って、3つの平行する列上を射撃する。機関銃は決して移動できず、そして攻撃側サイド（西側）に向けてのみ射撃する。

3.2.1.3 - 拳銃射撃

- 拳銃射撃はライフル銃射撃と同様であるが、拳銃は常に弾薬が切れなことが異なる。従って、追加で1個10面体サイコロを振ることは無い。
- 拳銃装備の射撃側ユニット（将校または塹壕掃討兵）は、彼自身のエリア内にいる敵ユニットに射撃することもできる。
- そのような場合での射撃は、4、5または6（つまり4以上）で成功する。

3.2.2 - 10面体サイコロを使用する射撃

3.2.2.1 - 火炎放射器放射

- 火炎放射器で射撃する場合、**1個10面体サイコロ**を振ること。
- 射撃側ユニットの隣に味方の負傷していないユニットがいる場合、射撃は目0または1である場合のみ効果無しである。
- 射撃側ユニットの隣に味方の負傷していないユニットがいない場合、射撃は1個10面体サイコロが0から4である場合に効果無しである。
- 火器が故障したかを判定する為に更に1回10面体サイコロを振ること、そして0の目が出た場合は故障が発生する。
- 火炎放射器は4エリアの射程があり、この射程内の全てのエリアを焼却する。
- これら4つのエリア内に位置するユニットは、損害判定のサイ振りを受けなければならない、火炎放射器に最も近い駒に対しては2の火力で、それ以外は

1の火力である。

3.2.2.2 - 手榴弾または袋の投擲

- フェイズ2において手榴弾（または手榴弾袋）を用意しているユニットは、フェイズ3においてそれを投擲する。ゲームに既にその戦闘ユニットが存在しない場合、プレイヤーフェイズ開始時にその手榴弾は彼が曾ていた場所で爆発する。
- 手榴弾は1または2エリアの距離で投擲することができ、手榴弾袋は1エリアの距離で投擲できる。
- 手榴弾を投擲するためには、1個10面体サイコロを振ること。それから手榴弾表を照合すること。

D10	手榴弾の着弾位置
0	投擲者上
1	目標の1マス東側
2	目標の1マス西側
3	目標の1マス北側
4	目標の1マス南側
5+	目標上

塹壕掃討兵は、手榴弾（または手榴弾袋）を投擲する時に再度1個10面体サイコロを振ることができる。

- 塹壕掃討兵は、手榴弾（または手榴弾袋）を投擲する時に再度1個10面体サイコロを振ることができる。彼が負傷している場合、2個10面体サイコロではなく、その内の1個のみを使用すること。

手榴弾の効果：

- **対人手榴弾：** 待伏せ、地雷、鉄条網のどのマーカーも自動的に破壊される。戦闘ユニットは火力1での損害サイ振り判定を受ける。

- **窒息性手榴弾：** エリア内に位置するユニットはそのエリアから退出しなければならない、そのターンのフェイズ4において何も行動を行うことができない。

一度手榴弾が爆発したならば、攻撃したエリア上にガス駒を置くこと。注意、毎フェイズ1にこのガス駒は移動する可能性がある。

- **手榴弾袋：** 地雷と同じ損害を発生させる。投擲ユニットが塹壕の上部にあり、その袋が塹壕内で爆発した場合、投擲側ユニットは何の損害を受けない。

4 - 白兵戦戦闘

4.1 - 同時解決

- 両方の戦闘員が**1個10面体サイコロ**を振る。負傷ユニットは2個10面体サイコロを振り、低い方を残す。
- 低い方の目を出したユニットは、白兵戦に負ける。

4.2 - 同点

- 拳銃を所持している方が勝利する。両方が拳銃を所持している場合、両方も負傷する。
- 両方のユニットがまだ同じエリア内にいる場合、一方のみが残るまで白兵戦を再戦すること。

