



FIELDS OF DESPAIR

FRANCE ♠ 1914-1918

PLAYBOOK

日本語解説書

目次

14.0 一般情報	2	シナリオⅢ-1915～1916年：手詰まり	14
15.0 勝利条件&得点	3	シナリオⅣ-1917～1918年：最終攻勢	16
16.0 シナリオ特別ルール	4	シナリオ -1914～1918年：グランド・キャンペーン ...	18
17.0 戦略チップ	6	自由セットアップ・シナリオ	20
18.0 デザイナーズ	8	19.0～25.0 ソリテア・プレイ	21
シナリオ -1914年：導入	10	拡張されたプレイの例	36
シナリオ -1914年：機動戦	12	Credits	43

1 4. 0 一般情報 [General Information]

*Fields of Despair*は、1914～1918年のスパンで9ターンのグラウンド・キャンペーンとして、又は4つの中の1つのより小さな3ターン・シナリオとしてプレイできます。各3ターン・シナリオは、当時のユニークな戦いを再現します。1914年シナリオは、早い動きと予想できないプレイにあなたを誘います。1915～16年シナリオは、敵対する2つの穴籠り部隊が他方の弱点を探る、チェス競技に行き詰まります。最終的には、ダムが決壊して戦争を終わらせるための必死の努力として、1917～1918年シナリオで歴史的な時間との競争です。

1917～1918年シナリオは、プレイを制御するための特異なシステムを有する、完全なソリティア選択も持ちます。

1 4. 1 部隊プールとカウンター内容物 [Force Pool and Counter Mix]

全てのシナリオは、同じ部隊プールとカウンター内容物を使用します。ゲームの2枚のカウンター・シートとステッカ・シートの縮小したイメージに関しては、英文マニュアルのP41～43に掲載されています。

1 4. 2 マップ・セットアップ情報 [Map Setup Information]

マップ上に置かれたセットアップ情報のための構成は、以下の例のごとく表内に提供されます。セットアップ表は、ヘクス番号から開始して、左から右へと読まれます。プレイヤー諸氏は、あるヘクス内で歩兵と騎兵のSPsを構成するため、いかなる組合せのブロックも使用できます。「A」の要塞表示は連合国、「B」はベルギー、「CP」は中欧列強で、配置される要塞マークのSPsに一致する数字が続きます。「HL」の表示は、ヒンデンブルク線マークを示します。同様に、支配マークの「A」の表示は連合国支配マーク、「CP」は中欧列強支配マークです。

French Army				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
B01	-	-	A1	-
C07	15	3	A1	-
D02	-	-	-	-
J07	14	2	A4	A
J08	-	-	A4	-
K08	-	-	-	A
K09	14	2	-	A
K10	-	-	A4	A
Total:	77	10		

例：シナリオIについて、「フランス軍」チャートに、連合国プレイヤーがヘクスJ07内に14歩兵SPs、2騎兵SPs、連合国4SP要塞マークを置くことが列記されます。歩兵と騎兵のSPsを配置しているときは、総数が列記された数になる、使用可能ブロックのいかなる組合せも使用できます。

1915～1916年と1917～1918年シナリオについてのセットアップ情報は、分割ラインの使用によってヘクスをグループ化します。歩兵と騎兵のSPsは、指揮しているプレイヤーの自由裁量で、ヘクス・グループの間に分割されます。各ヘクス内には、少なくとも1歩兵SPを含まなければなりません。その他の情報は、ヘクス番号から開始して、左から右へと直線で読みます。

The Allies				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
D01	3	-	-	CP
D01	15	2	-	CP
D02	-	-	-	CP
D03	-	-	-	CP
D04	43	8	-	CP
D05	-	-	-	CP
E06	-	-	-	CP
F05	-	-	-	CP
G06	34	0	-	CP
H05	-	-	A5	Allies
I06	-	-	-	CP

例：連合国プレイヤーは、自身のフランス軍プール内で使用可能なブロックを望む要領で使用し、ヘクス番号E06、F05、G06、H05の間で、合計34歩兵SPsと合計0騎兵SPsを分割します。中欧列強の支配マークが、ヘクスE06、F05、G06に置かれます。ヘクスH05内に、連合国の5SP要塞マークと連合国の支配マークを置きます。

1 4. 3 プレイヤー・ボード [Player Boards]

プレイヤー・ボード・セットアップ表は、各プレイヤー・ボードについてのセットアップ情報を提供します。

開始時の砲兵と航空スコードロン・カウンター値は、プレイヤー・ボード・セットアップ上に列記されます。部隊プールからこれらの正確な数字のカウンターを取り上げ、それぞれの「使用可能[Available]」プレイヤー・ボード・ボックス内に置きます。開始値に列記された技術進歩、整備記録欄、兵站ポイントについてマークを置きます。

プレイヤー・ボード・セットアップ		
連合国	戦争のアセット	中欧列強
3,2,2,1,1,0	砲兵カウンター	4*,3,2,2,1,0
2,1,1,1,1,0	航空スコードロン・カウンター	2,1,1,1,1,0
0	戦車/突撃隊カウンター	0
9	砲兵整備記録欄	12
6	航空整備記録欄	6
16	補給許容量記録欄	17
1	兵站ポイント記録欄	1
2	航空機技術開発	2
1	毒ガス技術開発	2
0	ガスマスク技術開発	0
1	戦車/突撃隊技術開発	0

*ビッグ・ベルタ

例：CPは、自軍の「使用可能砲兵」ボックス内に6つの砲兵カウンターを置きます。カウンターの値は、以下のとおりです：4（ビッグ・ベルタ）、3、2、2、1、0。6つの航空スコードロン・カウンターは、自軍「使用可能航空」ボックス内に置かれます。カウンターの値は、以下のとおりです：2（非エース）、1、1、1、1、0。最後に、プレイヤー・ボード・マークが、各記録欄と技術開発について与えられた値に置かれます。

1.4.4 全体的な情報 [Global Information]

マップ上の記録欄（海上戦、USA の参戦、東部戦線、ターン、一般情報）にセットアップするとき並びに海上戦と東部戦線の引きバグに入れるときは、「全体的セットアップ」に従います。

全体的セットアップ						
記録欄	ボックス	バックキューブ	青	黒	赤	白
USW	0	海上戦	5	3	—	1
封鎖	1	東部戦線	—	4	4	—
USA 参戦	1	連合国 CP				
東部戦線	1	開始時 VP : 0 0				
ターン	1/AP1	主導権 : CP				

例：セットアップ時、USW マーカーを USW 記録欄の「0」ボックス内に置きます。海上封鎖、USA 参戦、東部戦線のマーカーは、それぞれ「1」ボックス内に置かれます。海上戦引きバグには、5つの青、3つの黒、1つの白のキューブが入ります。東部戦線バグには、4つの黒と4つの赤のキューブが入ります。VP マーカーは、両方とも一般情報記録欄上の「0」スペースに置かれます。ターン・マーカーは、ターン1のアクション・フェイズ1上に、鉄十字（CP）主導権を上に向けて置かれます。

1.5.0 勝利条件&得点 [Victory Conditions & Scoring]

各シナリオ・セットアップは、勝利条件、VPs の得点、ゲームに勝利する要領を述べます。3つのタイプの勝利条件は、以下のとおりです。：決定的勝利、優勢的勝利、勝利ポイント合計。決定的又は優勢的勝利条件は、ゲームを直ちに終了させます。VPs の合計は、プレイしたシナリオの終了時に勝者を判定します。

VPs は、プレイ中に得失されます。勝利条件は、1つのシナリオから次へ継続しているとき、又はグランド・キャンペーン中に変更し得ます。各シナリオ・セットアップの「シナリオの詳細」に、格別の注意を払ってください。

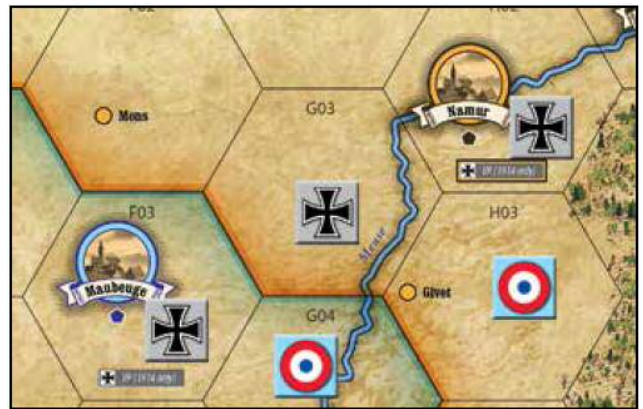
1.5.0.1 永久 VPs [Permanent VPs]：永久 VPs は、得点フェイズ中に陣営の VP 合計に加えられます。いったん加えられたら、決して陣営の VP 合計から差し引かれません。

1.5.0.2 一時的 VPs [Temporary VPs]：一時的 VPs は、得点フェイズ中に陣営の合計に加えられます。いったん加えられたら、これらはもしも当該目標が敵によって奪回（支配）されると、続く得点フェイズに差し引かれ得ます。もしも一時的 VPs が失われても、目標ヘクスの支配が再確立されたら再び獲得できます。

1.5.1 機動戦の得点 [Mobile War Scoring]：機動戦の得点は、ターン1～3中に使用されます。各陣営は、特定ヘクスを支配又は競合状態にすることにより、得点フェイズ中に VPs を得点します。ベルギー国内の VP ヘクスは、一時的です。その他の VP ヘクスは、永久です。

