

IMPERIAL TIDE

THE GREAT WAR 1914-1918

GAME DESIGN: GREGORY M. SMITH

RULES OF PLAY



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次

1. 説明 [Description]	2	6.4 追加攻撃限度 [Additional Attack Limitations]	8
2. 勝利条件 [Victory Conditions]	2	6.5 戦闘後の前進と退却 [Advance and Retreat after Combat]	9
3. ゲーム内容物 [Game Components]	3	6.6 ユニットの配置 [Placing Units]	10
3.1 国籍色と略号 [National colors and abbreviations]	5	6.7 資源ポイントと補充ユニット [Resource Points and Replacing Units]	10
4. ゲームのセット・アップ [Setting up the game]	5	6.8 補給と支配 [Supply and Control]	11
ゲーム部隊のセット・アップ [Game Force Setup]	5	6.9 ロシア革命 [The Russian Revolution]	12
4.1 中欧勢力のセット・アップ [Central Powers Setup]	5	6.10 「このカードを捨て札」カード [“Discard this card” Cards]	12
4.2 連合勢力のセット・アップ [Allied Powers Setup]	5	6.11 航空機の使用 [Aircraft Use]	12
4.3 中立勢力のセット・アップ [Neutral Powers Setup]	6	6.12 中立国の参戦 [Neutral Country Entry into War]	12
5. 入札 [Bidding]	6	6.13 国家降伏 [Country Surrender]	13
6. ゲーム・プレイ [Game Play]	6	6.14 年の終了 [Year End]	13
6.1 年の開始 [Year Start]	6	6.15 ソリテア・プレイ補助 [The Solitaire Play Aid]	13
6.2 移動 [Move]	7	6.16 プレイの例ー初年 [Example of Play—The first year]	14
6.3 攻撃 [Attack]	8	デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]	15

[1.0] 説明 [DESCRIPTION]

Imperial Tide は、第一次世界大戦の中欧勢力と連合勢力間の戦争を戦略規模でシミュレートする二人プレイヤー用ゲームです。ゲームは、5 ターンの長さで、各ターンは1年間続きます。ゲームを迅速で一晩でプレイ可能にすべく一定の戦争局面は抽象化されていますが、第一次世界大戦の主要な出来事はあらわされています。

ルールは番号化された大項目のセットであらわれ、各項目は多数の主要事項並びに副次事項に分割されます。ルールは、(カッコ)を使用して他のルールと交差照合します。このゲームのルールは、初読と後に参照する場合の両方で容易に理解できるように編集されています。

プレイの学習 [Learning to Play]

ルールを覚えようとしてはなりません。4 項のプレイのセット・アップ指示に従い、プレイの一般的な過程を述べている 6 項を読みます。初プレイの前に、第 1 ターンのプレイの例に目を通してください [6.16 を参照]。ここで開始でき、疑問が生じたら単にルールに戻って参照します (裏表紙のルール索引を参照)。プレイの数分後には、あなたはゲームのメカニクスに馴染んだことに気づくでしょう。

オンラインのゲーム・サポートが使用可能です。それらのいくつかから選択するオプションがあります。:

Web 上で私どもを訪問してください。:

<https://compassgames.com> (Compass Games home page)

Email でコンタクトしてください。:

sales@compassgames.com

総合消費者サービスとゲーム部品サポートは、Compass Games から提供されます、

ゲームのサポートについては、アフター・アクション・レポートを読んで他者とプレイ経験を共有するため、*Consim World* 上の公式ゲーム・トピックを訪問することを薦めます。*Talk consimworld.com* で、*Era World War I* の個別ゲームのディスカッション・エリアを訪問す

れば、*Imperial Tide* のゲーム・トピックを見つけられます。*Board Game Geek* でも、オンライン・サポートを見つけることができます。

ルールを通して、このように文字下げをした多数の項目を目にすることになります。これらの項目は、例、解明、プレイのヒント、デザイン・ノート、その他あなたを助けする機知に満ちています。加えて、あなたをアシストするため、通常ゲーム・チャートはルールに一致する文字と番号 [鍵カッコ] で参照されます。

[重要な Errata] 連合軍のカード #19 と #20 は「1916」と記載されていますが、「1917」カードでなければなりません。

[2.0] 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

中欧勢力 (CP) プレイヤーは、パリ [Paris]、キエフ [Kiev]、ベオグラード [Belgrade] を支配するターンの終了時に決定的勝利で勝ちます。連合勢力 (AP) プレイヤーは、パリ [Paris] とベルリン [Berlin] を支配するターンの終了時に決定的勝利で勝ちます。さもなければ、最も多くの敵首都を支配するプレイヤーが勝利し、同数の場合は AP 勝利の結果になります。AP は、概念上の 1 首都占領ポイントで開始します。

エッセン [Essen] とフランクフルト [Frankfurt] は、勝利ポイントの目的において首都としてカウントします。モスクワ [Moscow] はゲームの一部ではありませんが、全 3 つのロシア「勝利ポイント」都市 (キエフ [Kiev]、ミンスク [Minsk]、リーガ [Riga]) を支配したら、単一の勝利ポイント (3 ではない) を獲得します。



[3.0] ゲーム内容物 [GAME COMPONENTS]

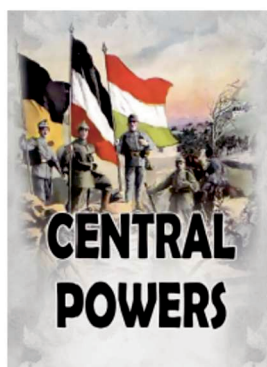
ゲームは、以下から構成されます。:

- 1冊のルールブック
- 1枚のソリテア・プレイ補助カード
- 1枚の22" x 34"マップ
- 1デッキの51枚カード
- 2つの六面体サイコロ
- 1つの箱と蓋

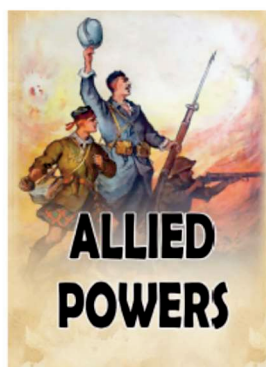
3タイプのカードがあります。これらは、年、中欧勢力、連合勢力のカードです。



年カード



中欧勢力
カード裏面



連合勢力
カード裏面



カード表面

合計 216 カウンターを有する 2 枚のカウンター・シート

カウンターは、異なる量のユニットを描写します。4タイプのユニットといくつかのタイプのマーカーがあります。:

歩兵ユニット [Infantry Units] これらは、全タイプの地上戦闘部隊をあらわします。これらは、1から5ポイントの範囲の戦力です。



5 GE INF ポイント (非塹壕化) の例

砲兵ユニット [Artillery units] これらは、砲兵弾薬の備蓄をあらわし、使用した瞬間に消費されます。

重砲兵ユニット [Heavy Artillery units] これらは、大口径砲兵弾薬の備蓄をあらわし、使用した瞬間に消費されます。



砲兵マーカーの例。両プレイヤーは、同じマーカーを使用します。

BEF ユニット [BEF unit] これは、(戦争後半の徴兵軍とは対照的に) 高度に訓練された職業軍人の英国海外派遣軍をあらわし、特殊なゲーム能力を持ちます。失われた時点から、それは補充できません。



2戦力に減少した BEF ユニットの例

塹壕 [Entrenchment] これはマーカーではなく、歩兵ユニットを「塹壕化」面に裏返すことで表示される状態です。シナリオのセット・アップにより、ユニットはこの方法で開始するか、又はカード・プレイによってそれを行うことが認められ、主戦闘フェイズにいくらかの損害も1だけ減少させることに奉仕します。例えば、単一の塹壕化 INF ユニットの、除去するために2以上の損害ポイントが要求されます。1損害ポイントの結果は、単純に無視されます。



塹壕化面に裏返された 4 GE INF ポイントの例

支配マーカー [Control marker] これらのマーカーは、エリアの支配を示すために置かれます。両陣営は、その同盟の一部である国家の国境線内部の全エリアの支配を持って開始します。マーカーは、相手側勢力へ支配が転換されたエリア上に置かれなければなりません。あるエリアが後に「解放されたら」、単に他陣営の支配マーカーを取り去ります。



支配マーカーの例

移動/攻撃活性化マーカー [Movement/Attack Activation Marker] これらは、どのエリアが移動のために活性化しているか、又は攻撃のために指定されているかを管理するプレイヤー諸氏をアシストするために含まれます。その使用は、選択です。



攻撃活性化マーカーの例

要塞破壊マーカー [Destroyed Fort marker] これらのマーカーは、要塞が破壊されているか否かを示します。



要塞破壊マーカーの例

資源マーカー [Resources marker] 各国籍は、資源記録欄上で使用するための資源マーカーを持ち、現在持つ資源ポイントの数を示します。マーカーの裏面は、その年の攻撃オプションが使用されていることを示します。資源ポイントは、複数の用途を持ちます。



オーストリアーハンガリーの資源マーカーの例

翌年生産ポイント修正マーカー [Next Year Build Point Modifier marker] これらのマーカー（-1〜3）は、翌年の生産ポイント合計のカード・プレイの影響を示します。



下はカウンター・の例です。:



1 FR INF ユニット



2 US INF ユニット



1 GE INF ユニット



2 BR INF (BEF) ユニット

ユニットは、同じタイプと国籍である限り、分割と統合ができます。例えば、4 INF ユニットは、マップ上で3と1、又は2と2であわすことができる等です。これは、ゲーム・プレイに影響を持ちません。これらをお金として考えます...ニッケルや5ペニーと違いはありません。プレイヤーが戦闘損失や移動中に分割するため大規模なユニットの戦力を減少できるよう、様々な規模が含まれます。肝心なのは、移動や戦闘の後に正確な数がマップ上に残ることです、

ユニット表示 [Unit legend] :



カードの表示 [Card legend]



[3.1] 国籍色と略号 [National colors and abbreviations]

ゲームで使用される国籍色と略号は、以下のとおりです。:

	AH	オーストリアーハンガリー
	BE	ベルギー
	BU	ブルガリア
	CW	英連邦軍部隊 (イギリス、オーストラリア軍等)
	FR	フランス
	GE	ドイツ
	GK	ギリシャ
	IT	イタリア
	TU	トルコ
	RO	ルーマニア
	RU	ロシア
	SB	セルビア
	US	合衆国