4.3 - 白兵戦における損害

低い方のサイの目を判定に使用すること。

- D10 = 0** : 彼は戦死し、ゲームから除去される。
- 奇数** : 彼は戦闘不能になる。
- 偶数** : 彼は負傷し、裏返される。

5 - 損害

5.1 - 戦闘ユニットに対する損害

- 適用されるユニットは、**1個10面体サイコロ**を振ることで損害を確認する。
- 負傷した**将校**または**熟練兵**は2個10面体サイコロを振り、不利な方を残す。
- 基本的に、全ての損害サイ振り判定は火力1で行う。白兵戦に対して、火炎放射器の最初の目標に対して、地雷を起爆させた人間に対して、そして手榴弾袋の爆発の中心にいる人間に対してのみ、火力2である。

D10	損害表
0	彼は戦死し、ゲームから除去される。マス内に火炎放射器がある場合、その兵器は地雷と同様に爆発する。
奇数	火力1 : 彼は負傷し、裏返される。 火力2 : 彼は戦闘不能になる。
偶数	火力1 : 無事! 火力2 : 彼は負傷し、裏返される。

- 戦死した戦闘ユニット（10面体サイコロで0）は、ゲームから取り除かれる。
- 負傷した**将校**または**熟練兵**は、その負傷面に裏返される。既に負傷している場合、戦闘不能になる。

エリア数(距離)	射撃表			
	D 6	D 10	D 10	D 10
	拳銃	ライフル銃 機関銃	火炎放射器	手榴弾 ; 手榴弾袋
0	4 +			
1	2 +	2 +	2 + (単独の場合 5 +)	5 + それ以外は 散布する
2	3 +	3 +	2 + (単独の場合 5 +)	5 + それ以外は 散布する 袋の場合は不可
3	4 +	4 +	2 + (単独の場合 5 +)	
4		5 +	2 + (単独の場合 5 +)	
5		6 +		
6 +		6 +		

- 負傷した兵士は、戦闘不能とみなされる。
- 戦闘不能ユニットは、地図上から取り除かれる。それが青色駒である場合、容器に戻され、増援として復帰することが可能である。
- **装備品**を所持している戦死または戦闘不能になったユニットは、自動的に破壊される（除去すること）火炎放射器を除いて、そのエリア内にそれを残置する。

5.2 - 非戦闘ユニットに対する損害

- **鉄条網**、**装備品**、または**待伏せ**種類の非戦闘ユニット駒は、以下の射撃によって自動的に破壊される：手榴弾、手榴弾袋、砲弾または火炎放射器。
- 射撃によって破壊された地雷、手榴弾または手榴弾袋は、そのエリア内で爆発する。
- それが地雷または手榴弾である場合は爆発するので、破壊する前に**待伏せ**マーカーを表返すこと！

6 - 行動

- 全ての行動は、その能力またはその装備品によってその行動時に再度**1個10面体サイコロ**を振り直すことができる戦闘ユニットを除いて、**全ての**戦闘ユニットに対して共通である。
- 物体（手榴弾、手榴弾袋、切断機および火炎放射器、橙色の駒）の拾い上げ、または地面への置くことは自動的に成功する。
- その他の行動に関して、ユニットは**1個10面体サイコロ**を振る必要がある。負傷しているユニットは2個10面体サイコロを振り、不利な方を残す。彼が再度振ることができる場合において、彼は1個10面体サイコロのみを振る（2個10面体サイコロではなく）。
- **偶数** : 常に成功である。
- **D10**での**奇数** : 失敗である。
- **0**は特別な場合であり、各特定の行動に関して確認すること。

6.1 - 再装填

- ユニットが**未装填**火器を持っている場合、彼は再装填を行える。機関銃または火炎放射器を再装填するためには、そのユニットは隣に味方の補助兵が居る必要がある。
- 補助兵がいない、または唯一の補助兵が負傷している場合、1個10面体サイコロを追加で振る必要がある。
- 例として、補助兵無しを負傷ユニットは3個10面体サイコロを振る。
- **偶数** : **未装填**駒を取り除くこと。
- **奇数** : **未装填**駒を残すこと。
- **D10 = 0** : 銃または機関銃は再装填されるが、その銃身は過熱しすぎていて次のターンには射撃不可能である。再装填マーカーを過熱マーカーに置き換えること。
- 火炎放射器は地雷と同様に暴発する。火炎放射器駒をゲームから除去すること。