ターン3の終了時、連合国は CP によって支配されたフランス国内のヘクス数を基準に VPs を得点し得ます。

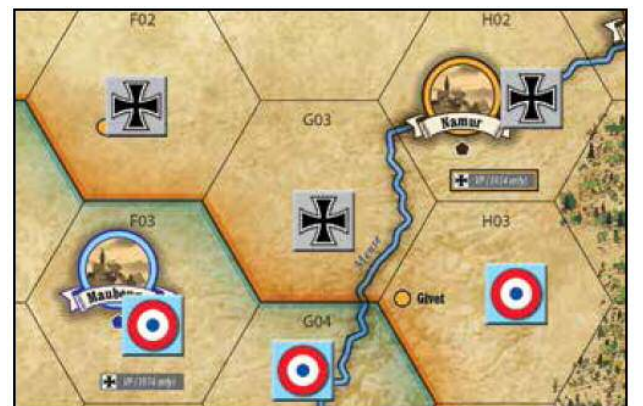
- 12～14 ヘクス：1 VP
- 9～11 ヘクス：2 VPs
- ≤ 8 ヘクス：3 VPs



例（ターン1の得点フェイズ）：CP は、Maubeuge（永久）と Namur（一時的）の支配から各1 VP を得点します。



例：（ターン2の得点フェイズ）：連合国は、Maubeuge と Namur の両方を奪回します。Maubeuge は、CP についてのみ永久 VP なので、VPs を得失する陣営はありません。以前の得点フェイズ中に CP が Namur を支配していたので、連合国は奪回（支配）について1 VP を獲得します。CP は、ターン1に Namur について得点した1 VP を失います。



例（ターン3の得点フェイズ）：連合国は、ターン2の Namur について得点した1 VP を失います。VP は、Namur の支配について1 VP を獲得します。Namur について獲得された合計 VP は1のみなので、CP はターン2に失われた1 VP を獲得することが認められます。



15.2 基準線の得点 [Baseline Scoring] : 基準線の得点は、前線にある時点で固定し、それに対する陣営の進捗を測ります。基準線の得点を介して得点されたVPsは、永久VPsです。

各ターンの開始時に「基準線」を確立するため、フランス国内のCP支配下ヘクスをカウントします。一般情報記録欄上の基準線に一致する値に基準線マーカーが置かれます。

得点フェイズを完了させているとき、CPによって支配されたフランス国内のヘクス数をカウントします。

- a) もしも現在のCP支配下ヘクスの数が「基準線」よりも多ければ、CPはその差に一致するVPsを獲得します。
- b) もしも現在のCP支配下ヘクスの数が「基準線」と同数であれば、CPは1VPを獲得します。
- c) もしも現在のCP支配下ヘクスの数が「基準線」よりも少なければ、連合国はその差に一致するVPsを獲得します。

15.3 最終攻勢得点 [Final Push Scoring] : 最終攻勢得点は、VPsを使用せずに得点する唯一の方法です。代わりに、ゲームは歴史的な結果に対する連合国進捗の全か無かになります。ターン9の終了時です。

- a) もしも連合国がフランス国内の各ヘクスを支配すると、ゲームは引き分けです。
- b) もしも連合国がフランス国内の各ヘクスを支配し、ベルギーと／又はドイツ国内で補給線を持つ5ヘクス以上をやはり支配すると、ゲームは連合国の勝利です。
- c) もしも a) 又は b) のどちらの条件も満たさなければ、中欧列強陣営が勝利します。

16.0 シナリオ特別ルール [Scenario Special Rules]

いくつかのシナリオは、セットアップ情報に注記された「シナリオ特別ルール」を持ちます。競技中は、これらのルールが基本ルールに優先します。以下の項目は、シナリオ特別ルールの詳細を提供します。

16.1 1914年の初動 [1914 Opening Move]



ターン1の開始前、CPプレイヤーはベルギー侵攻の奇襲「初動」を完了させます。初動は、航空偵察から突破移動(7.1~7.4)を通しての完全な1アクション・フェイズです。初動は、ベルギーの侵攻を含まなければなりません。

初動中のCPは、フランス国内ヘクスへのブロックの移動、航空スコードロン又は砲兵カウンターの配置が認められません。連合国は、航空スコードロン又は砲兵カウンターのプレイ、兵站ポイントの使用ができません。いったん初動が完了したら、ターン・マーカーをターン1へ進め、プレイのシークエンスを開始します。

選択的に、CPは初動を完全になしで済ませることができます。もしもそうするのであれば、ターン・マーカーをターン1のアクション・フェイズ1に置き、ターン1からゲームを開始します。

デザイン・ノート : 無制限潜水艦戦は、USA 早期参戦の脅威をもたらします。東部戦線は、ロシア軍大勝利の脅威がCPの頭上にぶら下がっています。両者は、固有のリスクと報酬としてデザインされました。1914年を越えないゲームでは、リスクは最小限です。結果として、USWの恩恵はリスクに勝ります。その他のアイテムにEPsを消費する恩恵は、東部戦線は無視するリスクに勝ります。

1914年の修正されたプレイのシークエンスは、USWを使用するためのリスクを回復させ、長期戦ゲームで典型的な東部戦線への継続的な努力を反映するためにCPの経済を修正します。これは、プレイのスピードアップという追加の特典も持ちます。

16.2 1914年の修正されたプレイのシークエンス (選択) [1914 Modified Sequence of Play]

シナリオI又はII(ターン3に終了)をプレイしているとき、プレイヤー諸氏は選択的にシナリオIII(ターン4~6)へプレイを継続できます。1914年の修正されたプレイのシークエンスは、プレイヤー諸氏がプレイをシナリオIIIに継続しないことが明らかとなときに推奨します。

もしもプレイの開始前に相互同意が行われたら、USA参戦マーカーの前進と東部戦線の解決は飛ばされます。その代わりに、以下のルールが使用されます。

USA参戦の前進 [Advance the USA Entry] : プレイのシークエンスのこのステップを無視します。その代わりに、CPが無制限潜水艦戦を使用する瞬間、海上戦を解決する前に、海上戦引きバッグ内に追加の青いキューブを1つ入れます。追加のキューブは、永久です。

東部戦線の解決 [Resolve the Eastern Front] : プレイのシークエンスのこのステップを無視します。その代わりに、各ターンにCPのEPsを1ずつ減少させます。

16.3 中欧列強の東部増強 [The Central Powers reinforce the East]

1914年にロシア陸軍の動員速度に驚かされたドイツ軍最高司令部は、西部戦線から東部へ兵士の移送を開始しました。1915年には、移送で戻されました。

ターン4の開始時、以下の手順の1つを完了します。もしもターン3(シナリオI、II、グランド・キャンペーン)からプレイを継続していると、CPプレイヤーは前線ヘクスから15歩兵SPsを移動させ、ターン5のアクション・フェイズ1にそれらを置きます。

もしもターン4にプレイを開始していると(シナリオIII)、CPプレイヤーはターン記録欄上のターン5のアクション・フェイズ1に15歩兵SPsを置きます。これらのSPsは、ターン5の開始時にCP前線ヘクス内に置かれます(CPプレイヤーの選択)。これらの15歩兵SPsは、シナリオのセットアップに列記されたその他のSPsに追加されます。

16.4 ヒンデンブルク線 [The Hindenburg Line]



ヒンデンブルク線は、ルール・ブックと早見表で述べられたごとく、中欧列強に防御特典を提供します。ヒンデンブルク線の配置は、選択です。

中欧列強がヒンデンブルク線マーカーを含んでいるヘクスで防御しているとき、塹壕防御サイの数は2倍になります(7.3.4)。



もしも「突破移動」[“Breakout Move”]でマークされたヘクスがヒンデンプルク線マーカーも含むと、連合国は突破移動を行うことができません。その代わりに、突破移動マーカーを取り去り、一緒にヒンデンプルク線マーカーを取り去ります。ヒンデンプルク線マーカーを取り去るために、戦車カウンタを消費する必要はありません(7.4.2)。

ヒンデンプルク線マーカーは、シナリオIV 1917～1918年：最終攻勢をプレイしているとき、事前に決定された位置にセットアップされます。グランド・キャンペーンをプレイしているとき、ヒンデンプルク線はこれらのルールに従ってプレイに置かれます。

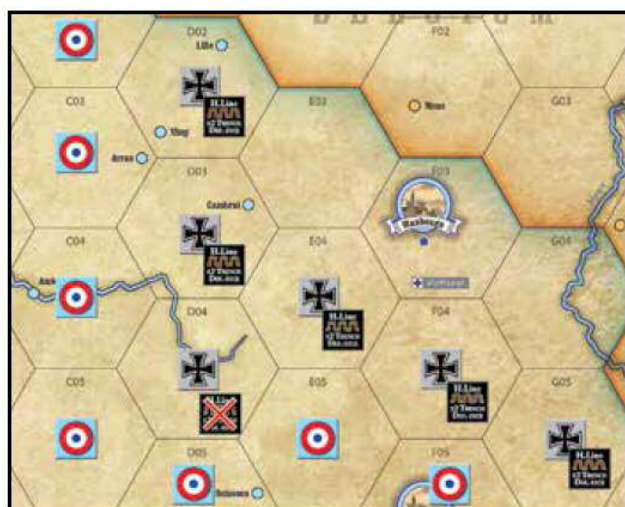
ヒンデンプルク線マーカーは、ターン7の生産フェイズ中に他の全てのEPsが消費される前にマップ上に置かれます。CPは、マーカーを置くために1EP(合計)を消費しなければなりません。

ヒンデンプルク線マーカーは、マップの北端から開始して南端で終了する、隣接ヘクスの道筋を形成しなければなりません。ヒンデンプルク線マーカーを置いているとき、切れ目は認められません。