[4.0] ゲームのセット・アップ [SETTING UP THE GAME]

ゲームをセット・アップするため、以下を行います。:

3枚の現行年カードを見つけてます。これらのカードを年順に重ねます。1914年カードの表面を向け、次いで1916年カード、次いで1918年カードです。(その他の年は、カードの裏面になります)。

24枚の中欧勢力カードを見つけてます。「1914年に使用可能」[Available 1914]と述べる全てのカードを取り出し、それらの中欧勢力プレイヤーの手札に置きます。残りのカードを脇に置きます。

24枚の連合勢力カードを見つけてます。「1914年に使用可能」[Available 1914]と述べる全てのカードを取り出し、それらを連合勢力プレイヤーの手札に置きます。残りのカードを脇に置きます。



ゲーム部隊のセット・アップ [GAME FORCE SETUP]

各プレイヤーの部隊を、以下のごとくセット・アップします。:

[4.1] 中欧勢力のセット・アップ [Central Powers Setup] :

エリア	ユニットの数
エッセン [Essen]	5 GE INF
フランクフルト [Frankfurt]	5 GE INF
メッツ [Metz]	3 GE INF (塹壕化)
ストラスブルク [Strasbourg]	3 GE INF (塹壕化)
フライブルク [Freiburg]	2 GE INF (塹壕化)
ベルリン [Berlin]	1 GE INF
ケーニヒスベルク [Konigsberg]	1 GE INF (塹壕化)
インステルブルク [Insterburg]	5 GE INF
ブレスラウ [Breslau]	1 GE INF
プシエミシル [Przemysl]	3 AH INF
チェルノヴィッツ [Czernowitz]	2 AH INF
ノヴィ・サド [Novi Sad]	3 AH INF
サラエヴォ [Sarajevo]	2 AH INF
トリエステ [Trieste]	2 AH INF (塹壕化)
トレント [Trento]	1 AH INF (塹壕化)

[4.2] 連合勢力のセット・アップ [Allied Powers Setup] :

エリア	ユニットの数
カレー [Calais]	3 CW INF (BEF)
リエージュ [Liege]	2 BE INF
ヴェルダン [Verdun]	3 FR INF (塹壕化)
ナンシー [Nancy]	3 FR INF (塹壕化)
ベルフォール [Belfort]	2 FR INF (塹壕化)
パリ [Paris]	2 FR INF
リオン [Lyon]	1 FR INF
リーガ [Riga]	1 RU INF (塹壕化)
ウィルナ [Vilna]	3 RU INF
ビャリストク [Bialystok]	2 RU INF
キエフ [Kiev]	3 RU INF
イスマーイーール [Ismail]	1 RU INF (塹壕化)
ドゥブノ [Dubno]	3 RU INF
リヴネ [Rivne]	3 RU INF
ベオグラード [Belgrade]	2 SB INF
ヴァリエヴォ [Valjevo]	2 SB INF

[4.3] 中立勢力のセット・アップ [Neutral Powers Setup] :

エリア	ユニットの数
アテネ [Athens]	1 GK INF
コンスタンティノープル [Constantinople]	2 TU INF
クルクラレリ [Kirkklareli]	2 TU INF
トリノ [Turin]	1 IT INF
ヴェローナ [Verona]	2 IT INF (塹壕化)
ウディネ [Udine]	2 IT INF (塹壕化)
ローマ [Rome]	1 IT INF
ソフィア [Sofia]	2 BU INF
カザンラク [Kazanlık]	1 BU INF
プロヴディフ [Plovdiv]	2 BU INF
ブカレスト [Bucharest]	2 RO INF
トゥルグ・ジウ [Targu Jiu]	1 RO INF
ブラショフ [Brasov]	1 RO INF

[5.0] 入札 [BIDDING]

誰が中欧勢力をプレイするのか決めます。トーナメント・プレイでは、これは年毎の追加生産ポイント（1914 年を除く各年の開始時にカードを購入するために使用されます）について入札することで行われます。

[6.0] ゲーム・プレイ [GAME PLAY]

ゲームは、以下のごとくプレイされます。:

[6.1] 年の開始 [Year Start]

年カードを読みます。カードは、その年の特別ルールを表示します。誰が最初にプレイするかも述べます。

プレイヤー諸氏は、自身の使用可能なカードを2つのデッキ内へ見ないでシャッフルし、その年を開始するために無作為に1つのスタックを受け取ります。カードの数が奇数だったら、プレイヤーはスタックに追加カードを受け取ります。プレイヤー諸氏は、1枚のカードになるまで、このスタックからのカードのみをプレイでき、その時点で手札に他のスタックを加えます。この手順は、1914 年を除く各年に使用されることに注意してください。1914 年は生産フェイズがないため、プレイヤー諸氏はターンの開始時に「フリー」でプレイするためその全ての1914 年カードを受け取ります。

プレイヤーがカードをプレイするとき、カード上に述べられた順番で、カード上の全てのアクションを実行します。カードは、誰が次のカードをプレイするのかを述べます。通常は他方のプレイヤーですが、一定のカードはプレイヤーに直ちに別のカードのプレイを認めるか、又は望むのであればカード・プレイをパスします。

カード上の「ターンをパスする『Pass the turn』」の言い回しは、相手側にカード・プレイをパスすることを意味し、その年についてパスするわけではありません。これは、両プレイヤーがプレイするカードを持たないか、又は資源ポイント・アクションを行ってしまったときのみ発生します。

カードをプレイする代わりに、次のターンのプレイヤーはパスできます。両プレイヤーがカードのプレイ又は資源ポイント・アクション

を行うことなしでパスしたら、その年は終了します。プレイヤーがカード並びに使用可能な資源ポイントを持たなければ、パスしなければなりません。

何枚かのカードは、「これを行う又は『do this OR that』」一オプションを持ちます。これらのカードをプレイするため、カード上の全てのアクションを順番に実行します。ただし、2つの色付テキスト・ボックスの1つのみが実行され、両方ではありません。

カードがプレイされると、いつでもそのプレイヤーの捨て札エリア内へ行きます。(例外:「このカードを捨て札する『Discard this card』」のテキストを有すカードは、その効果を達成するため、使用されるまでテーブル上に置かれます)。

プレイヤーは、カード上に列記された全てのアクションの実行を要求されませんが、通常はそれを行うことが自身に有利です。例えば、プレイヤーは、2エリアを攻撃できると述べたカードをプレイできますが、1つのみの攻撃を望むとそのように行って単一の攻撃を実行でき、又は望むのであれば全く攻撃しないこともできます。どのようにアクションが実行されるとしても、カードの最上部から最下部へ順番に実行することのみが要求されます。

プレイのシーケンス概要 [Sequence of Play Summary]

- 交互に、カードのプレイ又は資源の消費プレイを行います。最初のプレイヤーは、年カード上に注記されます。

- 両プレイヤーがカードをプレイしなかったか又は資源ポイントを使用しなければ、その年は終了します。

- 年の終了時、攻囲下の要塞は破壊されます。非補給下のユニットは降伏してプレイから取り去られます。

- 年カード・ボックス内に翌年のカードを置きます。全ての資源ポイントをゼロにします。新年カードに従って、新たな資源ポイントを置きます。

- 新たな年のカードをフリーで受け取り、以前のカードを買い直すために生産ポイントを消費します。

- 全ての購入、保持、新たなカードの表面を伏せてシャッフルして2つのパイルに分配し、無作為に1つのパイルを選択します(又は奇数であると、大きい方を取ります)。次のターンが開始されます。

6.1.1 1914 年の特別ルール [Special Rules for 1914]

中欧勢力プレイヤーは、「シュリーフェン計画『Schlieffen Plan』」カードでゲームを開始しなければなりません。特別なシュリーフェン計画攻撃の実施でゲームを開始し、リエージュ [Liege] のベルギー軍に対してエッセン [Essen] の自軍ユニットによって実行されます。この特別な攻撃中(のみ)、シュリーフェン・チャート(1918 年カードの裏面上に位置します)上で振ることによって損害が最初に行われます。奇襲をあらわすため、最初にベルギー軍 INF が応射を得る前にこの損害を受けます。次いで CP プレイヤーは戦闘結果表の5のコラムでサイを振り(エッセンの5 INF)、シュリーフェン・チャートで生き残ったベルギー軍が応射を振ります。この攻撃が実施された後、CP プレイヤーはカード上のアクションの残りを実施します。

いくつかのユニットは「塹壕化」状態でゲームを開始しますが、その4番目のカード・プレイになるまで又は1914 ターンの後になるまで塹壕化できるプレイヤーはおらず、塹壕化カード自体は4番目のカード・プレイ又は1914 ターンの後にのみプレイできます。塹壕カード(並びに移動アクションを使用することによる塹壕化の能力)は、続く年に何ら制限を持ちません。プレイヤーによる最初の塹壕掘りは、塹壕化カードからである必要はなく、4番目のカード・プレイ又は1914 年の後に発生する限り、塹壕ルールに従って単に移動アクショ

ンを使用できます。資源ポイント・アクションの使用は、1914 年に 4 番目のカード・プレイを獲得する目的において、カード・プレイとしてカウントされます（そして、後の年の中立参戦でもカード・プレイとしてカウントします）。

6.1.2 BEF（英国海外遠征軍）の特別ルール [Special Rules for the BEF (British Expeditionary Force)]

戦争中に徴兵された軍隊と比較して、BEF は高度に訓練された優秀な職業軍人部隊で、フランス国内で戦争を開始しました。このため、以下の能力を持ちます。：

- ・戦闘結果表で、常に次に高いコラムで射撃します（1 シフト右）。これは、それが受け取るかもしれない他のいかなるコラム・シフトにも追加されます。

- ・防衛しているとき、常に要求されたよりも 1 少ない 損害を受けます（たとえ塹壕化されていなくても、あたかも塹壕化されているごとく。ただし、実際に塹壕化されていない限り、BEF は要求されたら退却します）。塹壕化されていたら、この能力は効果を持ちません（塹壕化の効果がやや優れているため）。

- ・BEF の能力は、BEF の 1 INF ポイントが留まる限り、スタック全体に適用されます。

- ・攻撃又は防衛で、常に最初に損害を受けます。

[6.2] 移動 [Move]

6.2.1 概括 [General]