6.2 - 地雷除去

- 地雷に隣接するユニットは、除去を試みることができる。
- 工兵は、再度1個10面体サイコロを振ることができる。
- **偶数** : **地雷**駒を除去すること。
- **奇数** : **地雷**駒を残すこと。
- **D10 = 0** : 地雷は暴発する！行動で失敗した人間に対して火力2で損害チェックを1回、そして地雷に隣接する全てのユニットに対して火力1で損害チェックを実施すること。地雷駒を除去すること。

6.3 - 鉄条網切断

- **鉄条網**駒上の戦闘ユニットは、それを切断することを試みることができる。
- **切断機**を持っている戦闘員は、再度1個10面体サイコロを振ることができる。
- **偶数** : **鉄条網**駒を除去すること。
- **奇数** : **鉄条網**駒を残すこと。
- **D10 = 0** : 鉄条網に罾が仕掛けてあり、彼は爆発に巻き込まれる！行動で失敗した人間に対して火力1で損害判定のサイ振りを1回実施すること。鉄条網駒を除去すること。

7 - シナリオ

7.1 - 突破 後掃討

→配置

- **1 - 防御側プレイヤー配置** : 1個機関銃と一緒に塹壕内に自軍10個ユニット（緑色駒）を配置する。機関銃は地図の北側または南側端部のどちらかから3エリアより遠く離れて配置されなければならない。

- 全ての待伏せマーカー（それらの内容を見ずに）、木の幹マーカーおよび鉄条網をその塹壕から最低限1エリア離れたおよび数字付ではないエリアに配置する。2つの木の幹は、最低限2エリア離れていなければならない。どのマーカーもスタックさせることができない。

2 - 攻撃側プレイヤーは、容器内に20個の青色駒を入れる。容器からその内の10個を引き、切断機マーカー2個を加え、そして青の数字のエリア内にそれらを配置する。

→特別ルール

第2ターン： 増援フェイズ時に、攻撃側プレイヤーは容器から新たに10個青色ユニットを（引いて）配置する（1個10面体サイコロを振る必要は無い）。その後、地図から青色ユニットを容器に戻しながら通常ルールが適用される。

第5ターン： 第5ターンから開始して、攻撃側プレイヤーは容器からそれ以上の増援を得ることができなくなる。

第7ターン： 攻撃側プレイヤーは、赤数字エリア上に10個赤色ユニットを配置する。赤色駒に、無作為選択された6個装備品駒（手榴弾、手榴弾袋、切断機および火炎放射器）が加えられる。赤色ユニット用の空いているエリアが無い場合、次のターンに登場する。

→勝利条件

+2 中立地帯を渡った青色ユニット毎に（Rエリアから地図を退出したもの。一度そこに至ったならば、彼は地図外への移動を実施しなければならない。）この方法で退出した青色ユニットは、ゲーム中に戻ることは禁止である。

+1 青色ユニットによって殺害または戦闘不能になった緑色ユニット毎に/**+2** 将校または熟練兵の場合

+2 赤色ユニットによって殺害または戦闘不能になった緑色ユニット毎に/**+3** 将校または熟練兵の場合

-1 赤色または青色ユニットのどちらからでも戦死した（10面体サイコロで0）熟練兵または将校毎に

結果

14以上： 攻撃側プレイヤーが勝者になる

12 - 13： 引き分け

7.2 - 死の突破

→配置

1 - 防御側プレイヤー配置：
- 1個機関銃と一緒に塹壕内に10個緑色ユニットを配置する。

- 全ての待伏せマーカー（それらの内容を見ずに）、1個木の幹マーカーおよび全ての鉄条網をその塹壕から最低限1エリア離れたおよび数字付

ではないエリアに配置する。

2 - 攻撃側プレイヤーは、容器内に20個の青色駒を入れる。容器からその内の10個を引き、切断機マーカー3個を加え、そして青の数字のエリア内にそれらを配置する。容器に残ったその他の青色ユニットには、全ての手榴弾駒（手榴弾袋は除く）が追加される。プレイヤーが手榴弾駒を引いた場合、容器から同時に引いたユニットに与えるまたは与えないことを選ぶことができる。望むならば、容器に戻して代わりに他の駒を引くことができる。一度手榴弾が使用されたならば、それは容器に戻される。