ヒンデンプルク線は、15ヘクスを超過できません。

ヒンデンプルク線マーカーは、CPの支配マーカーを含んでいるヘクス内にのみ置くことができます。

互いに隣接する他の2つのヒンデンプルク線マーカーの正面に置くことができるヒンデンプルク線マーカーはありません。



非合法のヒンデンプルク線マーカー配置の例：ヘクス D04 は、正面の2ヘクス D03 と E04 内にヒンデンプルク線マーカーがあるため非合法です。

しばしば前線を形成する曲線のため、CP 支配マーカーを含んでいる連続した隣接ヘクスの道筋は、15ヘクスを超過し得ます。もしもヒンデンプルク線の配置で、北端から南端まで15ヘクスの要件を満たせなければ、CP プレイヤーは支配マーカーを含んでいる隣接ヘクスの道筋を短縮しなければなりません。これは、支配マーカーを自身が支配する方向のヘクスへ戻すことで行われます。連合国の支配マーカーは、この方法でカラになったヘクス内に置かれます。

いったん15連続ヘクスまで減少したら、ヒンデンプルク線マーカーを、CP 支配マーカーを含んでいるヘクス内に置くことができます。CP プレイヤーは、この方法でカラにしたヘクスから、いまやヒンデンプルク線マーカーを含む隣接ヘクスへ、全てのブロックも退却させなければなりません。

いったんこの手順が完了したら、全てのヒンデンプルク線ヘクスが以下のヘクス内になければなりません。

- CP 支配マーカーを含み、しかも
- 連合国の支配マーカーを含んでいるヘクスに隣接する。

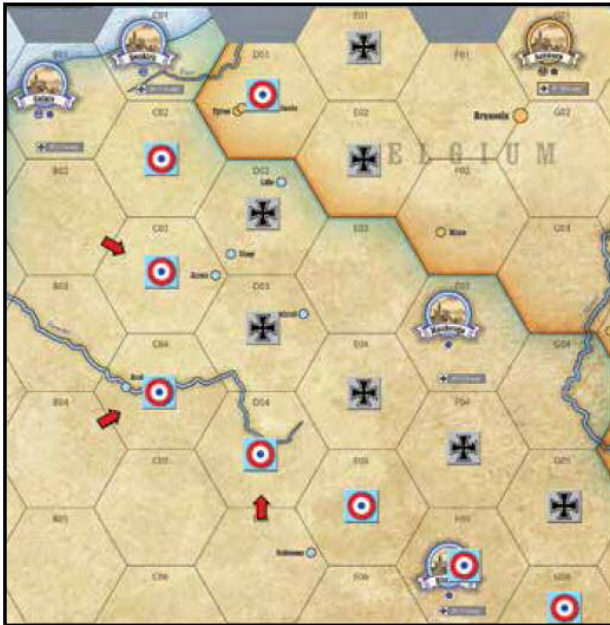
例外：もしも CP ブロックによって占められたら、たとえ連合国の支配マーカーが存在しても、CP はヘクス H05 (Verdun) 内にヒンデンプルク線マーカーを置くことができます。CP は、ヒンデンプルク線の特典を全て受け取ります。連合国は、支配を維持します。

もしもグランド・キャンペーンをプレイしていると、基準線(15.2)は連合国がヘクスの支配を取った後のターンにセットされます。カラになったヘクス内の支配の変更は、それ故得点を変化させません。



例：この例で、CPの前線が17ヘクスに伸びたと仮定すると、15ヘクスのヒンデンプルク線限度を満たすために縮小しなければなりません。

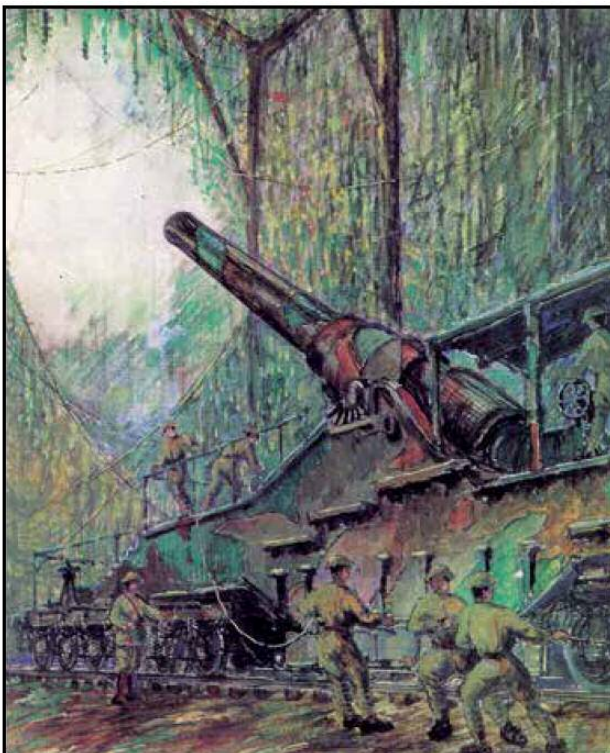
CP プレイヤーは、自軍の支配マーカーをヘクス C03、C04、D04 からヘクス D03 へ戻さなければなりません。これは、CP 戦線を2ヘクスだけ減少させて15ヘクスの長さにします。次いで、ヒンデンプルク線マーカーは、CP マーカーを持つ全ヘクス内に置くことができます。



例：連合国の支配マーカーは、CPによってカラにされたヘクス内へ前進させられます。基準線マーカーは、フランス国内で更新されたCP支配下のヘクス合計まで調整されます。

16.5 春季攻勢 [Spring Offensive]

ターン8に、CPはある1ヘクスへ、最低1つの攻撃を15SPs以上で行わなければなりません。CPプレイヤーは、攻撃を行うアクション・フェイズを選択できます。



17.0 戦略チップ [Strategy Tips]

以下のアドバイスは、関係するシナリオの時期又はグランド・キャンペーンの現在の状況が少なくとも類似していると仮定します。

17.1 1914年の戦略 [Strategy in 1914]

概括：1914年のゲームは、広く開かれ、迅速で、ときには予測できません。最初は、より経験豊富か又はより積極的なプレイヤーが中欧列強をプレイすることを勧めます。気が強い人でなければなりません。

中欧列強：攻撃！攻撃！攻撃せよ！ 中欧列強が勝利のペースを維持するための戦略は、情け容赦ない攻撃と突破移動の使用です。ヘクスを掃討しない臆病な攻撃は、機会の浪費です。あなたは戦力で優位になりますが、目標は開始地点から遠く離れています。

もしもグランド・キャンペーン又は機動戦シナリオをプレイしていたら、初動が連続してベルギーを迅速に突破することを認め、効率性が鍵であることを忘れないでください。初動がうまくいけば、あなたのターン1にフランスへ到達することが可能です。

ヘルムート・フォン・モルトケが死の床で漏らした「右翼を強化せよ」という伝説があります。1914年に小モルトケが下した決断を、ここではあなたが下します。フランス軍の戦力が南東で始まることを肝に銘じてください。連合国の目標は、南東にあります。あなたは、自軍の目標に向かって進撃する一方、連合国がその目標を奪取することを妨げてバランスさせなければなりません。これは、1914年にモルトケが直面した厳しい選択を模倣するものです。

あなたは、フランス軍がどこにでもいるように感じるでしょう。なぜなら、そこにいるからです。狡猾な連合国プレイヤーは、あなたの胸の内を推し量ることができます。これらのブロックの大半が低い値か又は欺瞞ブロックであることを忘れてはなりません。

私は海峡の港湾を奪取するか、又はマルヌ川／パリへ行けるでしょうか？ どの方法が良いかあなたに話すのは抵抗がありますが、あなたは全てを持つことはできないと言っておきます。もしも1915年に入るプレイを計画し、いったん越えて塹壕が掘られたら、前線が膠着することを肝に銘じてください。あなたは最前線をどのようににしたいですか？

更にもう一つ・・・もしも1915年に入るまで継続することを計画するのであれば、イギリス軍の強大化に備えなければなりません。キッチナーの軍は、その途上にあります。

連合国：当時のフランス軍のドクトリンは、「いかなる犠牲を払っても攻撃せよ！」でした。あなたは、下がって防御できません。攻撃しなければならないのです。最初の数ターンは、中欧列強軍があなたの軍よりも強大であることに、常に留意してください。あなたは、可能な限りその進撃を遅らせ、注意深く選んだ適時の攻撃を行うことを望むでしょう。

あなたが持つ初期の優位性は、目標が正しく目の前にあることであり、Mühlhausenのような南東の場所への素早い一撃は、早期に勝利ポイントを生み出すことができます。中欧列強はこの地域が弱体で開始するため、ターン1に勝利ポイントをかつさうことは重要です。

中欧列強がベルギーからフランス国内に回り込むに連れ、戦線に弱点ができます。航空偵察で見つけ、次いで激しく攻撃してください。もしもヘクスを掃討すれば、しばしば2ヘクス突破移動できます。これは、進撃している中欧列強に激震を生じさせます。もしもアクション・フェイズ2中にXVII号計画ヘクスに位置していたら、勝利ポイントも得点します。

もしも中欧列強の戦線に弱点がなければどうするか？ これは、良い知らせです。なぜならば、全てを守るプレイヤーは何も守れないからです。全てのヘクスを強化することで、中欧列強プレイヤーは強力な攻撃を行って目標を奪取することができなくなります。もしもあなたがMühlhausenを早期にかっさらえば、それだけで勝利できるかも知れません。

要塞ヘクスをカラにしてはなりません。これらは強力な防御拠点ですが、防御するブロックなしで単独でいたら、あっけなく陥落します。中欧列強がビッグ・ベルタを使用すれば特にです。