移動のため 1 つのエリアを活性化させることは、1 つのエリアからいずれかの数のユニットを、2 エリア範囲内のいずれかの数のエリアへ移動させることを意味します。全てのユニットをエリアの外へ移動させる必要はなく、全てが同じ目的地に移動する必要はありません。複数エリアが移動のために活性化されるとき、イン・プレイのカードで他のアクション実施を継続する前に、全ての移動が完了していなければなりません。

6.2.2 塹壕 [Entrenchment]

プレイヤー諸氏は、友軍支配下エリア内で INF ユニットの塹壕化するために移動活性化を消費できます。そのエリアからいくつかのユニットをどこかへ移動させることも望むと、二番目の移動活性化を使用しなければなりません。塹壕化するためには、単に INF ユニットの塹壕化面に裏返します。塹壕は、1914 年にどちらのプレイヤーも 4 番目のカードの前に認められず、その後は制限がありません。

すでに塹壕化している INF を有すエリア内へ移動する INF ユニットの、やはり塹壕状態を獲得します。塹壕エリアから外へ移動するユニットは、その状態を失います（別の塹壕化エリアへ移動していない限り）。

塹壕は、主要戦闘フェイズ中に受ける最初の損害を吸収し、退却するための通常の要件を無効にします。

「主要戦闘フェイズ中」という言い回しは、重要な区別です。塹壕は、主要戦闘フェイズが起きる前に発生する損害を吸収しません。何枚かのカードは、このような損害を与えることができ、これらは塹壕にかかわらず発生します。

損害の減少の他に、塹壕はいかなる退却も無効にする非常に重要な能力を持ちます。戦闘の後に少なくとも 1 INF を持つ限り、塹壕化していればエリアを確保できます。（例外：戦車攻撃、戦車攻勢、突撃隊、ブルシーロフ攻勢のカード）。

6.2.3 海上移動 [Sea Movement]

海上移動は、連合軍プレイヤーのみが可能です。連合軍プレイヤーがサロニカ [Salonika] 又はガリポリ [Gallipoli] のどちらかのカードを使用するときは既定で発生します。連合軍プレイヤーが再配備カードの「海上移動 [Sea Move]」オプションを選択しても発生できます。海上移動は、1 つの CW 又は FR INF を友軍港湾から友軍港湾へ、又はパリ [Paris] から友軍港湾への航海を認めます。

歴史的注釈：実際には、ガリポリは大港湾ではありませんでしたが、このルールの目的においてはそのように見なされます。加えて、パリは港湾ではありませんが、海上移動について INF はそこから発していくつかの近隣港湾に移動し、そこから素早く輸送されたものと仮定します。

連合勢力カード「再配備 [Redeployment]」カードは、陸上移動、又は二者択一で、1 INF を「海上移動」メカニクスで支配下港湾から支配下港湾へ移動することを認めます。（ゲーム内には、輸送又は海上ユニットはありません。これらは、抽象化されています）。港湾ではありませんが、ユニットはパリから別の友軍港湾へ 1 INF を海上移動させることができます。

連合軍プレイヤーは、1 CW 資源ポイントを消費して国籍上の 1 CW 又は FR で海上移動を実施できますが、移動を認める資源ポイントは CW でなければなりません。

6.2.4 移動メカニクス [Movement Mechanics]

INF、ART、重 ART は、敵ユニットによって妨害又は占められていない又は非破壊要塞によって妨害されていない経路を介して、2 エリアの範囲内のエリアへ移動できます。連合軍ユニットは、ロンドン [London] から 3 つの連結エリアのいずれかへイギリス海峡を越えて移動できます。これは、海上移動と見なされません。ただし、中欧勢力は、ロンドンへ移動又は攻撃ができません。

「再配備 [Redeployment]」カードは、敵ユニットによって妨害又は占められていない経路を介して、支配下エリアによって開始している、陸上エリアによって連結するいくつかのエリアからいくつかのエリアへとユニットの陸上移動を認めます。

INF が敵の ART 又は重 ART のみを含むエリア内に移動したら、敵の砲兵ユニットは撃破されたと思われてプレイから取り去られますが、その時点で友軍 INF の移動は停止します。

同じカード・プレイで、移動と他の活動を実行できるユニットはありません。特に、ユニットが攻撃オプションを使用し、次いでカード上の後で発生する移動オプションを使用することは禁じられます。

重要：攻撃に参加しなかったユニットは、攻撃を発動したエリア内へ移動できますが、このようなエリアを移動で通過できず、いずれかの攻撃の目標だったエリアに進入できません。例えば、消耗戦闘で防御側が除去され、次いで後方のフレッシュなユニットがエリア内へ前進するといった場合です。

歴史的注釈：当時の部隊や装備の移動が比較的遅かったため、第一次世界大戦の戦闘はある陣営が「パンチの電報」を打つような傾向がありました。そのため、ゲーム・カードは通常最初に発生している攻撃オプションを持ち、次いで移動を認めます。ユニットが攻撃し、次いで戦線に新たに開いた穴の移動通過を

認めることは、25年間早い電撃戦に等しくなります。加えて、攻撃は、たとえ勝利しても非常に混乱しがちで、そのため、単一のカード・プレイで同じユニットに対して攻撃と移動を繰り返すことは許されません。

6.25 スタッキング [Stacking]

各エリア内に（規模が異なる）1 INF カウンターのみが認められますが、下に列記されたスタッキングの例外があります。各エリア内に1 砲兵ユニット（ART 又は重 ART のどちらか）のみが認められます。あるエリア内の INF 規模限度は、その国籍の最大標準 INF ユニットの基準です。例えば、ドイツ軍については5、CW は4、RU は3等です。増援がスタッキング限度を超過したら、代わりに超過分は隣接エリア上に置かれます。それでもまだスタッキングを超過すると、増援は置かれずに失われます。

例えば、ドイツ軍支配下のエリアは、5 INF と1 ART (又は重 ART) を含むことができます。それは、CP について達成できる最大数になります。AP については、2 US INF プラス1 ART (又は重 ART) プラス4 FR INF です（下記を参照）。

スタッキング限度制限の例外は、以下のとおりです。：

- ・1 CW 又は FR（両方は不可） INF ポイントは、SB と共にスタックできます。

- ・合計が6を超過しない限り、FR INF ポイントはあるエリア内のいずれかの戦力の US INF と共にスタックできます。

- ・合計が6を超過しない限り、US INF ポイントはあるエリア内のいずれかの戦力の FR INF と共にスタックできます。

- ・1 GE INF ポイントは、あるエリア内の1つの AH、TU、BU ユニットの共にスタックできます。

- ・1 BE INF ポイントは、あるエリア内に1つの CW ユニットの（BEF が含まれると複数ユニット）と共にスタックできます。

- ・その合計が4 INF ポイントを超過しない限り、いずれかの規模の CW INF は BEF INF ユニットの共にスタックできます。

- ・国籍にかかわらず、1 枚の砲兵マーカー（ART 又は重 ART のどちらか）は、いずれかのエリア内で自由に友軍ユニット又は複数ユニットと共にフリーでスタックできます。

6.2.6 移動への地形の影響 [Terrain Effects on Movement]

移動は、非破壊状態の敵要塞に進入する瞬間、又は山岳エリアに進入する瞬間に停止しなければなりません。港湾は、海上移動を要求される以外に影響を持ちません。

6.2.7 戦闘への地形の影響 [Terrain Effects on Combat]

ユニットが山岳内で防御しているとき、戦闘チャートを1 コラム・左へシフトさせます。非破壊状態の要塞は、主要戦闘フェイズに防御で1 戦力ポイントとしてカウントします。

6.2.8 追加の移動影響と限度 [Additional Movement effects and Limitations]

AP プレイヤーが「サロニカ [Salonika]」カードを使用してしまうまで、どちらのプレイヤーもサロニカ内へ移動できません。その後制限はありません。サロニカは、移動と国籍の目的においてギリシャの一部とは見なされません。両プレイヤーは、いかなるときでもツェテニエ [Cintinje] を自由に通過して移動できます。

[6.3] 攻撃 [Attack]

1 エリアを攻撃する [ATTACK 1 area] は、1つの隣接エリアからのいずれか又は全てのユニットで1つの敵エリアを攻撃することを意味します。

これは、単一の位置に対して複数エリア又はヘクスが参加する戦闘を認める大部分のゲームとは異なります。主としてスケールのため、Imperial Tide の各戦闘は1エリア対1エリアです。各攻撃オプションは、以下の体系化されたシークエンスで4フェイズまでを持ちます。：

A. 砲兵射撃フェイズ [Artillery Fire Phase]

砲兵は、攻勢的又は防御的に使用できます。砲兵射撃は、主要戦闘が振られる前に発生します。砲兵は、主要戦闘が開始される前に、敵 INF 又は可能であれば ART 又は重 ART の撃破を試みるために射撃できます（ただし、使用は要求されません）。

敵砲兵が存在しない場合 [IF NO ENEMY ARTILLERY ARE PRESENT] : ART は1d6 サイ振りの3~6で1 INF ポイントを取り去り、1~2ではずれます。重 ART は、1 INF ポイントを自動的に取り去ります。使用したら、射撃している ART 又は重 ART は取り去られます（消費済）。

防御側の砲兵が存在する場合 [IF THE DEFENDER HAS ARTILLERY] : 攻撃側の砲兵が最初に射撃します。攻勢的に射撃しているとき、ART が素の6を振ると、敵砲兵が存在したら1 INF ポイントの代わりにそれを撃破します（敵の ART 又は重 ART が射撃することを妨げます）。3~5の結果で、1 INF ポイントを取り去ります。1~2の目ではずれます。重 ART が使用されて敵砲兵が存在したら、それはサイを振ります（通常、重 ART は単に防御している1 INF ポイントを取り去ります）。射撃しているときに素の6を振ると、敵砲兵並びに1 INF ポイントを取り去ります。さもなければ、単に1 INF ポイントを取り去ります。攻勢砲兵射撃の後、防御しているプレイヤーは（存在し、選択したら）自軍砲兵で射撃できます。攻勢又は防御の全ての砲兵は、結果にかかわらず、射撃後に取り去られることに留意してください。