→勝利条件

ゲームは15ターンの長さである。
+1 中立地帯を渡った青色ユニット毎に（Rエリアから地図を退出したもの）。この方法で退出した青色ユニットは、ゲーム中に戻ることは禁止である。

結果

10以上： 攻撃側プレイヤーが勝者になる

8 - 9： 引き分け

→一人プレイ用ヴァリエント：

貴官はドイツ軍プレイヤーであり、機関銃は一丁も与えられていない。増援フェイズ時に、どの青色エリアに青色ユニットが置かれるかを判定するために1個10面体サイコロを振ること。エリアが既に占められている場合、再度10面体サイコロを振ること。手榴弾を無作為に配置すること。

青色ユニットは常に直進する。疑問の余地が無い場合、常に最も近いRエリアに向かう。

手榴弾を持っている場合、最も近い敵ユニットに投擲することを試みる。

7.3 - 負傷者救助

→配置

1 - 防御側プレイヤー配置：
- 各重傷者駒に対して1個10面体サイコロを振り、そして該当する緑色数字エリア内にそれを配置する。既に1個の重傷者駒がそのエリア内にある場合、攻撃側プレイヤーは彼の選択で空いている緑色数字エリア内に重傷者駒を配置できる。
- Rと表示されているエリア内に4個緑色ユニットを配置する。

2 - 攻撃側プレイヤーは、赤色数字エリア内に10個赤色ユニットを配置する。それから無作為に6個装備品駒（手榴弾、手榴弾袋および火炎放射器、但し切断機は無し）を引く。

→特別ルール

- 攻撃側プレイヤー用の増援は無い。
- 増援フェイズ時に、防御側プレイヤーは空いているRエリア内に無作為に緑色駒を配置する。緑色駒は一度戦死または戦闘不能になると、ゲームに復帰できない。

- 重傷者を搬送している看護兵は、敵ユニットによって射撃を受けることはできない。彼に対する白兵戦戦闘は可能である。

- 重傷者駒を救出するためには、Rエリアに搬送しなければならない。一度そこに至ったならば、彼は地図外に移動を実施しなければならない。重傷者駒を搬送しているユニットもゲームから撤収する。

- 同じルールが攻撃側プレイヤーにも適用されるが、異なるのは救出が青色数字のエリアを通すことである。

- 重傷者駒は、重傷を負った戦闘員である。何もすることができず、また窒息性ガスによる影響も受けない。シナリオに於いて目標として使用される駒に過ぎない。負傷するあるいは回復することはできない。常に重傷者駒として存在し続ける。

- 重傷者駒が塹壕掃討兵によって白兵戦戦闘で攻撃された場合、自動的に戦死する。

- 1個6面体サイコロを加える、つまり2個6面体サイコロで不利な結果の方を適用することでライフル銃または拳銃で重傷者駒に対して、あるいはその上を通して射撃することは可能である。

重傷者駒は、負傷していないユニットによってのみ搬送可能である。ユニットは、自分の行動フェイズ時に重傷者駒を搬送する、または見捨てることを宣言する。搬送している場合、重傷者駒はそのユニットの上に置かれる。搬送していない場合、重傷者駒はそのユニットの下に置かれる。