あなたの兵站ポイントを増強のために使用してください。突破移動は、あなたを防御位置から外に押し出します。兵站ポイントの良い使用は、これを素早く固めます。軍を保全するためには、得点したばかりのヘクスを放棄することを恐れてはなりません。

各ヘクス内に、可能なだけ多くのブロックを使用してください。単一の3SPブロックは、もしも3つの1SPブロックとして置けば、遥かに脅しがききます。

最後に、もしも1914年を越えてプレイしていたら、現在の経済的決断がゲーム後半で中欧列強の経済を締め上げ、突破移動を効果的にすることを意識し続けてください。海上戦と戦車への投資は、長期間の良いプレイです。中欧列強があなたの戦線背後に騎兵を回り込ませ、容易に土地を奪われることも避けてください。これらのヘクスは、いったん塹壕戦が開始されたら取り戻すのが極めて困難です。

17.2 1915～1916年の戦略 [Strategy in 1915-1916]

概括：これを書くことは、非常に難題です。戦略は、両陣営についてほぼ共通です。ゲームは一般的に非常に停滞します。完璧な戦略はないので、いくつか示唆するに留めます。

航空偵察なしで攻撃してはなりません。弱点を発見するため、自軍航空スコードロンを温存してください。これは、もちろん、あなたが空中戦を挑まないときに、敵が自由に偵察することを認めることになります。これは真に難しい選択です。偵察は、欺瞞ブロックへの砲兵射撃であなたを浪費させません。

兵站ポイントは、頑強な防御の鍵である増強を介して防御的柔軟性を提供します。

主導権の変更は、それを獲得したプレイヤーに事実上の連続移動を提供することを忘れないでください。

戦車／突撃隊の技術開発を進めてください。さもなければ、あなたは戦争後半に突破移動を行えません。

中欧列強：規模の優位性を失う覚悟をしてください。あなたは、それでも総数で連合国を凌駕できますが、あなたの増援は前線から遥かに離れて開始します。これは、前線を窒息させます。

1915～1916年のプレイヤー・ボード・セットアップは、あなたが毒ガスの優位性を取るよう仕向けます。あなたは、ガスマスクの開発がそれに対処する前に使用する1ターンを持つことになります。

前線へ新たなブロックを移送するための兵站ポイントの使用は、よく検討してください。それは、あなたが増強するための能力を減少させる交換となります。

連合国：もしも1914年から続いていたら、イギリス軍の規模は、しばしば中欧列強を凌駕します。攻撃を恐れてはなりません！

主導権を持たないことによる優位性があります。後行を認めることで、攻撃してブロックを明らかにし、ヘクス内の敵戦力をよく知ります。これは、アクション・フェイズ2中にあなたが少し大胆になることも認めます。なぜならば、戦略再編成があなたに再配置を直ちに認めるからです。あなたの優位性のために、この攻撃を使用してください。

もしも前のターンに、いくつかのヘクスの中欧列強ユニットを掃討していたら、主導権の競りを検討してください。これは、破壊的な移動になり得ますが、中欧列強が主導権を取り戻さない限り、ゲーム毎に一度のみ獲得します。もしも1915～1916年を越えてプレイしていたら、1917年になるまで待つ長期戦が良いでしょう。

17.3 1917～1918年の戦略 [Strategy in 1917-1918]

概説：時計の針は、連合国のために刻まれています。1914年から完全に形成逆転です。終了ゲームの戦略は、最初の6ターンのプレイに依存して異なります。

中欧列強：あなたの目標は、保持することのみです。もしも1916年から継続してプレイしていたら、速やかにヒンデンブルク線を構築してください。もしも1917～1918年シナリオをプレイしているのであれば、あなたはすでにそれを持っています。ロシアが戦争から退場するときに注意してください。あなたが受け取る唯一の増援は、東部戦線からやって来ます。これらを上手に使用してください。

可能なときはいつでも、縦深防御を使用してください。少々贅沢ですが、ブロックの二線を持つのです（たとえそれらが1でも）。これは、あなたを増強のために良い地所に置き、連合国に突破戦闘の開始について再考させるかも知れません。縦深防御は、莫大な補給許容量を要求します。

もしも自身の前線が破れると考えたら、連合国の突破戦闘に対して防御するため、いくらかの砲兵カウンターを取っておくのが賢明です。

あなたの経済は、海上封鎖によって破壊されることが予想されます。個人的な好みは多くは、あなたの経済的決定に行き着きます。航空機進歩のペースを維持するのが賢明です。

連合国：ヒンデンブルク線の突破は、第一の目標です。投入可能な全てを1ヘクスに集中させることは、優秀なプレイヤーに対して決して効果が上がりません。彼は単に増強してあなたを停止させます。複数攻撃が最良です。可能な限りその意図を偽装することに注意を払ってください。

南東について忘れないでください。チャンスは防御が薄い箇所です。ここでの突破移動は、相手の頭部を押さえることができます。つまり、シナリオ目標に十分注意してください。移動が相手の頭を押さえる一方で、常に勝利ポイントを得点できるわけではありません。

突破移動を行っているときは、可能であれば複数ヘクス内へ移動してください。

あなたは、すでにVerdunヘクスを支配しています（もしも1917～1918年シナリオであれば）。各アクション・フェイズにその砲兵で射撃することを忘れないでください。

戦車技術開発に投資し、もしも可能であれば余分に戦車カウンターを購入してください。



18.0 デザイナーズ・ノート [Designer's Notes]

発端 [The Genesis]

「もしもブロックが4ステップに留まらなければ？」Fields of Despair は、ゲーム・コンヴェンションの長い1日の後に、ホテルのラウンジで持ち出された疑問から開始しました。ウォー・ゲームの友人たちと一緒に雑談し、議論し、サイをののしり、相手がどれだけ幸運で、(もちろん)最新のデザイン・アイデアを話し合う習慣があります。

ブロックの範囲を0~20の値にするアイデアが最初に浮かびました。兵士の大規模な集中が行われた第一次世界大戦の西部戦線には、自然にフィットしました。ゲームが生まれました。

私はブロック・ウォー・ゲームを大変好みます。最初に Hammer of the Scots が私を捉え、間もなく East Front と Europe Engulfed が続きました。これらは凄いです。Fields of Despair のデザインを進める中で、私の目標はすでに完璧になっているものを創作することではありませんでした。私の真摯な願いは、以前にプレイしたブロック・ウォー・ゲームと異なり、プレイした後にそのゲームが常にユニークであると感じられるものでした。

焦点 [Focus]

ゲームは、攻撃と防御で同時に圧力がかかる機動とリスク管理に焦点を当てた大規模戦略の演習です。海上戦、東部戦線、銃後の全てが、第一次世界大戦の西部戦線マップ上を中心にプレイを盛り上げます。

経済システム [Economic System]

経済システムは、マップ上で発生するプレイの全要素が完了した後で構築されました。目標は、技術開発を導入するだけでなく、航空、砲兵、補給を管理するための方法を構築する一方で、拡散させずに仕上げることにありました。システムのディヴェロップは、海上戦に意味を持たせることに焦点が当てられました。

経済ポイント [Economic Points]

経済ポイントは、天然資源、貿易、工業の存在、銃後の人的資源の幅広い抽象化です。表にされた帰着は、CP に緒戦の優位性、中期の均衡、後期の急速な崩壊を与えるためにデザインされました。

整備 [Maintenance]

戦争アセット維持のため、軍需物資を供給し、それらを扱う兵員を訓練しなければならず、しばしば単に補充する必要を、資源を用いることで反映するよう望みました。

海上戦 [Naval Warfare]

焦点は、海上戦の経済への影響に尽きます。私の目標は、それをシンプルに保つ一方、封鎖の締め付けとより投機的な U ボート作戦との違いを出すことでした。封鎖は、CP の経済を長期間にわたって窒息させることでゆっくりと力を獲得しますが、CP は最大努力のために USW のリスクを負わなければなりません。USW の成功は、植民地部隊や英国内で師団を形成して補給するために必要な軍需品を運んでいる艦船の撃沈をあらわします。2つの黒いキューブが引かれて「6」が振られたとき、CP はアメリカ人を運んでいる輸送船を沈め、USA を戦争へ1段階押しやります。もしも USW が宣言されなければ、デザインは意図的に USA を遅く参戦させます。単独の USW 宣言は、USA を歴史的なタイムラインに置き、宣言に続いて早期参戦のリスクがあります。

航空システム [Air System]

私は偵察手段としての航空機の主な役割を強調することを望みました。歩兵戦闘への修正は、全く考慮しませんでした。偵察は、自軍砲兵を浪費させないこと又は罠に落ちないことを保証する、有利な情報を提供します。

表面上は単純に見える空中戦とその後の修理手順は、その最終形態を得るまでいくらか時間がかかりました。その意図は、カウンターがスコードロン (又はヤフタ) 全体で、個別の航空機でないことを反映させるためです。命中は、失われた航空機と重大な損害を受けて帰還した航空機の組合せをあらわします。修理システムは、スコードロンを完全戦力に戻す地上整備員を反映します。

「帰還」は、揺籃期の航空機技術開発の拘束下で偵察を完遂することの困難さを示すためにデザインされました。

砲兵 [Artillery]

砲兵カウンターは、しばしば攻勢の前又は要塞を落とすために使用された長期の重弾幕をあらわします。小口径砲は、ブロックに内包されているとみなします。

兵站ポイント [Logistic Points]

これらは、私が愛する Rick Young と Jesse Evans の Europe Engulfed の特殊アクションの中に見つけました。特殊アクションは、生産フェイズに連携したコストを持つ、特異な活動を認める偉大なシステムです。私は「特殊アクション」という用語を使用するか議論しましたが、Europe Engulfed の特殊アクションは、実際問題としてより攻撃的なので、使用しないことに決めました。