注釈：砲兵のカウンターは、このスケールでは前線のどこにでも存在する現実の砲兵ユニットではなく、実際には弾薬の備蓄をあらわします。

B. 消耗戦闘フェイズ [Attrition Combat Phase]

このオプションが選択されたら、主要戦闘フェイズ又は前進と退却フェイズはありません。1つのサイが振られます。両プレイヤーは、2~6のサイの目で、単に1 INF 戦力ポイントを攻撃されているエリア並びに攻撃しているエリアから取り去ります。これらの損失は、塹壕状態によって影響を受けません。このオプションは、「カラの」要塞に対して使用でき（「カラの」要塞からは不可）、攻撃している1 INF と共に要塞を破壊します。これは、要塞に対して攻囲している部隊によって同様に使用できます。攻撃しているプレイヤーが消耗戦闘について1の目を振ると1 INF ポイントを失い、防御側に影響はありません。

C. 主要戦闘フェイズ [Main Combat Phase]

各陣営は、攻撃チャート上で INF ポイントにおいてその戦力に一致するコラムでサイを振ります。非破壊要塞エリア内で防御していると、防御側は要塞について1 戦力ポイントを獲得します。INF 戦闘は、通常は同時です（例外：シュリーフェン計画 [Schlieffen Plan]、タンネンベルク [Tannenberg]、カポレット [Caporetto] のカード）。何枚かのカードは、INF がサイ振りを獲得する前にそれらの撤去を認めます（例：毒ガス [Poison Gas]）。何枚かのカードは、右へのコラム・シフトを認めます（例：シュリーフェン計画、ブルシーロフ攻勢 [Brusilov Offensive] 等）。

要塞が存在したら、損失目的において INF ポイントとしてカウントしますが、最後に取らなければなりません。

全ての損失が満たされるまで、両陣営は INF ポイント（並びに存在すれば要塞の可能性）を取り去ります。次いで、超過の損失は、存在すれば砲兵カウンターに対して適用します。

D. 前進と退却フェイズ [Advance and Retreat Phase]

いくつか又は全ての INF は、戦闘後前進できます（例外：塹壕、消耗戦闘）。敗北した生き残りの部隊は、退却します。[6.5 を参照]

[6.4] 追加攻撃限度 [Additional Attack Limitations]

6.4.1 エリアがカラの要塞のみを含むと、移動又は戦闘後前進中に占めることができます。次いで、攻囲下と見なされます。これは攻撃される必要はありませんが、年の終了時に少なくとも 1 INF ポイントが攻囲していると、破壊されたものと見なされます。カラの要塞は攻撃できませんが、攻撃されたら防御し、攻囲されていなければ補給を妨害します。

攻囲している INF は、望むのであれば攻撃できますが、この場合、要塞は通常に 1 つのサイで応射します。これは、攻囲している INF による攻撃オプションを要求されることになります。攻囲下であると、要塞は攻撃される必要がないことに留意してください。：攻囲しているプレイヤーは、年の終了時に要塞が自動的に破壊されるまで（降伏により）単に待つことができます。

要塞を攻囲している INF ポイントは、隣接エリアを攻撃できませんが、INF ポイントの残りが存在すると、それを行うことができます。プレイヤーが、あるエリア内のいくつかの自軍 INF で隣接エリアの攻撃を望み、攻囲下要塞も攻撃すると、それを行うことができます。ただし、このような場合、カードは 2 攻撃オプションを持ち、両方が使用されなければなりません。

6.4.2 攻撃するユニットは、同じカード・プレイで移動できません（移動アクションと見なされない 戦闘後前進を除きます）。

6.4.3 強襲上陸 [Amphibious assault]

通常、「ガリポリ」[Galipoli] カードの最初のプレイは無抵抗状態の上陸で、単に部隊がそこに上陸します。ただし、中攻勢力部隊がそこにあると、強襲上陸になります。3 のコラムでサイを振ります。：CW INF について 2 ポイントと艦砲射撃支援について 1 ポイントです。敵部隊を取り去ることに失敗したら、強襲上陸は失敗して CW INF ポイントが失われます（主要戦闘フェイズに生き残っていると仮定すると）。「サロニカ」[Salonika] カードの最初のプレイは、無抵抗状態の上陸を保証されます。ただし、翌年以降は、強襲上陸になる可能性があり、「ガリポリ」カードと同じルールが適用されます。

6.4.4 攻撃における塹壕化 INF [Entrenched INF in an attack]

攻撃しているとき、INF は決して塹壕の特典を獲得できません（常識的に述べると一攻撃するときにこれらは塹壕を離れており、「塹壕を出て進んでいます」）。ただし、攻撃している生き残りで、その開始エリア内に留まっているものは、攻撃後に塹壕化状態を失いません。戦闘後前進した INF ポイントのみが、塹壕化状態を失います。

6.4.5 消耗戦闘 [Attrition Combat]

攻撃を実施しているプレイヤーは、通常攻撃の代わりに消耗戦闘を実行していることを宣言できます。砲兵は、追加損失を与え得る希望

を持って、攻撃側又は防御側のどちらかによってこのような攻撃を支援するために使用できます。1 つのサイが振られます。：1 が振られて攻撃側（のみ）が 1 INF ポイントを失うのでない限り、両プレイヤーは単に各 1 INF ポイントを取り去ります。生き残った部隊の数又はタイプにかかわらず、前進又は退却は発生しません。

攻撃アクションが持ち得る特殊な特典又は罰則は、消耗戦闘において発生しません。成功したら、両陣営は単に 1 INF ポイントを失います。例：CP プレイヤーは、「フォッカーの懲罰」[Fokker Scourge] で消耗戦闘の実施を望みます。3 を振ります。両陣営は、単に 1 INF を失います（シフトは発生せず、いずれにしろ、消耗戦闘では無意味です）。例：AP プレイヤーは、消耗戦闘のためにカード「塹壕を出て」[Over the Top] の使用を望みます。2 エリアを選択することができ、どちらかで 1 を振らない限り、両陣営は各エリア内で 1 INF を失います。（塹壕化状態の敵に対して、各エリア内で 1 追加 INF 損失の罰則は発生しません）。

[6.5] 戦闘後の前進と退却 [Advance and Retreat after Combat]

防御側が攻撃側よりも多くの INF 損失を被るエリアは、戦闘後に退却しなければなりません（例外：塹壕化 INF）。これらは、1 の範囲内で、いかなる数の敵も占めていないエリアへ退却しなければなりません。望むように分割できますが、敵が占めるエリアへは退却できません。退却できなければ、撃破されます。スタッキング限度のためにいくつかの INF ポイントのみが資格を持つと、これらのユニットは退却し、超過分は所有者の選択で撃破されます。同じカード・プレイによって後に攻撃されるエリア内で終了する退却ユニットは、その防御を加えません。ただし、続く戦闘の結果で損失を満たすことができます。

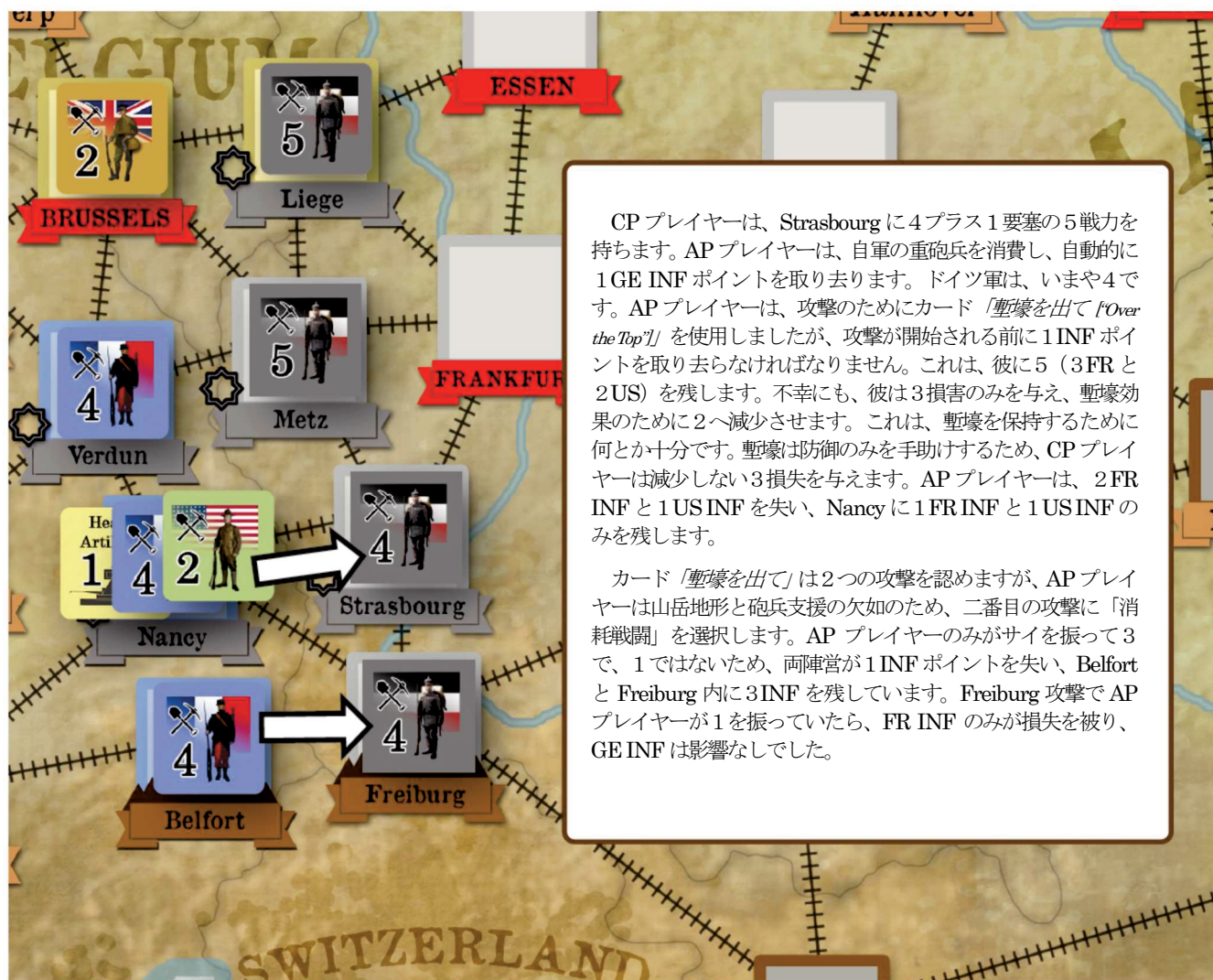
退却しているユニットは、敵支配下のエリア内へ退却できず、可能であれば、その首都の方向へ退却しなければなりません。（いくつかのゲームと異なり、「前方」へは退却できません）。防御しているプレイヤーは、複数の使用可能な退却選択肢があり、しかもその首都から等距離にある場合に最終選択肢を持ちます。