白兵戦戦闘の場合において、搬送ユニットは通常通りに戦う。戦闘に負けた場合、通常通りに損害チェックを行い、そして重傷者駒はいかなる損害も被らない。

搬送しているユニットは拳銃で射撃する（拳銃を所持していない看護兵は除く）、または白兵戦で戦うことができる。

搬送しているユニットは、どの装備品およびライフル銃のいずれも使用できず、接近路啓開を行えないが、障害物判定を実施できる。

→勝利条件

ゲームは、地図上に重傷者駒が無くなった時点で直ちに終了する。

+1 戦闘不能または戦死した敵ユニット（重傷者駒も含める）毎に

+3 攻撃側プレイヤーによって救助された重傷者駒毎に

結果

10以上： 攻撃側プレイヤーが勝者になる

8 - 9： 引き分け

7.4 - ヴァリアント

イベント1、5および9の時に、砲弾をガス砲弾に置き換えること。唯一の違いは、通常の効果に加えて、1個ガス駒が適用されるエリア上に置かれることである。

ルール校正者に謝意： ニコラ・ファヴル、ディディエ・ブレタン、パスカル・ベルナル、エリック・シモン、ベルトラン・ドゥビニー、アレクサンドル・サバティエ、ジュリアン・ブソン、マックス・ブーレテックス、アルノール・デラ・シエーガ、フランソワ・トリボスコ、アモリー・ド・ヴァンディエール、クレグ・アンブル、マルク・ガヴェル、エマニュエル・ペルソンヌ、MTH・ルスヴェール、フォーティア・ルスヴェール

	将校		木		重傷者		待伏せ
	軽歩兵 赤色駒=塹壕掃討兵		鉄条網		切断機		忌まわしい戦死体
	工兵		窒息性手榴弾		未装填		地雷
	熟練兵		手榴弾袋		ガス		対人手榴弾
	看護兵		機関銃		過熱		腸綿の海

塹壕掃討兵

塹壕掃除機 対 塹壕銃

パトリック・ルスヴァール作

我々は諸君にVV88号に掲載されたゲームの拡張ルールと新ルールをここに提供するものである。

1 - 新兵器

1.1 - ドイツ軍兵器

ベルクマンMP18短機銃

《グラーフエンフィーガー》(塹壕掃除機)と渾名された



MP18は、史上初の短機銃であった。戦争終了時にやっと全戦線で装備された。

- 射撃： 6面体サイコロ

- 射程： 3エリア(拳銃と同様)

- 弾薬消費に対して10面体サイコロ

- プレイヤーは同じ目標に対して4回の同時射撃を実施することを選ぶことができる。常に4個6面体サイコロおよび4個10面体サイコロを振る。射撃時に罰則があり、2個6面体サイコロを続けて振り(そして結果を順番に適用する)、それから弾詰りチェック用に2個10面体サイコロを振り、その場合10面体サイコロで0または1の目で発生する。

1.2 - 連合軍兵器

ウィンチェスターM97散弾銃

アメリカ兵達は《塹壕銃》と呼ばれた銃剣を備えた短銃身銃の一種を使用した。その弾丸はジュネーブ条約に違反しており、禁止されていた。

M97を装備している

アメリカ兵は、《装薬》の記号が付いている。

- 射撃： 6面体サイコロ

- 射程： 3エリア(拳銃と同様)

- 弾薬消費に対して10面体サイコロ

- 目標の左右の隣接エリア(同一の場合、例として目標と同じマスまたは円のみ)は、火力1の損害を受ける。

ライフル擲弾筒 ヴィヴィン-ベシェール



1916年に採用され、手榴弾は銃の先端に固定された擲弾器によって発射された。弾の射程は手榴弾を

170メートルまで飛ばすように計画されていた。全フランス軍中隊は、支援射撃を展開するために16丁のこれらの擲弾筒を装備した。アメリカ兵も装備していた。

ライフル銃と手榴弾を持っている全戦闘ユニットは、それを使用できる。ターン毎に、戦闘員は銃を2回またはライフル擲弾筒を1回のどちらかを射撃できる。

- 射撃は10面体サイコロを使用し、手榴弾と同様に(安全ピンを抜いてから射撃する)手榴弾散布図表を使用する。

- 振り直しは不可能である。

- 運搬： ライフル銃と同様。

- 弾薬消費に対して10面体サイコロを使用する(手榴弾を投射するためには弾薬は必要である)。

CS自動小銃またはショーシャ機関銃



このフランスの兵器は戦争を通じて広く普及され、改良された。

ドイツ軍は、鹵獲使用することを嫌わなかった。

アメリカ軍もまた、フランスから39,000丁のM1915(半円形弾倉)および18,000丁のM1918(彎曲弾倉)を支給された。

- 射撃： 6面体サイコロ

- 運搬： ライフル銃と同様。

- 射撃者は火線の直線上に敵を視認できなくなる、あるいは自分の兵器が弾詰り状態になるまで望む回数(の射撃)を実施できる。射撃終了時に、ショーシャ機関銃の弾薬は切れる。