戦略再編成 [Strategic Reorganization]

戦略再編成は、説明するのが非常に困難な概念ですが、プレイの最も楽しめる一面であると、首尾一貫して報告されています。これは、ゲームの心臓です。これこそが、*Fields of Despair* をユニークなゲームにしているものです。私は、プレイヤー諸氏が秘密裏に大規模な兵員の増強を行うことを再現できるようにしたいと望みました（敵の偵察から隠すことに成功して）。確かに、敵は何かが進んでいることは分かります。なぜならば、当時の司令官たちが列車の走っている光景を見たのと同じように、ブロックが回転している様子を見るからです。ただし、特異なブロックの番号システムは、あなたが1ヘクス内のブロックを減少させて他のそれを増加させることを認めます。あなたには、その欺瞞が解りません。

デザイン過程の最初期に、マップ上に鉄道線を記載しないことを決めました。鉄道線の捕獲が要である、*East Front* の WWI 版を創りたいとは望みませんでした。その単純化については、話したくありません。電信が増大させる戦略移動の限度を割り当てることも望みませんでした。ドイツ軍がベルギーで直面した、修理又は新たな鉄道線を建設しなければならないという、初期の困難さを与えようと考えました。鉄道許容量を経済ゲームの一部とする実験さえ行いましたが、結局単純さを選択しました。

プレイヤーに少なくとも1つのブロックで自軍前線の維持を強制することは、戦略移動に自然な制限を提供します。リスクとイン・プレイの SPs 数への希求は依然として提供されており、表面上無制限に見えるものにはより制限があります。そう、正しい状況下で、プレイヤーは全ての自軍ヘクス内に1SP ブロックを置き、その他の全 SPs を1つ又は2つのヘクス内に集中できます。ただし、そのプレイヤーは敗北し、なぜ戦争中にそれが行われなかったかを申し分なく学ぶでしょう。

地形 [Terrain]

私の目標は、塹壕を主要な地形特徴のごとく強調することでした。戦争の大部分について塹壕が地表を覆い、移動や戦闘に多大な努力を要しました。いったん両陣営が穴に籠ったら、塹壕は偏在化します。したがって、それをアクションと／又はコストと結びつける代わりに、どこにでも自動的にあるとしました。これは、私が実験をしなかったとは言いません。ゲームの最初期版では、塹壕は EP コストを持ちました。それは、うまく機能しませんでした。経済システムはすでに非常にタイトで、追加の負荷はシステムに更なる SPs を要求し、更なる極端な戦略のためのドアが開かれました。

補給ルール [Supply Rules]

補給許容量は、ある陣営の軍事物資の生産、鉄道線の建設と維持、戦場で軍隊を補給下に保つために必要な兵員をあらわします。私は本土が常に補給下であるとか、補給線を持つ各ユニットは自動的補給下といった慣例を逸脱することに決めました。その代わりに、私は本国の工業を維持するための努力と、もしも補給が限定されていたら何を行う必要があるのかに焦点を当てることを望みました。

東部戦線 [Eastern Front]

これは、西部の対極にある、東部における戦争の何らかの影響を、長期間プレイに反映させるためにデザインされました。CP プレイヤーは、ジレンマに直面します。あなたは安全にプレイして、ロシアが崩壊するときに西部へ帰還する最大限の部隊を東部へ送るか、又は迅速な勝利に望みをかけて、東部を危険に晒して全てを西部に投入しますか？

ターン記録欄 [Turn Track]

WWI の西部戦線ゲーム・システムで 1914 年を越えるもの全てが直面するのは、ダイナミックな緒戦の数か月間に次いで数年間に及ぶ戦線の膠着、戦争の終了時にのみ再び弾け飛ぶのを再現することへの挑戦です。解決策は、非対称のターン記録欄でした。戦争の各段階で同じ数のターンを割り振ることで、それぞれプレイするのに十分な時間が与えられました。それは、キャンペーンをプレイアブルなシナリオに分割することをも容易にしました。

勝利 [Victory]

塹壕が何もかも変えてしまうので、私は単純に目標を変化させるようデザインしました。早期の目標は攻勢を強調し、特に CP の場合は突破です。目標は、プレイヤー諸氏に各陣営の歴史的目標の感覚を与える緒戦から差異を生じさせます。

シナリオ I : 機動戦では、ブロック・システムは、CP の目標をうまくフランス軍の崩壊（1つの歴史的目標）と結びつけることに適していませんでした。それは、あまりにも賭けであることが証明されました。私は単純化、歴史性、プレイヤーの自由度について選択しました。CP の目標は、ドイツ帝国軍に歴史的な道筋からいくらか自由に逸脱することを提供する一方で、歴史的な進撃ルートに従うプレイを勇気づけるためにデザインされました。連合軍、特にフランス軍が劣勢であるにもかかわらず、攻撃する圧力を感じることを私は望みました。

基準線の得点は、膠着状態での進捗を測る、私の解決策です。

戦闘表 [Combat Table]

この表は、他の選択肢である、多数のサイコロを振ることを望まないプレイヤー諸氏のために作られました。私は、表の骨格を作ってくれた Tony Lanagsek に大きな感謝を与えたいです。いくつかの小規模な修正を別として、この仕事は彼のものです。Europe Engulfed に戦闘結果表を含めた Rick Young に、精神的な賞賛を送ります。私は個人的にプレイする度、この戦闘結果表を使用します。

ヒンデンブルク線 [Hindenburg Line]

私はヒンデンブルク線が伸びる前線の長さを自由にしました。ゲームでは、ドイツ軍最高司令部の縦深防御への変換をあらわします。

ソリテア・システム [The Solitaire System]

CP の一般的に防御的な性格と組み合わせた前線の膠着は、このデザインを可能にしました。戦場の霧を維持するためのメカニズムが第一にきました。次いで、私はソリテア・プレイ・ガイドの多数の表を形成するため、戦闘結果表の骨子を使用しました。表に望んだ結果を得るため、多くのディヴェロップの時間を費やしました。自分がプレイしたかったシステム（間違いも含めて）をデザインしようと試みました。例えば、CP の小規模な防御は、普通は破滅です。それらは取り除くものの、私が行いがちな無分別な攻撃は残すことにしました。目標チットは、歴史的な目標とあなたが公平を保つ要素とを組み合わせるべくデザインされました。

Strategic Intelligence

「戦争は最初の 20 日間の闘いで決せられ、その後に戦場で起きた全ては、たとえ驚き困惑することであっても、運命的な決断に対して絶望と虚しさを訴えた。」

～ウィンストン S. チャーチル

1914 年 8 月、強力なドイツ第 1 軍と第 2 軍がベルギーにないだれ込み、リエージュとナミュールの重要なベルギー軍要塞を蹂躪した。シュリーフェン計画が発動されたのだ。

ドイツ軍のベルギー国内への移動が牽制かどうかは不明で、フランス軍は第 XVII 号計画を発動するための準備を整えた。それは、事実上の攻勢だった。第 XVII 号計画の主目標は、アルザス＝ロレーヌ地方の失地回復だった。「Offensive á outrance」又は「過度の攻勢」、フランス全体が攻勢に満ち満ちていた。

この導入シナリオは 3 ターンで、新人プレイヤーに勧めるためにデザインされた。シナリオはターン 1 のアクション・フェイズ 1 に開始される。セットアップは、プレイのシークエンスの初動とターン 1 のフェイズ 1～3 ですでに説明された。中欧列強は、主導権を持ち先行する。プレイヤー諸氏は、プレイを 1915～1916 年シナリオへ継続することを選択できる。

Scenario Details

シナリオ・ターン：1～3

開始：ターン 1 のアクション・フェイズ 1－中欧列強主導権勝利条件：

決定的勝利

中欧列強：Paris の支配（いずれかの連合国アクション・フェイズ終了時）

連合国：ターン 2 の終了後に CP がフランス国内のヘクスを支配していない。

優勢的勝利

VP が相手よりも 6 以上超過したどちらかの陣営。

合計勝利ポイント

機動戦得点 (15.1)：もしもどちらのプレイヤーも決定的又は優勢的勝利を達成しなければ、ターン 3 の終了時に高い合計 VP を持つプレイヤーが勝利する。もしも得点が高数であると、ゲームは引き分け。

シナリオ特別ルール：

1914 年修正後のプレイのシークエンス (選択：16.2)：この選択肢は、もしも両プレイヤーがターン 3 を超えてプレイを継続しないことに同意すれば推奨する。

備忘：

空中戦は、ターン 2 になるまで認められない。



Player Board Setup

Allies	Asset of War	Central Powers
3,2,1,1,0	Artillery Counters	4*,3,2,1,1,0
1,1,1,1,1,0	Aircraft Squadron Counters	1,1,1,1,1,0
0	Tank/Stosstruppen Counters	0
10	Artillery Maintenance Track	12
5	Air Maintenance Track	5
17	Supply Capacity Track	17
3	Logistic Points Track	4
1	Aircraft Tech	1
0	Poison Gas Tech	1
0	Gas Masks Tech	0
0	Tank/Stosstruppen Tech	0

* Big Bertha

Economy & Reinforcements

Allies				Central Powers		
Econ Pts	Reinforcements Paris England	Turn	Econ Pts	Reinforcements Koblenz EF		
4	15 4	1	8	30 5		
6	20 6	2	10	40 15		
8	20 18	3	12	50 20		
11	35 30	4	12	40 10		
12	30 40	5	11	35 5		
12	30 25	6	9	30 5		
10	10 15	7	8	10 0		
9	10 10	8	7	0 0		
8	10 10	9	6	0 0		