防御しているユニットは、たとえ戦闘に勝利し／又は全ての攻撃側が除去されても、決して戦闘後前進ができません。攻撃しているユニットは、たとえ戦闘に敗北しても、決して退却することを要求されません。前進できなければ、単にそれらが開始したエリア内に留まります。

防御しているユニットは、たとえ攻撃側よりも多くの損失を受ける際であっても、塹壕化状態の間に決して退却することを要求されません（例外：「ブルシーロフ攻勢」[Brusilov Offensive]、「突撃隊」[Stosstruppen]、「戦車攻撃」[Tank Attack]、「戦車攻勢」[Tank Offensive] カード）。1 INF ポイントを残している限り、塹壕化状態のエリアを保持できます。

消耗戦闘の結果として、攻撃側プレイヤーによってこのタイプの攻撃が選択されたら、退却又は前進は発生しません。

戦闘後、防御しているエリアに INF が全くなくカラであると、攻撃側はそのエリア内に前進でき、少なくとも 1 INF ポイントで前進したらそのエリアを支配します（例外：消耗戦闘）。戦闘後前進が認められたら、攻撃側は生き残っている攻撃 INF ユニットのいくつか又は全てを前進させることができます。戦闘後、防御しているエリアが ART 又は重 ART ユニットののみを含むものの INF を含まなければ、攻撃している INF ユニットの戦闘後前進するときにこれらのユニットを撃破します。



カード「塹壕を出て」を使用しているAP プレイヤーによる攻撃の例

[6.6] ユニットの配置 [Placing Units]

あるカードがマップ上にユニットを置くことを指示するときはいつでも、指定されたエリアは友軍プレイヤーによって支配されていなければならない、さもなければプレイヤーはユニットを獲得できません。加えて、上記で述べたごとく、スタッキング限度が破られるのであれば、生産された超過ユニットは隣接エリア内に置かれます。隣接する全てのエリア内でもスタッキング限度が超過したら、超過ユニットは生産されません。

ロシア軍 INF をロシア内の都市に配置することを認めるカードは、キエフ [Kiev]、ミンスク [Minsk]、リーガ [Riga] のみを意味します。

注釈: これは、指定されたエリアの敵よりも近くにユニットを置く状況を創出し得ます。これは、実際にデザイン上認められます。

[6.7] 資源ポイントと補充ユニット

[Resource Points and Replacing Units]

ゲームの主要な部分は、資源ポイントの年間補給です。これらは、主に補充として使用することを意図し、マップ上にない全てのユニッ

トの使用可能プールからマップ上の弱体状態ユニットへ INF ポイントを移送し、それらの戦力を元へ戻すための補充として使用することを意図しています（例外：BEF）。資源ポイントは、主にあなたの部隊を再建するために使用されますが、攻撃を実施する、砲兵を生産する、必要であれば移動を実施するためにも使用できます。

6.7.1 大部分の国籍は、年カード上に列記された資源ポイントを持ちます。年の開始時、現在の数値を反映するため、資源ポイント記録欄を調整します。

6.7.2 資源は、1つの年から翌年へ持ち越せません。それらを使用するか、さもなければ失われます。

6.7.3 1以上の現行資源レベルを残している各国籍は、カードをプレイする代わりに、攻撃のために1つのエリアを活性化するため、1資源ポイントを使用できます。これは年毎に一度のみ行うことができるので、これを示すためにその国籍の資源マーカーを（A）面に裏返します。攻撃は、資源ポイントを消費している国籍の少なくとも1 INF を含まなければなりません。ターンをパスする目的において、これはあなたもカードがプレイされたごとくカウントします。

6.7.4 1以上の現行資源レベルを残して持つ各国籍は、カードをプレイする代わりに、移動のために1つのエリアを活性化するため、1資源ポイントを使用できます。このように活性化されたエリアは、資源ポイント消費した国籍からの少なくとも1INFを含まなければなりません。ターンをパスする目的のため、これはあなたもカードがプレイされたごとくカウントします。

6.7.5 カードをプレイする代わりに、少なくとも1つの適切な国籍(ただし、最大国籍よりも少ない)の現行INF戦力があるマップ上のエリア内に補充を置くことができます。補充を実施しているとき、その国籍について使用可能な資源ポイントまで、単一の国籍から望むだけ多くの補充を使用できます。ユニットの戦力を1増加させるために1資源ポイントを取ります。補充を受け取っているエリアは、友軍支配下の陸上エリアを介して、その国籍の適切な首都へたどられなければなりません。

注釈:ここでの含意は、サロニカ又はガリポリへ補充をもたらすために、このメカニックを使用できないことです。これらのエリアを補充するため、あなたはそこへINFを海上移動させるか、或いは「サロニカ」又は「ガリポリ」カードを再プレイしなければなりません。

二者択一で、たとえ友軍ユニットがそこになくても、敵が占めていない限り、あなたは特定国籍の補充を直接適切な首都に置くことができます。この例外は、合衆国、ベルギー、セルビアで、6.7.11に列記されたごとく、マップ上の他の位置内に直接その補充を置くことができます。この方法で消費された各資源ポイントは、1INFポイントである位置内に最大国籍まで置きます。この方法で複数の資源ポイントを消費できますが、単一のエリア内のみです。例: 3RU資源ポイントで、全て消費してキエフ [Kiev] 内に3戦力INFユニットを作ることができますが、単一の資源ポイント・アクションでキエフ [Kiev]、リーガ [Riga]、ミンスク [Minsk] 内に3×1INFユニットを創出できません。ターンをパスする目的において、これはあなたもカードがプレイされたごとくカウントします。

6.7.6 カードをプレイする代わりに、一定の国籍 (GE, FR, CW) は消費するために使用可能なポイントを持つと、2資源ポイントで重ARTユニットを購入できます。適切にエッセン [Essen] 又はベルリン [Berlin]、パリ [Paris]、ロンドン [London] に重ARTユニットを置きます。これら3つの国籍のみが、これを行うことができます。ターンをパスする目的において、これはカードがプレイされたものとしてカウントします。

6.7.7 カードをプレイする代わりに、AP プレイヤーは1CW 資源ポイント消費して、1INFポイント (FR 又は CW のどちらか) のために海上移動を実施できます。この INF ポイントは、港湾又はパリ [Paris] から来なければなりません。これは、年に一度のみ発生できます。: ターンをパスする目的において、これはカードがプレイされたものとしてカウントします。

6.7.8 カードの購入中、プレイヤーは自身の現行生産ポイント合計から1生産ポイントまでを、自身の活性国家のいずれか1つの資源ポイントへと転換できます。

6.7.9 あなたが資源ポイント・オペレーション (INF の補充、移動実施、攻撃実施、砲兵購入、海上移動) を実施するとき毎に、カード・プレイの代わりにそれを行うことができます。それを行った後、プレイは相手側にパスされます。

6.7.10 BEF [The BEF]

英国海外遠征軍は、戦争中に徴兵された軍隊と比較して、高度に訓練された優秀な職業軍人部隊でした。したがって、これらは補充できません。普通は、1914 年終了時に生き残らないでしょう。

6.7.11 補充の制限 [Replacement restrictions]

ガリポリ [Galipoli] とサロニカ [Salonika] のイギリス軍とフランス軍の INF は、海上によって補給を受けているため補充できません。これらの位置により多くの部隊を持ってくることを望むと、再配備カードからの海上移動オプション、又は6.7.7に従って海上移動のための資源ポイントの消費を使用し、これらを友軍港湾から持ってこなければなりません。二者択一で、ガリポリ又はサロニカのカードを買い直し、そのユニットを増強するために使用し、それぞれ2INFを置くことができます。

セルビア軍の資源ポイントは、たとえベオグラード [Belgrade] が陥落していたとしても、ヴァリエヴォ [Valjevo] 又はスコピエ [Skopje] に INF ポイントを置くために使用できます。加えて、セルビア軍の支援ポイントは、サロニカ [Salonika] に INF を置くためにも使用できますが、そのカードがプレイされた後のみです。

ベルギー軍の資源ポイントは、たとえブリュッセル [Brussels] が陥落していたとしても、アントワープ [Antwerp] 内に INF を置くために使用できます。

US の資源ポイントは、たとえ US ユニットが増援されていなくても、いずれかの FR 港湾内に INF を置くために使用できます。

他の全ての国籍について [For other all other nationalities] : パリ [Paris] が陥落していたら、フランス軍資源は使用できません。ベルリン [Berlin] が陥落していたら、ドイツ軍資源は使用できません。ウィーン [Vienna] とブダペスト [Budapest] の両方が陥落していたら、オーストリアーハンガリー軍資源を使用できません。キエフ [Kiev]、ミンスク [Minsk]、リーガ [Riga] の全てが陥落していたら、ロシア軍資源は使用できません。ローマ [Rome] が陥落していたら、イタリア軍資源は使用できません。

6.7.12 カードの資源ポイントへの変換 [Card Conversion to a Resource Point]

プレイヤー諸氏は、1枚のカードを自身の活性国家のいずれかの単一資源ポイントに変換し、それを直ちに資源ポイントを使用するいずれかのアクションのために通常に使用できます。

注釈:これは、緊急時の極端な措置をあらわします。非常に無駄が多いのですが、現在持っていない資源ポイントを使用することで、いざという時に役立つかもしれません。災厄を食い止めるためには、それしか方法がないという状況が発生し得ます。カードはほとんど常に記載された内容により価値があるため、このようなことをする前によく考えてみてください。

[6.8] 補給と支配 [Supply and Control]

自らの首都まで戻る、敵ユニット又は敵支配下エリアから解放された経路をたどれない全てのユニットは、非補給下と見なされます。非補給下のユニットは、移動又は攻撃ができませんが、通常に防御します。補給は、各カード・プレイ (又は資源ポイント使用) の開始時にたどられます。

全てのユニットは、補給下で年を終了しなければならず、さもなければ降伏します。セルビア軍ユニットは、セルビア内にいる間は決して非補給下と見なされません。

首都とは、ベルリン [Berlin] (GE)、パリ [Paris] (FR)、ローマ [Rome]