ショーシャ機関銃を再装填するためには、決まった補助兵がショーシャ機関銃に隣接していなければならない。

同じターンに移動してからショーシャ機関銃を撃つことは不可能である。ショーシャ機関銃を運搬している兵士は、各ターンに1エリアのみを移動できる。

2 - シナリオ

2.0 - 全シナリオに関する配置

ドイツ軍プレイヤー配置：

- 1個機関銃と1個MP18(これらも塹壕内に)を加えて自軍の10個戦闘ユニット(緑色ユニット)を塹壕内に。機関銃は地図の北端と南端に両方から3エリアより遠くなければならない。

全ての待伏せマーカー(内容を見ずに)、および木の幹マーカーと鉄条網は、塹壕内のエリアで番号付ではないエリアに配置されなければならない。木の幹は、互いに2エリア離れていなければならない。これらのマーカーは、スタックさせることができない。

2.1 - 最初の機会

攻撃側は、容器内に20個フランス軍ユニット(薄青色、塹壕掃討兵を除く)を入れる。そこから10個ユニットを引き、また2個鉄条網切断機と一緒に青色の数字記号のエリア内に配置する。

特別ルール

第2ターン： 増援フェイズに於いて、攻撃側プレイヤーは容器から引いた10個薄青色ユニットを配置する

(10面体サイコロを振ることは無い)。その後、容器内の薄青色の駒に関する通常のルールを使用する。

第6ターン： 攻撃側プレイヤーは、容器内にそれ以上の増援を追加できない。

第7ターン： 攻撃側プレイヤーは、青の数字付エリアに10個ユニットのアメリカ兵(濃青色)を配置する。彼らに手榴弾、鉄条網切断機、ショーシャ機関銃、ショーシャ機関銃弾薬箱、および擲弾筒を支給する。アメリカ兵配置用エリアが一杯である場合、代わりにそれらを以降の増援フェイズに導入すること。

勝利条件

+2 中間地帯を渡った各連合軍ユニット(エリアRから退出)。各ユニットはエリアRに行き、それから地図外移動を実施する必要がある。地図を退出した連合軍ユニットは、ゲーム中に戻ることはできない。

+1 フランス兵によって戦死したまたは戦闘不能になったドイツ軍ユニット毎に(+2 将校または熟練兵の場合)

+2 アメリカ兵によって戦死したまたは戦闘不能になったドイツ軍ユニット毎に(+3 将校または熟練兵の場合)

-1 戦死した連合軍熟練兵または将校毎に(10面体サイコロにおいて0)

結果

- 14以上： 攻撃側が勝利を宣言する
- 12 - 13： 引き分け

2.2 - 俺の写真が欲しいか？

配置

ドイツ軍プレイヤーは、自軍塹壕前のいずれかのエリア内に1個飛行機を配置する； 1個兵士ユニットに照明弾を配置する。



全部の手榴弾と一緒に10個塹壕掃討兵ユニット（青および赤）は、フランス軍プレイヤーが選んだ赤色および青色数字付エリア上に置かれる。攻撃側フランス軍プレイヤーは、増援を受け取らない。

特別ルール

夜間： 暗闇なので、照明弾を使用した時以外は3エリアを越えて射撃することは不可能である。照明弾は、1回だけしか使用できない。射撃前に安全ピンを抜かなければならない。

コア-フラン（近接戦闘行動と特殊任務に特化された特別フランス軍部隊）： 塹壕掃討兵は実質コア-フランである； 彼らは常に鉄条網切断機（マーカー無し）と拳銃を所持しているものとみなされる。彼らは、ライフル銃を所有していない。

飛行機： コア-フランマーカーは

1回の行動を使用し、飛行機の4エリア内に居なければならず、搜索した撮影機材を使用しなければならない（写真を取った後に、飛行機は除去される）。飛行機は決して火線を妨害しない。



勝利条件

勝利するためには、写真機を持っているコア-フランユニットは青の数字付エリアに行って地図外への移動を実施しなければならない。

その他の結果： ドイツ軍の勝利

再謝意、アモリー・ド・ヴァンディエール、アルノール・デラ・シエーガ、クレグ・アンブル、ニコラス・ファヴル へ。