Global Setup

Track	Box	Bags/Cubes	Blue	Black	Red	White
USW	0	Naval Warfare	5	3	-	1
Blockade	1	Eastern Front	-	4	4	-
USA Entry	1			Allies	CP	
East Front	1	Starting VP:		0	0	
Turn	1/APL	Initiative:		CP		

SCENARIO I

1914: Introductory Scenario

(2/2)

The Central Powers				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
G2	-	3	-	CP
G3	-	2	-	CP
H1	-	-	-	CP
H2	37	-	-	-
H3	-	-	-	CP
H4	4	-	-	CP
I3	2	-	-	-
I5	10	2	-	CP
J5	2	-	CP4	CP
J6	4	-	CP4	CP
K1	-	-	CP1	-
K4	8	-	-	-
K7	1	-	-	CP
L4	7	-	-	-
L7	7	3	-	CP
L8	-	-	-	CP
L9	4	-	-	CP
M3	30	-	CP1	-
M7-8	-	-	CP4	-
Eastern Front marker value: 15				

French Army				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
B01	-	-	A1	-
C07	15	3	A1	-
F01	-	-	-	A
F02	-	-	-	A
F05	-	-	A1	-
G04	-	-	-	A
G05	8	1	-	A
H05	8	-	A5	A
H06	6	1	-	-
H09	-	-	A4	-
I06	12	1	-	A
I07	-	-	A4	A
J07	14	2	A4	A
J08	-	-	A4	-
K08	-	-	-	A
K09	14	2	-	A
K10	-	-	A4	A

中欧列強の VP 目標 :

永久勝利ポイント/各ターンに得点

得点 1 VP : CP VP バナーを含む各ヘクスの支配について、得点フェイズ毎に。得点 1 VP : 支配下又は競合状態のマルヌ川上のヘクス (C07, D06, E06) について。いったん得点されたら、これらの VP は決して失われない。

一度の勝利ポイント/一度のみ得点されて失い得る

得点 1 VP : 支配が獲得されたターンにベルギー国内の CP VP バナーを持ついずれかのヘクス (G01, H02, I02) について。これらの各ヘクスは、CP VP 合計に各 1 VP を超えて加えられない。いったん得点されたら、続く得点フェイズ中に連合国によって支配されたら、ヘクスの VP は失われる。失われた VPs は、続く得点フェイズ内に、ヘクスの CP 支配で再獲得できる。

連合国の VP 目標 :

永久勝利ポイント/各ターンに得点

得点 1 VP : 第 XVII 号計画バナーを含んでいるヘクスの各支配について得点フェイズ毎に。いったん得点されたら、決して失われない。

得点 2 VP : 連合国 VP バナーを含む各ヘクスの支配について、得点フェイズ毎に。いったん得点されたら、これらの VPs は決して失われない。

一度の勝利ポイント/一度のみ得点されて失い得る

得点 1 VP : ベルギー国内の CP VP バナーを持ついずれかのヘクス G01, H02, I02) もしも a) ヘクスの支配が現行ターンに獲得され、しかも b) もしも以前に CP がそのヘクスの支配について VP を得点していたら。いったん得点されたら、もしも続く得点フェイズ中に CP によって支配されたら、VP は失われ得る。

連合国のボーナス VPs : ターン 3 の終了時、CP によって支配されたフランス国内のヘクス数を基準に、以下の 1 つを得点できる。

12~14 ヘクス : 1 VP 9~11 ヘクス : 2 VPs ≤ 8 ヘクス : 3 VPs

British Army				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
A01	4	-	-	-
F03	5	1	A2	A
Belgian Army				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
G1	2	-	B2	A



Strategic Intelligence

「右翼は相当の圧力を受けた。中央は明け渡した。機動は不可能。状況は素晴らしい。攻撃する」

～フェルディナン・フォッシュ、1914年9月、第一次マルヌの戦い

1914年7月31日、ロシア軍のスチームローラーが動員を開始した。二正面戦線の戦争が生じ、ドイツは動員を開始した。8月4日までに、ドイツは西部でフランス、ベルギー。大英帝国と戦争状態に入ることになる。誰もがクリスマスまでに家に帰ることを望んだ。

機動戦シナリオは、グレート・ウォー勃発時の西部戦線の統率にあなただけを置く。シナリオは、中欧列強のベルギー国内への「初動」で開始され、3ターン続く。これは、塹壕が掘られて膠着が始まる前の急速な移動の時期である。

Scenario Details

シナリオ・ターン：初動に次いでターン1～3

開始：「初動」－中欧列強主導権

勝利条件：

決定的勝利

中欧列強：Parisの支配（いずれかの連合国アクション・フェイズ終了時）

連合国：ターン2の終了後にCPがフランス国内のヘクスを支配していない。

優勢的勝利

VPが相手よりも6以上超過したどちらかの陣営。

合計勝利ポイント

機動戦得点 (15.1)：もしもどちらのプレイヤーも決定的又は優勢的勝利を達成しなければ、ターン3の終了時に高い合計VPを持つプレイヤーが勝利する。もしも得点が高同数であると、ゲームは引き分け。

シナリオ特別ルール：

1914年の初動 (16.1)

1914年修正後のプレイのシーケンス (選択：16.2)：この選択肢は、もしも両プレイヤーがターン3 (1914年) を超えてプレイを継続しないことに同意すれば推奨する。

中欧列強の東部増強 (16.3)：もしもプレイヤー諸氏が次のシナリオに継続することを選択したら、この手順に従う。

備忘：

空中戦は、ターン2になるまで認められない。



Player Board Setup

Allies	Asset of War	Central Powers
3,2,1,1,0	Artillery Counters	4*,3,2,1,0
1,1,1,1,1,0	Aircraft Squadron Counters	1,1,1,1,1,0
0	Tank/Stosstruppen Counters	0
11	Artillery Maintenance Track	13
5	Air Maintenance Track	5
18	Supply Capacity Track	18
3	Logistic Points Track	4
0	Aircraft Tech	0
0	Poison Gas Tech	0
0	Gas Masks Tech	0
0	Tank/Stosstruppen Tech	0

* Big Bertha

Economy & Reinforcements

Allies			Central Powers		
Econ Pts	Reinforcements		Econ Pts	Reinforcements	
	Paris	England	Turn	Koblenz	EF
4	15	4	1	8	30
6	20	6	2	10	40
8	20	18	3	12	50
11	35	30	4	12	40
12	30	40	5	11	35
12	30	25	6	9	30
10	10	15	7	8	10
9	10	10	8	7	0
8	10	10	9	6	0

Global Setup

Track	Box	Bags/Cubes	Blue	Black	Red	White
USW	0	Naval Warfare	4	2	-	2
Blockade	0	Eastern Front	-	3	3	-
USA Entry	0	Allies CP				
East Front	0	Starting VP:	0	0		
Turn	"OM"	Initiative:	CP			

SCENARIO II

1914: The Mobile War

(2/2)

✠ The Central Powers ✠

Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
J01	17	3	-	CP
J02	17	0	-	CP
J03	8	2	-	CP
J05	10	2	CP4	CP
J06	-	-	CP4	CP
K01	-	-	CP1	-
K04	-	-	-	CP
K05	10	0	-	CP
K07	8	3	-	CP
L07	4	0	-	CP
L08	-	-	-	CP
L09	-	-	-	CP
M3	15	0	-	-
M7-8	-	-	CP4	-

Eastern Front marker value: 9

Major Russian Victories: 0

🇫🇷 French Army 🇫🇷

Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
B01	-	-	A1	-
C01	-	-	-	A
C02	-	-	-	A
C07	-	3	A2	-
D02	-	-	-	A
E03	-	-	-	A
F05	-	-	A1	-
G04	-	-	-	A
G05	8	1	-	A
H05	8	-	A5	A
H06	6	1	-	-
H09	-	-	A4	-
I06	12	1	-	A
I07	-	-	A4	A
J07	14	2	A4	A
J08	-	-	A4	-
K08	-	-	-	A
K09	14	2	-	A
K10	-	-	A4	A

中欧列強の VP 目標 :

永久勝利ポイント／各ターンに得点



得点 1 VP : CP VP バナーを含む各ヘクスの支配について、得点フェイズ毎に。得点 1 VP : 支配下又は競合状態のマルヌ川上のヘクス (C07、D06、E06) について。いったん得点されたら、これらの VP は決して失われない。



一度の勝利ポイント／一度のみ得点されて失い得る



得点 1 VP : 支配が獲得されたターンにベルギー国内の CP VP バナーを持ついずれかのヘクス (G01、H02、I02) について。これらの各ヘクスは、CPVP 合計に各 1 VP を超えて加えられない。いったん得点されたら、続く得点フェイズ中に連合国によって支配されたら、ヘクスの VP は失われる。失われた VPs は、続く得点フェイズ内に、ヘクスの CP 支配で再獲得できる。

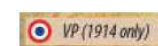


連合国の VP 目標 :

永久勝利ポイント／各ターンに得点



得点 1 VP : 第 XVII 号計画バナーを含んでいるヘクスの各支配について得点フェイズ毎に。いったん得点されたら、決して失われない。



得点 2 VP : 連合国 VP バナーを含む各ヘクスの支配について、得点フェイズ毎に。いったん得点されたら、これらの VPs は決して失われない。



一度の勝利ポイント／一度のみ得点されて失い得る



得点 1 VP : ベルギー国内の CP VP バナーを持ついずれかのヘクス (G01、H02、I02) もしも a) ヘクスの支配が現行ターンに獲得され、しかも b) もしも以前に CP がそのヘクスの支配について VP を得点していたら。いったん得点されたら、もしも続く得点フェイズ中に CP によって支配されたら、VP は失われ得る。