(IT)、ロンドン [London] (CW)、ベオグラード [Belgrade] (SB)、アテネ [Athens] (AK)、コンスタンティノープル [Constantinople] (TU)、ブカレスト [Bucharest] (RO) です。AH ユニットの、ウィーン [Vienna] 又はブタペスト [Budapest] のどちらかへ補給をたどることができます。キエフ [Kiev]、ミンスク [Minsk]、リーガ [Riga] のいずれか1つは、補給の目的においてロシアの首都としてカウントし、RU ユニットのこれらのいずれか1つに補給をたどることができます。US ユニットの、パリ [Paris]、ナント [Nantes]、ロンドン [London] へ補給をたどることができます。フランス軍ユニットは、ナントにも補給をたどることができます。ベルギー軍ユニットは、ロンドンへ補給をたどることができます。

サロニカ [Salonika] 又はガリポリ [Gallipoli] 内、或いはこれらの位置のどちらかにたどれるユニットは、パリ又はロンドンへ戻る海上ルート補給をたどることで補給下と見なされます。

AP プレイヤー (のみ) は、ロンドン又はパリのどちらかに港湾を介して海上によって補給をたどることができます。

あるエリアの支配は、以下に属するものとして定義されます。: a) その開始時国境線内にいる、元々エリアを支配している陣営、又は b) 現在あるエリアを占めているか又はエリアを占めているユニットを最後に持った陣営。敵首都の支配は、その国家のユニットを非補給下に置きます (例外: フランス軍ユニットは、ナントにもたどれます。セルビア軍ユニットは、セルビア内にある間に決して非補給下になりません)。必要に応じて、いまや相手側陣営によって支配下のエリア上に支配マーカを置きます。

占領されたら、全ての首都 (並びにロシアについてのキエフ、ミンスク、リーガ) は、支配を維持するために、少なくとも敵の1 INF ポイントによって守備されなければなりません。この守備隊が維持されなければ、首都は直ちに元の所有者の支配に戻り、次いで補給、補充や増援の配置等に使用できます。

[6.9] ロシア革命 [The Russian Revolution]

1917 年以降、CP カード・プレイの終了時に CP プレイヤーがキエフ [Kiev]、ミンスク [Minsk]、リーガ [Riga] を支配すると、ロシア革命が発生します。ブレストーリトフスク条約が発効すると見なされます。全てのロシア軍部隊は、もはや攻撃できず、攻撃され得ず、移動できず、全ての現在と未来のロシア軍資源は消えます。カード・プレイからのロシア軍の増援はもはや発生しません。本来のロシア国境線の外部にある全てのロシア軍増援は、プレイから取り去られます。1918 年のいずれかの CP カード・プレイの終了時、CP プレイヤーが3つのロシア勝利ポイント都市 (キエフ、ミンスク、リーガ) の少なくとも2つを支配すると、それでもロシア革命が発生しますが (上記の全ての効果で)、CP プレイヤーは欠けている都市の支配が不可能になるため、全3つのロシア都市の勝利ポイントを獲得できません。

[6.10] 「このカードを捨て札する」カード

["Discard this card" Cards]

各プレイヤーについての何枚かのカードは、プレイヤーの正面にそれを置くことでプレイし、次いで後に効果又は戦闘の影響を獲得するために捨て札されます。

「このカードを捨て札する ["discard this card"]」テキストを有する全てのカードは、効果を達成するためにプレイヤーの手札からプレイできます。これらは、事前にプレイされており、使用前にプレイヤーの正面になければなりません。これは、プレイヤー諸氏が相手側アクション停止の試みを望み、ターンの初期にこれらタイプのカードのプレイを考えなければならないことを意味します。

全ての「このカードを捨て札する」カードは、ターン終了時に任意に取り上げて捨て札パイル内に置くことができます。

注釈: これらのカードの大部分は、コストがわかりません。プレイヤーはカードの影響を浪費することになりますが、これはプレイヤー諸氏がフリーで買い直しすることを認め、次のターンに別のカード・プレイを与え、プレイヤー諸氏に次のターンに再使用するカードに付随する移動オプションを持つことも認めます。プレイヤー諸氏は、これを行うかどうか判断する必要があります。カードが増えることのメリットが、翌年に必要となったら直ちに使用する能力の喪失をどう考えるかです。

[6.11] 航空機の使用 [Aircraft Use]

航空機は WW2 の地上戦闘を支配しましたが、WWI にはその揺籃期で限定的な攻勢能力を持ち、このスケールでは特にそうです。ゲーム内の何枚かのカードは、航空機によって修正される (攻撃でシフトを受け取るための) 攻撃を持ちます。

ただし、CP カード「フォッカーの懲罰」["Fokker Scourge"] は、CP が 1915 年に空中戦で当時の連合軍航空機を圧倒したことをあらわします。これをあらわすため、連合軍プレイヤーが「航空機の支援」["Aircraft Support"] をプレイできる前に CP プレイヤーが「フォッカーの懲罰」をプレイしたら、「航空機の支援」の航空部分は発生しません。連合軍プレイヤーは、それでも「航空機の支援」をプレイしてそれで攻撃できますが、攻撃はシフトなしで通常に発生します。この「フォッカーの懲罰」の影響は、1915 年にも適用されます。

ただし、連合軍プレイヤーが 1915 年に「フォッカーの懲罰」がプレイされる前に「航空機の支援」をプレイしたら、通常にカードをプレイし、攻撃しているときに右へのシフトを獲得します。

[6.12] 中立国の参戦 [Neutral Country Entry into the War]

中立国は、以下のいくつかの方法で参戦します。:

1. トルコは、1915 年の最初の CP カード・プレイの終了時に自動的に CP 陣営で参戦します。
2. イタリアは、1915 年の最初の AP カード・プレイの終了時に自動的に AP 陣営で参戦します。
3. ブルガリアは、1915 年の4番目の CP カード・プレイの終了時に自動的に CP 陣営で参戦します。
4. ギリシャは、1917 年の4番目の AP カード・プレイの終了時に自動的に AP 陣営で参戦します。
5. ルーマニアは、以前にブルシーロフ攻勢カードがプレイされていたら、カード・プレイを介して AP の陣営で参戦します。このカードは、たとえこれがルーマニアを参戦させなくても、移動アクションとしてのみプレイできます。ルーマニアは、1917 年に参戦していなければ、1918 年の最初の AP カード・プレイの終了時に自動的に参戦します。
6. 合衆国は、カード「ラファイエット、我らはここに ["Lafayette, We Are Here"]」がプレイされるときに AP 陣営で自動的に参戦します。

資源ポイントの使用 (カード・プレイの代わりに) は、中立国の参戦誘発の目的において、カード・プレイとしてカウントします。

中立国は、参戦するまで移動で進入又は通過ができず、その部隊は攻撃され得ません。これらは、参戦前に塹壕化もできません。普通はカード・プレイの終了時に参戦するため、それらの支配陣営による次のカード・プレイになるまでその部隊の塹壕化、移動、攻撃ができません。例外は、合衆国の参戦です。

[6.13] 国家の降伏 [Country Surrender]

いくつかの国家は、一定の状況下で降伏します。これらの国家は、以下のとおりです。:

- ・ドイツは、ベルリン [Berlin] が AP によって占められたら降伏します。

- ・フランスは、パリ [Paris] とナント [Nantes] の両方が CP によって占められたら降伏します。

- ・オーストリアーハンガリーは、ウィーン [Vienna] とブダペスト [Budapest] の両方が AP によって占められたら降伏します。

- ・ギリシャは、アテネ [Athens] が CP によって占められたら降伏します。

- ・ルーマニアは、ブカレスト [Bucharest] が CP によって占められたら降伏します。

- ・ブルガリアは、ソフィア [Sofia] が AP によって占められたら降伏します。

- ・トルコは、コンスタンティノープル [Constantinople] が AP によって占められたら降伏します。

- ・イタリアは、ローマ [Rome] が CP によって占められたら降伏します。

- ・ロシアは、それ自体では降伏しませんが、ロシア革命の影響について 6.9 を参照してください。

ある国家が降伏したとき、その全ての部隊がプレイから取り去られ、全ての現行と未来の資源ポイントが失われます (そして、いかなる年の開始時にも、それらに資源ポイントを割り当てることができません)。相手側プレイヤーがその首都についての勝利ポイント獲得を望むのであれば、いまだに守備されていなければなりません。

[6.14] 年の終了 [Year End]

いったん両プレイヤーがパスしたら、その年は終了します。以下が発生します。:

最初に、翌年のカードを掲示します (例えば、1914 年を終了した直後、次の年は 1915 年になります)。資源記録欄をゼロに戻し、次いで各国家がその年に受け取る資源ポイントについて、資源記録欄マーカーを調整します。以前に未消費の資源は、新年に持ち越されません。

プレイヤー諸氏は、イン・プレイの「このカードを捨て札する [“discard this card”]」を任意に捨て札するか否か決めなければならず、そうしたら買い直すことができます (それらの何枚かは、コストがゼロです)。これは、ゲーム・プレイの影響なしで発生します。

プレイヤー諸氏は、新年のカードをフリーで受け取ります。

次いで、各プレイヤーは生産ポイントを受け取ります。この数は、年毎、プレイヤー毎に変化し、前年のカード・プレイによって修正され得ます。ここでプレイヤー諸氏は、密かに同時にカードを購入します。

購入のために使用可能なカードは、全て以前に捨て札されたカードです。何枚かのカードは、通常は再購入のコストがアスタリスク (*) でマークされます。これは、再購入できないことを示します。使用後にプレイから取り去ります。

プレイヤー諸氏は、与えられることが可能な全てのカードを購入できます。生産ポイントは、年から年へと蓄積できません。消費されなかったそれは失われます。手札枚数の限度はありません。一方又は両プレイヤーが、前のターンからカードを残して持てることに注意してください。これらは新年の手札の一部になり、再び購入する必要はありません。未購入のカードは、捨て札パイル内に保管されます。捨て札パイルは、相手側プレイヤーによって調査できず、表面を伏せたままにしておかなければなりません。陣営毎に 1 生産ポイントは、到来する年に、カードの買い直しの代わりに、単一の国家に単一の追加資源ポイントを与えるために使用できます。

いったんプレイヤー諸氏がカードを購入したら、それらを見ないでシャッフルし、カードを 2 つのスタックに分割して表を伏せます。より大きなスタックが手札に行き (カードの枚数が奇数であると)、同数であれば無作為に 1 つのスタックが選択されます。各年にその手札が 1 枚にまで低下したカードを残しているとき、プレイヤー諸氏は未選択のカードを取り上げて手札に加えることができます。