連合国のボーナス VPs : ターン 3 の終了時、CP によって支配されたフランス国内のヘクス数を基準に、以下の 1 つを得点できる。

12~14 ヘクス : 1 VP 9~11 ヘクス : 2 VPs ≤ 8 ヘクス : 3 VPs

🇬🇧 British Army 🇬🇧				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
F03	5	1	A2	A

🇧🇪 Belgian Army 🇧🇪				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
G1	2	-	B2	-
H2	2	-	B2	-
I2	2	-	B2	-

Strategic Intelligence

「機関銃は、過大評価された兵器だ」

～ダグラス・ヘイグ元帥、1915年

1914年9月の「マルヌの奇跡」後、両陣営は「海への競争」として知られるようになる、相手の開かれた側面へ回り込むと試みた。冬までに、ベルギーの沿岸からスイス国境まで、前線は両陣営の塹壕で埋め尽くされた。西部で穴に籠ることで、ドイツ軍最高司令部は焦点を東部へシフトさせた。

1915～1916年シナリオは、プレイヤー諸氏が敵戦線の弱点を探して突破を試みる3ターンのチェスの試合である。両陣営が穴に籠ったため、戦闘は防御側に有利である。

Scenario Details

シナリオ・ターン：4～6

開始：ターン4～ターンとUSA参戦マーカーを進める

注釈：シナリオは、ターン・マーカーがすでに進んだ状態で開始する。

勝利条件：

決定的勝利

中欧列強：Parisの支配（いずれかの連合国アクション・フェイズ終了時）

連合国：CPがフランス国内のヘクスを支配していない。

優勢的勝利

中欧列強：いずれかの連合国アクション・フェイズ終了時に、フランス国内の合計22ヘクス以上を支配。

連合国：いずれかの中欧列強アクション・フェイズ終了時に、CPがフランス国内の8ヘクス以下を支配。

合計勝利ポイント

基準線得点 (15.2)：基準線マーカーは15で開始する。

もしもどちらのプレイヤーも決定的又は優勢的勝利を達成しなければ、ターン6の終了時に高い合計VPを持つプレイヤーが勝利する。もしも得点が同数であると、ゲームは引き分け。

シナリオ特別ルール：

中欧列強の東部増強 (16.3)

備忘：

塹壕戦ルールは、歩兵戦闘と突破移動に適用する。歩兵戦闘中、防御側は最初に射撃し、自身の合計に塹壕防御サイを加える。突破移動は、戦車又は突撃隊のカウンターなしでは認められない。



Player Board Setup

Allies	Asset of War	Central Powers
3,2,2,1,1,0	Artillery Counters	4*,3,2,2,1,0
2,1,1,1,1,0	Aircraft Squadron Counters	2,1,1,1,1,0
0	Tank/Stosstruppen Counters	0
9	Artillery Maintenance Track	12
6	Air Maintenance Track	6
16	Supply Capacity Track	17
1	Logistic Points Track	1
2	Aircraft Tech	2
1	Poison Gas Tech	2
0	Gas Masks Tech	0
1	Tank/Stosstruppen Tech	0

* Big Bertha

Economy & Reinforcements

Allies			Central Powers		
Econ Pts	Reinforcements		Econ Pts	Reinforcements	
	Paris	England	Turn	Koblenz	EF
4	15	4	1	8	30 5
6	20	6	2	10	40 15
8	20	18	3	12	50 20
11	35	30	4	12	40 10
12	30	40	5	11	35 5
12	30	25	6	9	30 5
10	10	15	7	8	10 0
9	10	10	8	7	0 0
8	10	10	9	6	0 0

Global Setup

Track	Box	Bags/Cubes	Blue	Black	Red	White
USW	0	Naval Warfare	8	6	-	0
Blockade	3	Eastern Front	-	6	8	-
USA Entry	3	Allies CP				
East Front	3	Starting VP:		0	0	
Turn	4	Initiative:		CP		

SCENARIO III

1915-1916: The Great Stalemate

(2/2)

The Central Powers				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
D01	57	1	-	CP
D02			-	CP
D03			-	CP
D04			-	CP
D05	40	0	-	CP
E06			-	CP
F05			-	CP
G06			-	CP
H05	31	1	A5	A
I06			-	CP
J05			CP4	-
J06			CP4	CP
K07			-	CP
L07			-	CP
L08			-	CP
L09			-	CP
K01	-	-	CP1	-
M03	-	-	CP1	-
Eastern Front marker value: 37				

French Army				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
D03	43	8	-	CP
D04			-	CP
D05			-	CP
E06	34	0	-	CP
F05			-	CP
G06			-	CP
H05			A5	A
I06	13	2	-	CP
I07			-	A
J07			-	A
K08			-	A
K09			-	A
K10			-	A
B01	-	-	A1	-
C07	-	-	A2	-
H09	-	-	A4	-

基準線得点:



15. 2 基準線の得点: 各ターンの開始時に「基準線」を確立するため、フランス国内の CP 支配下ヘクスをカウントする。一般情報記録欄上の基準線に一致する値に基準線マーカーが置かれる。得点フェイズを完了させているとき、CP によって支配されたフランス国内のヘクス数をカウントする。

中欧列強の VP 目標:

各得点フェイズ中、以下の 1 つについて VP を獲得する。:





ヘクス毎に 1 VP: もしも CP 支配下ヘクスの現行数が「基準線」よりも大きければ、その差に一致する VPs を獲得する。

1 VP: もしも CP 支配下ヘクスの現行数が「基準線」と同じであれば、1 VP を獲得する。

連合国の VP 目標:

各得点フェイズ中、以下について VPs を獲得する。:

ヘクス毎に VP: もしも基準線がフランス国内の CP 支配下ヘクスの現行数よりも大きければ、その差に一致する VPs を獲得する。

 British Army 				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
D01	15	2	-	CP
D02			-	CP
 Belgian Army 				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
D01	3	-	-	CP

Additional Control Markers	
CP: G05, H04, I05	
Allies: C01-C06, D06, E07, F06, G07, H06	



Strategic Intelligence

「退却？ 畜生、俺たちはいま到着したところだ！」

～ロイド W.ウィリアムズ大尉、
第5 US 海兵隊中隊指揮官 1918 年。

西部では、米国の「考えと行動」中立政策が終わろうとしていた。ドイツ軍の無制限潜水艦戦続行と英国のツインマー・ノートの公開は、最終的に米国を宣戦布告へと導いた。

東部では、間もなく革命がロシアを戦争から退場させることになる。いったん東部に縛り付けられたドイツ軍部隊は、西部に向かおうとしていた。春季攻勢は、アメリカ軍が大挙して到着する前に戦争を終わらせなければならない。

1917～1918 年シナリオは、戦争の幕を下ろす 3 ターン・シナリオである。ロシアの崩壊に勇気づけられた中欧列強は、最後の攻勢を発動した。一方、アメリカ軍の到着で意気上がる連合国は、フランスからハン（Hun）を追放するため、最後の攻勢を開始する。

Scenario Details

シナリオ・ターン：7～9

開始：ターン 7 - USA 参戦マーカーを進める

注釈：シナリオは、ターン・マーカーがすでに進んだ状態で開始する。

勝利条件：

決定的勝利

中欧列強：Paris の支配（いずれかの連合国アクション・フェイズ終了時）

連合国：ターン 8 の終了時に CP がフランス国内のヘクスを支配していない。

優勢的勝利

中欧列強：いずれかの連合国アクション・フェイズ終了時に、フランス国内の合計 20 ヘクス以上を支配。

連合国：ベルギー国内の 10 ヘクス以上を支配。

合計勝利ポイント

合計勝利ポイント得点の代わりに、最終攻勢得点（15.3）を使用する。

シナリオ特別ルール：

ヒンデンブルク線（16.4）

春季攻勢（16.5）

備忘：

塹壕戦：塹壕戦ルールは、歩兵戦闘と突破移動に適用する。

東部戦線：ロシアは、ターン 7 の EF の解決後に退場する。

CP は、戦略再編成中に前線ヘクスへ EF 表に一致する歩兵 SPs を加える。

USA の参戦：基本ルールに従い USA 参戦マーカーが前進した後のターン 7 に、USA が参戦する。



Player Board Setup

Allies	Asset of War	Central Powers
4,3,3,2,1,0	Artillery Counters	4*,3,3,2,1,0
3,2†,2,1,1,0	Aircraft Squadron Counters	3,2†,2,1,1,0
1	Tank/Stosstruppen Counters	1
13	Artillery Maintenance Track	13
9	Air Maintenance Track	9
17	Supply Capacity Track	17
2	Logistic Points Track	1
4	Aircraft Tech	4
4	Poison Gas Tech	5
2	Gas Masks Tech	2
3	Tank/Stosstruppen Tech	3

* Big Bertha † Ace

Economy & Reinforcements

Allies				Central Powers		
Econ Pts	Reinforcements		Turn	Econ Pts	Reinforcements	
	Paris	England			Koblenz	EF
4	15	4	1	8	30	5
6	20	6	2	10	40	15
8	20	18	3	12	50	20
11	35	30	4	12	40	10
12	30	40	5	11	35	5
12	30	25	6	9	30	5
10	10	15	7	8	10	0
9	10	10	8	7	0	0
8	10	10	9	6	0	0

Global Setup

Track	Box	Bags/Cubes	Blue	Black	Red	White
USW	3	Naval Warfare	11	7	-	-
Blockade	6	Eastern Front	-	7	11	-
USA Entry	7	Allies CP				
East Front	6	Starting VP:		0	0	
Turn	7	Initiative:		CP		