重要: 使用可能なカードを 2 つのスタックに分割することは、1914 年を除く各年に発生します。

最後に、年によって指定されたプレイヤーの最初のカード・プレイで、次の年が開始されます (CP は 1916 年までを通して最初のプレイヤーで、AP は 1917~18 年に最初のプレイヤーです)。1918 年が終了するまで繰り返します。

[6.15] ソリテア・プレイ補助 [The Solitaire Play Aid]

ソリテア・プレイ補助、チャート S1 は、ソリテアでゲームをプレイしている間にプレイヤー諸氏をアシストすることを意図します。非プレイヤー陣営に厳密に固定されたプレイのシーケンス、攻撃、移動を提供する意図ではありません。むしろ、ソリテアで非プレイヤー陣営を操るプレイヤーに一般的な指針と目標を与えることを意図しています。それでも「ボット」チームがその年の目標達成を試みている間、可能な限りベストなプレイをしなければなりません。

ただし、ボットがプレイするカードに特別な指針を与えます。ゲーム内の全てのカードは、中央下部に「A」「B」「D」のいずれかでマークされます。これらは、それぞれ攻撃的、均衡、防衛的であらわれます。この文字評価は、ソリテア・プレイでのみ適用可能です。概して、攻撃的なボットは、引きに依存して、「A」とマークされたカードを最初にプレイします。

プレイヤー諸氏は、最初に彼が対しているボット・プレイヤーのタイプについてサイを振ります。これは、戦争の進捗に応じて変化し得ます。二者択一で、CP プレイヤーについては攻撃的、AP プレイヤーについては防衛的な「歴史的」ボットを選択できます。

1914 年、ボット・プレイヤーについての全てのカードは表面で置かれ、ボットのタイプに依存してプレイの優先順位を適用します。1915 年に開始して、通常のカード・ルールを適用し、総合計のカード・プールが裏面でシャッフルされ、次いでプレイヤーのために半分に分割されます。ただし、ボット・カードは 1 つの大きなスタックに残され、同時に 3 枚まで表に返されて 1 枚がプレイのために選択されます。他の 2 枚のカードは、ボットのカードが枯渇するまで脇にセットされます。次いで、脇に置かれたカードがリシャッフルされ、その年のカードが枯渇するまでこの手順を繰り返します。ボットは、いかなるカードも「出し惜しみ」せず、自身のカードを完全にプレイします。ボットたちは、結局全てのカードをプレイすることにも留意してください...例えば、防衛的ボットは「A」カードをプレイします。ただし、概して、彼は最初に「D」カードをプレイし尽くす選択肢が与えられます。

ボット戦略の相違は、異なる年目標を持つことです。すでにこれらが達成されていたら、プレイヤーは次の年の目標達成を試みるか、又はボットにとって可能なベストの移動を行います。例えば、攻撃的ボットは、特定エリアを奪取する目標を持ち得ます。すでにこのエリアを所有すると、別のどこかの占領を試みなければなりません。

1914 年の終了時から開始して、各年のボット陣営に追加の生産ポイント認め、ボットにハンディキャップを与えることも推奨します。

[6.16] プレイの例—最初の年 [The first year]

ターン1：CP プレイヤーは、ルールによって要求されたごとく、カード#1「シュリーフェン計画」[The Schlieffen Plan] でゲームを開始します。特別な攻撃部分で6を振り、リエージュ [Liege] のベルギー軍に2損失を与えます。次いで、5GEINF 対1ベルギー軍 (要塞) で自軍の攻撃を振ります。要塞は破壊されますが、要塞は0~1コラムで5を振り、CP に十分高い1損失を与えます。要塞破壊マーカーがリエージュ内に置かれ、残っている4GEINF は前進を選択します。

「シュリーフェン計画」カードの次のアクションは、他の1エリアを右へのシフトで攻撃することです。CP プレイヤーは、セルビア軍が何らかを行う機会を得る前にベオグラード [Belgrade] を叩くことに決めます。ノヴィ・サド [Novi Sad] から3AH INF でベオグラードを攻撃します。攻撃は4INF 対3INF です (3AH INF+1シフト対2SBINF プラス要塞の1)。両プレイヤーは、サイを振ります。CP は2損失を与え、AP は悪い目で1損失を与えます。CP プレイヤーはより大きな損害を与えたので、生き残っている自軍両 INF ポイントをベオグラード内へ前進させ、残りの1SB INF はヴァリエヴォ [Valjevo] へ退却しなければなりません。スタッキング限度のためにできず代わりに撃破されます。ベオグラードが陣地化されていなかったため、退却を強制することが可能です。いまやベオグラードの要塞は攻囲され、年の終了時にCP プレイヤーが少なくとも1INF ポイントをそこに維持したら、自動的に陥落することになります。

次のアクションは、CP プレイヤーが別のカードをプレイすることを認め、それを行うことを選択します。「タンネンベルク」[Tannenberg] カードが魅力的ですが、CP プレイヤーはカード#4「砲兵生産」[Artillery Builds] をプレイすることに決めます。

カード上の最初のアクションは攻撃で、CP プレイヤーはインステルブルク [Insterberg] からビャリストク [Bialystok] を攻撃します。この攻撃は5対2で、両プレイヤーがサイを振り、損失はロシア軍は3でドイツ軍が1です。それ故2RU INF が除去され、GE5INF がGE4INF ユニットの置き換えられます。CP プレイヤーは、自軍戦力ポイントのいくつか又は全てをビャリストクへ前進させることができますが、次にウィルナ [Vilna] を攻撃することを望み、前進しないことを選択します (とはいえ、これは補給の面でややリスクです)。

「砲兵生産」カード上の次のアクションは、1エリアを移動のために活性化させることです。CP プレイヤーは、フランクフルト [Frankfurt] の自軍4GEINF を分割し、1をリエージュ [Liege] へ移動させ (そこで5GE INF を創出する)、他の3ポイントをブリュッセル [Brussels] へ移動させます。これが単一の移動アクションによって達成されることに留意してください—移動のために活性化されたエリア内で開始した全4ポイントです。

最後のアクションはART ユニットの置くことで、後にロシア戦線を使用するためベルリン [Berlin] 内に置くことを選択します。次いで、AP プレイヤーへターンをパスします。

AP プレイヤーは、カード#5「マルヌ川の奇跡」[Miracle of the Marne] をプレイすることに決めます。カードの最初のアクションは、1FR INF をパリ [Paris] 内に置くことで、そこの2戦力ユニットを3FR INF にします。次いで、移動アクションを持つため、パリを活性化させて全3INF をカンブレー [Cambrai] へ移動させます。最後に、カードに従って、生き残っているGEINF が退却することを保証する、カレー [Calais] に位置する3BEF ユニットのブリュッセル [Brussels] への攻撃を実施します。この攻撃は、実際にはどこかで発生できたことに留意してください。一例えば、「インステルブルクの奇跡」です。AP プレイヤーは、CP の西部戦線アクションを混乱させるため、より伝統的なアプローチを選択します。BEF は常に1シフト右で射撃するため、CRT 上で4INF 対3INF です。両陣営は、2損失を与えます。: カードにお退却を強制します (ただし、通常は両陣営が同数の損失を受けていたら要求されません)。残っているGEINF ポイントはメッツ [Metz] へ退却し、その3GEINF を4GEINF にします。次いで、プレイをCP プレイヤーへパスします。

CP プレイヤーは、ベオグラード内のAH INF を2から3へ上げるため、AH 資源ポイントを使用することに決めます。資源の使用は、あたかもカードをプレイしたと見なされるため、プレイをAP プレイヤーへパスします。

AP プレイヤーは、ミンスク [Minsk] が脆弱であると認識しているため、やはりカードをプレイする代わりに資源ポイントを使用します。使用可能なロシア軍の両資源ポイントを消費し、そこに2RU INF を置きます。通常は、マップ上にユニットを直接置かず、存在しているユニットを増強しなければなりません。ただし、6.7.5に従い、これをミンスク、リーガ、キエフで行うことができます (大部分の国家は、資源ポイントで、ユニットを首都又はそのようにカウントする都市内に置くことができます)。

(プレイは、両プレイヤーがカードと資源ポイントを枯渇させるか、又は両者がカード又は資源ポイントをプレイすることなしにパスするまで交互に行われます)。

ここで、ターンの終了シークエンスが開始されます。資源記録欄がゼロに戻され、1915 年カード上に列記された資源をあらわすために調整されます。「シュリーフェン計画」と「マルヌ川の奇跡」カードは、「*」の再購入コストを持つことで示されるところ、プレイから取り去られます。CP プレイヤーは9生産ポイントを持ち、8ポイントで動員 [Mobilization]、タンネンベルク [Tannenberg]、軍予備 [Army Reserves] を買い直すことに決めます。9番目の生産ポイントで塹壕 [Entrench] を買い直す代わりに、次の年のAH 資源を2から3へ増加させることで、対砲兵射撃 [Counterfire] (ゼロのコストを持つため) をフリーで買い直すことができます (それを使用したと仮定して)。次いで、再購入した4枚のカードを、フリーで受け取る1915年のCP カードに加えます。これで11枚のカードとなり、シャッフルして2つのパイルにします。6枚のカードを手札に取り上げ、年の後半に使用するため5枚のカードを、表面を伏せて脇へセットします。AP プレイヤーは、同様の過程に進みます。1914 年は終了し、年カード上に表示されたごとく、1915 年はCP プレイヤーの最初のアクションで開始するための準備ができています。

Mitch Ledford がこの革新的なカード・プレイの年間購入システムを創出したとき、本当に私はそれに感銘を受け、他の戦略ゲームに適用できることが分かりました。かくして、*Pacific Tide* の概念が生まれました。*Pacific Tide* は、Mitch の東部戦線ゲーム *Ost Krieg* の続編ですが、スケジュールの関係で最初に出版されました。

Pacific Tide は、一晩でプレイを終わらせることができる小面積ゲームであるものの、太平洋戦争全般の雰囲気を与えるため、多くのプレイヤーが楽しんでいるようです。「確かに、このシステムは良く機能するが、別の5年間の戦いにも適合するだろうか？」と私は考えました。第一次世界大戦がすぐに思い浮かびました。当初、私はスケールやカード・プレイが *Paths of Glory* に似ているので敬遠しました。ただし、このゲームは、ときには5〜6時間（又はそれ以上）かかることもあります。誤解しないでもいいのですが、私は *Paths of Glory* が大好きです。—これは素晴らしいデザインで、とても楽しいものです。*Imperial Tide* は、その代わりというわけではありませんし、改善するものでもありません。*Imperial Tide* は、クリーンで、シンプル、多くの迅速な決断があり、面積が小さく、3時間以内にプレイ可能です。

私のデザイン目的は、極めてシンプルです。：一晩でプレイ可能な、*Pacific Tide* システムを使用する、第一次世界大戦を扱う1マップの戦略ゲームを創出することです。これは、*Imperial Tide* の初期概念です。余談ですが、本当は「The Great War」、或いは可能であれば「The War to End All Wars」と呼びたかったのですが、これらの名称はこれまでのウォーゲームで何度も使われてきたものです。それ故、*Pacific Tide* に続く名称として良さそうな *Imperial Tide* に落ち着きました。

ヨーロッパの大部分を1枚のマップで、1年間のターンでカバーするゲームは、明らかに多くの抽象化が必要です。難しい決定は、何が含まれていて何が削られているのか、塹壕や平原の戦いをどのように表現するのかでした。

例えば、開発のある時点では、トルコ全土と砂漠で暴れまわるアラビアのローレンスを持ちましたが、カード・プレイを介して抽象化することで同じような効果を得られないわけがないと考えました。結果はより単純化され、それなりに歴史的なものとなりました。コーカサス軍、アフリカ戦域、U ボートでも同じ結論に達しました。

プレイアビリティを達成するため、ゲーム自体の範囲を限定する必要がありますが、アフリカと中東戦域の大部分を除外しました。ヨーロッパで何が起きたかという観点から見ると、トルコ戦域は主に多くのイギリス軍歩兵を拘束しただけで、ゲーム・プレイから除外しても大丈夫だと思いました。プレイヤー諸氏は、トルコの大部分は「マップ外」エリアだと考えれば良いのです。

もう一つ悩んだのは、航空戦力の効果です。爆撃、機銃掃射、偵察に使用されましたが、（このスケール、この戦争では）全体としてはそれほど大きな意味を持ちません。実は、一時期、航空機のカウンターを持ちましたが、カード・プレイで効果を発揮することができるので、それを使用するための様々な面倒なルールを削除し、よりすっきりさせました。

第一次世界大戦について考えるとき、人々は塹壕戦と莫大な人命の損失について考えます。したがって、中欧勢力についてのゲームの核

心は、自軍部隊を塹壕化し、西方は防御してロシアをノックアウトし、西方で勝利を目指すことです。連合軍プレイヤーについては、重要なことはドイツ軍をできるだけ消耗させて（西方での圧力は、ロシアを助けることになります）、他のいくつかの戦線を手薄にさせることです。重要な戦術の1つは、消耗戦開戦攻撃を実施し、次いで失った直後のエリアに INF を増強するため、同じカードからの移動を使用することです。この「削り取る」ことで、大きな損失を防ぐことができますが、CP プレイヤーには常に迷惑な話です。また、イタリアでも状況に応じて有効に使用できます。

たった24枚のカードで戦争全体を扱うことを望む観点から、そのため、カードはいくつかの目的を持たなければならず、*Ost Krieg*（このシリーズの第1作）の流儀に従い、大部分のカードは1つ以上の移動と共に攻撃又は生産のどちらかを認めます。カードの関係コストはバランスさせることが困難で、最終的に納得するまで多くのテスト後に価格を上下させました。これを行うことは、極めて重要でした。安すぎたり高すぎたりしたら、あなたは常にそれらを買戻すか又はそうしないか決定することがなくなります。ゲーム体験でより魅力的なのは、どのカードを使うかプレイヤーが悩むことです。—望ましいのは、やりたいための生産ポイントが常に1足りない状態です。

意図したことは、多くの選択肢と決断も含む非常にプレイアブルなシステムを構築することで、それは達成できたと考えます。

Imperial Tide Game Credits

Design	Gregory M. Smith
Project Director	John Kranz
Artwork	Tim Allen
Rules Editor/Proofing	Michael Neubauer
Rules Layout	Kevin Melahn
Playtesting	Rembert "Chip" Jarrell
	Mitch Ledford
	John Loy
	Joe Carter
	Frederick Ellsesser
Produced by	Compass Games, LLC



ルール索引 [RULES INDEX]

移動 [6.2]	7	国籍色と略号 [3.1]	5	追加の移動影響と限度 [6.2.8]	8
移動／攻撃活性化マーカー [3.0]	4	塹壕 [3.0、6.2.2]	3、7	追加の攻撃限度 [6.4]	9
移動への地形の影響 [6.2.6]	8	資源ポイントと補充ユニット [6.7]	10	デザイナーズ・ノート	15
移動のメカニクス [6.2.4]	7	資源マーカー [3.0]	4	入札 [5.0]	6
海上移動 [6.2.3]	7	支配マーカー [3.0]	3	年の開始 [6.1]	6
カード上の「ターンをパスする」 [6.1] ...	6	主要戦闘フェイズ [6.3]	8	年の終了 [6.4]	13
カードの資源ポイントへの変換		重砲兵ユニット [3.0]	3	BEF [6.7.10]	11
[6.7.12]	11	首都 [6.8]	11	BEF の特別ルール [6.1.2]	7
カードの表示 [3.0]	4	消耗戦闘 [6.4.5]	9	BEF ユニット [3.0]	3
ゲーム内容物 [3.0]	3	消耗戦闘フェイズ [6.3]	8	プレイのシーケンス概要 [6.1]	6
ゲームのセット・アップ [4.0]	5	強襲上陸 [6.4.3]	9	プレイの例ー最初の年 [6.16]	14
ゲーム・プレイ [6.0]	6	勝利条件 [2.0]	2	砲兵射撃フェイズ [6.3]	8
現行年カード [4.0、6.1]	5、6	スタッキング [6.2.5]	8	砲兵ユニット [3.0]	3
攻囲下 [6.4.1]	9	説明 [1.0]	2	補給と支配 [6.8]	11
航空機の使用 [6.11]	12	1914 年の特別ルール [6.1.1]	6	補充の制限 [6.7.11]	11
攻撃 [6.3]	8	前進と退却フェイズ [6.3]	9	歩兵ユニット [3.0]	3
攻撃 1 エリア [6.3]	8	戦闘後の前進と退却 [6.5]	9	ユニットの表示 [3.0]	4
攻撃における塹壕化 INF [6.4.4]	9	戦闘への地形の影響 [6.2.7]	8	ユニットの配置 [6.6]	10
攻撃のプレイの例	10	ソリテア・プレイ補助 [6.15]	13	要塞破壊マーカー [3.0]	4
国家の降伏 [6.13]	13	中欧勢力のセット・アップ [4.1]	5	翌年生産ポイント修正マーカー [3.0]	4
「このカードを捨て札する」カード		中立国の参戦 [6.12]	12	連合勢力のセット・アップ [4.2]	5
[6.10]	12	中立勢力のセット・アップ [4.3]	6	ロシア革命 [6.9]	12
「これを行う又は」カード・オプション					
[6.1]	6				

開始時に国家が支配するエリア [AREAS BY STARTING COUNTRY CONTROL]

オーストリアーハンガリー

ブラハ [Prague]
ウィーン [Vienna]
トレント [Trento]
トリエステ [Trieste]
ザグレブ [Zagreb]
サラエヴォ [Sarajevo]
ノヴィ・サド [Novi Sad]
ブラチスラヴァ [Bratislava]
ブダペスト [Budapest]
クルジュ [Cluj]
チェルノヴィッツ [Cernowitz]
コシツェ [Kosice]
プシェミシル [Pozemysel]

ベルギー

アントワープ [Antwerp]
ブリュッセル [Brussels]
リエージュ [Liege]

ブルガリア

プロプディフ [Plovdiv]
ソフィア [Sofia]
カザンラク [Kazanlik]

英連邦

ロンドン [London]

フランス

ナント [Nantes]
ボルドー [Bordeaux]
オルレアン [Orleans]
サン・タマン [St. Amand]
シェルブール [Cherbourg]
ル・アーヴル [Le Havre]
カレー [Calais]
パリ [Paris]
リオン [Lyon]
ディジョン [Dijon]
シャトー・ティエリ [Chateaur
Thierry]
カンブレー [Cambrai]
ヴェルダン [Verdun]
ナンシー [Nancy]
ベルフォール [Belfort]

ドイツ

メッツ [Metz]
ストラスブルク [Strasbourg]
フライブルク [Freiburg]
エッセン [Essen]
フランクフルト [Frankfurt]
ハンブルク [Hamburg]
ハノーヴァー [Hannover]
カッセル [Kassel]
シュトゥットガルト [Stuttgart]

シュテティーン [Stettin]

ベルリン [Berlin]
ケーニヒスベルク [Konigsberg]
ダンツィヒ [Danzig]
ポーゼン [Posen]
ブレスラウ [Breslau]
クラカウ [Cracow]

ギリシャ

アテネ [Athens]
トリカラ [Trikala]
サロニカ* [Salonika*]

イタリア

トリノ [Turin]
ヴェローナ [Verona]
ウディネ [Udine]
フィレンツェ [Florence]
ローマ [Rome]

ルーマニア

ブカレスト [Bucharest]
トゥルグ・ジウ [Targu Jiu]
ブラショフ [Brasov]
ガラツ [Galatz]
ヤシ [Jassy]

ロシア

ワルシャワ [Warsaw]
ブレストーリトフスク [Brest-Litovsk]
ビャリストク [Bialystok]
ヴィリニウス [Vilna]
リーガ [Riga]
ミンスク [Minsk]
ドゥブノ [Dubno]
ゴメリ [Gomel]
リヴネ [Rivne]
キエフ [Kiev]
ビーンヌイシヤ [Vinnitsa]
イスマーイーラ [Ismail]

セルビア

ベオグラード [Belgrade]
ヴァリャエヴォ [Valjevo]
スコピエ [Skopje]

トルコ

コンスタンティノープル [Constantinople]
クルクラレリ [Kirkklareli]
ガリポリ [Gallipoli]

US

(なし)

*サロニカは、厳密にはギリシャであるが、英連邦軍／フランス軍がそこへ行くときにギリシャ参戦を誘発しない。ツェデニエ [Cintinje] は、イン・プレイのいずれかの国家に属し、移動又は通過するときに参戦を誘発しない。