SCENARIO IV

1917-1918: The Final Push

(2/2)

✠ The Central Powers ✠				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
D01	62	3	HL	CP
D02			HL	CP
D03			HL	CP
D04			HL	CP
E05	53	0	HL	CP
F05			HL	CP
G06			HL	CP
H05			HL	A
I06			HL	-
J05	23	0	CP4	CP
J06			HL/CP4	CP
K07			HL	CP
L07			HL	CP
L08			HL	CP
L09			HL	CP
K01			-	-
M03	-	-	CP1	-
M07/08	-	-	CP4	-
Eastern Front marker value: 50				

最終攻勢得点 (15.3)

ターン9の終了時：

- もしも連合国がフランス国内の各ヘクスを支配すると、ゲームは引き分け。
- もしも連合国がフランス国内の各ヘクスを支配し、ベルギーと／又はドイツ国内で補給線を持つ5ヘクス以上をやはり支配すると、ゲームは連合国が勝利する。
- もしも a) 又は b) のどちらの条件も満たさなければ、中欧列強陣営が勝利する。

Additional Control Markers

CP: G05, H04, I05

Allies: C01-C05, D05, E06, F06, G07, G08, K08-K10



🇫🇷 The Allies 🇫🇷				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
D01	61*	2*	HL	CP
D02			HL	CP
D03			HL	CP
D04			HL	CP
E05	47	2	HL	CP
F05			HL	CP
G06			HL	CP
H05/H06			HL/A3	A
I06	29	1	HL	CP
I07			A4	A
J07			A4	A
J08			A4	-
K08	-	-	-	A
K09			-	A
K10			A4	A
B01			A1	-
C07	-	-	A2	-
H09			A4	-

* Belgian and British SPs only, player choice.

USA Deployment Table						
Action Phase	Turn 7		Turn 8		Turn 9	
	AP1	AP2	AP1	AP2	AP1	AP2
Infantry SPs	2	4	6	14	12	4

Strategic Intelligence

「ヨーロッパ中の灯りが消えようとしており、我々が生きている間に再び灯るのを目にすることはないだろう」

～英国外務大臣サー・エドワード・グレイ

1914 年 8 月、ヨーロッパの列強国は頭から戦争に突入した。各国は勝利を確信し、それ以外は二の次だった。ドイツでは、人類の歴史上かつて見られなかった大量の人員を、西部へ列車で時間表どおりに運んだ。間違いなく、戦争はすぐに片付き、クリスマスまでには家に帰るだろう。

グラント・キャンペーンは、中欧列強の 1914 年 8 月の「初動」から、1918 年の連合国の最終攻勢までの全 3 つのシナリオを一緒に繋げる。

Scenario Details

シナリオ・ターン：1～9

開始：CP の「初動」、次いでターン 1 を開始する。

勝利条件：勝利条件は、塹壕戦を開始するときに変更される。

勝利条件：ターン 1～3

決定的勝利

中欧列強：Paris の支配（いずれかの連合国アクション・フェイズ終了時）

連合国：ターン 2 の終了後に CP がフランス国内のヘクスを支配していない。

優勢的勝利

VP が相手よりも 6 以上超過したどちらかの陣営。

合計勝利ポイント

機動戦得点 (15.1)

勝利条件：ターン 4～9：

決定的勝利

中欧列強：Paris の支配（いずれかの連合国アクション・フェイズ終了時）

連合国：CP がフランス国内のヘクスを支配していない。

優勢的勝利 ターン 4～6：

中欧列強：いずれかの連合国アクション・フェイズ終了時に、フランス国内の合計 22 ヘクス以上を支配。

連合国：いずれかの中欧列強アクション・フェイズ終了時に、CP がフランス国内の 8 ヘクス以下を支配。

優勢的勝利 ターン 7～9：

中欧列強：いずれかの連合国アクション・フェイズ終了時に、フランス国内の合計 20 ヘクス以上を支配。

連合国：ベルギー国内の 10 ヘクス以上を支配。

合計勝利ポイント

基準線得点 (15.2)：基準線マーカーは 15 で開始する。

シナリオ特別ルール：

1914 年の初動ゲームの開始 (16.1)、中欧列強が東部を増強—ターン 4 (16.3)、ヒンデンブルク線—ターン 7 (16.4)、春季攻勢—ターン 8 (16.5)



Player Board Setup

Allies	Asset of War	Central Powers
3,2,1,1,0	Artillery Counters	4*,3,2,1,0
1,1,1,1,1,0	Aircraft Squadron Counters	1,1,1,1,1,0
0	Tank/Stosstruppen Counters	0
11	Artillery Maintenance Track	13
5	Air Maintenance Track	5
18	Supply Capacity Track	18
3	Logistic Points Track	4
0	Aircraft Tech	0
0	Poison Gas Tech	0
0	Gas Masks Tech	0
0	Tank/Stosstruppen Tech	0

* Big Bertha

Economy & Reinforcements

Allies			Turn	Central Powers		
Econ Pts	Reinforcements			Econ Pts	Reinforcements	
	Paris	England			Koblenz	EF
4	15	4	1	8	30	5
6	20	6	2	10	40	15
8	20	18	3	12	50	20
11	35	30	4	12	40	10
12	30	40	5	11	35	5
12	30	25	6	9	30	5
10	10	15	7	8	10	0
9	10	10	8	7	0	0
8	10	10	9	6	0	0

Global Setup

Track	Box	Bags/Cubes	Blue	Black	Red	White
USW	0	Naval Warfare	4	2	-	2
Blockade	0	Eastern Front	-	3	3	-
USA Entry	0	Allies CP				
East Front	0	Starting VP:		0	0	
Turn	"OM"	Initiative:		CP		

SCENARIO V

1914 -1918: The Grand Campaign

(2/2)

✠ The Central Powers ✠

Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
J01	17	3	-	CP
J02	17	0	-	CP
J03	8	2	-	CP
J05	10	2	CP4	CP
J06	-	-	CP4	CP
K01	-	-	CP1	-
K04	-	-	-	CP
K05	10	0	-	CP
K07	8	3	-	CP
L07	4	0	-	CP
L08	-	-	-	CP
L09	-	-	-	CP
M3	15	0	-	-
M7-8	-	-	CP4	-

Eastern Front marker value: 9

Major Russian Victories: 0

🇫🇷 French Army 🇫🇷

Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
B01	-	-	A1	-
C01	-	-	-	A
C02	-	-	-	A
C07	-	3	A2	-
D02	-	-	-	A
E03	-	-	-	A
F05	-	-	A1	-
G04	-	-	-	A
G05	8	1	-	A
H05	8	-	A5	A
H06	6	1	-	-
H09	-	-	A4	-
I06	12	1	-	A
I07	-	-	A4	A
J07	14	2	A4	A
J08	-	-	A4	-
K08	-	-	-	A
K09	14	2	-	A
K10	-	-	A4	A

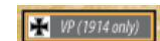
中欧列強の VP 目標 :

永久勝利ポイント／各ターンに得点



得点 1 VP : CP VP バナーを含む各ヘクスの支配について、得点フェイズ毎に。得点 1 VP : 支配下又は競合状態のマルヌ川上のヘクス (C07、D06、E06) について。いったん得点されたら、これらの VP は決して失われない。

一度の勝利ポイント／一度のみ得点されて失い得る



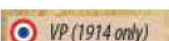
得点 1 VP : 支配が獲得されたターンにベルギー国内の CP VP バナーを持ついずれかのヘクス (G01、H02、I02) について。これらの各ヘクスは、CP VP 合計に各 1 VP を超えて加えられない。いったん得点されたら、続く得点フェイズ中に連合国によって支配されたら、ヘクスの VP は失われる。失われた VPs は、続く得点フェイズ内に、ヘクスの CP 支配で再獲得できる。

連合国の VP 目標 :

永久勝利ポイント／各ターンに得点



得点 1 VP : 第 XVII 号計画バナーを含んでいるヘクスの各支配について得点フェイズ毎に。いったん得点されたら、決して失われない。



得点 2 VP : 連合国 VP バナーを含む各ヘクスの支配について、得点フェイズ毎に。いったん得点されたら、これらの VPs は決して失われない。

一度の勝利ポイント／一度のみ得点されて失い得る



得点 1 VP : ベルギー国内の CP VP バナーを持ついずれかのヘクス (G01、H02、I02) もしも a) ヘクスの支配が現行ターンに獲得され、しかも b) もしも以前に CP がそのヘクスの支配について VP を得点していたら。いったん得点されたら、もしも続く得点フェイズ中に CP によって支配されたら、VP は失われ得る。

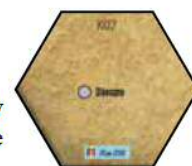
連合国のボーナス VPs : ターン 3 の終了時、CP によって支配されたフランス国内のヘクス数を基準に、以下の 1 つを得点できる。

13~14 ヘクス : 1 VP 10~12 ヘクス : 2 VPs ≤ 9 ヘクス : 3 VPs

British Army				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
F03	5	1	A2	A

Belgian Army				
Hex No.	Inf SP	Cav SP	Fort	Control marker
G1	2	-	B2	-
H2	2	-	B2	-
I2	2	-	B2	-

USA Deployment Table						
Action Phase	Turn 7		Turn 8		Turn 9	
	AP1	AP2	AP1	AP2	AP1	AP2
Infantry SPs	2	4	6	14	12	4



Free Setup Scenarios

自由セットアップの導入 [Free Setup Introduction] :

自由セットアップ (FS) シナリオは、プレイヤー諸氏に戦前の計画がどのように行われ得たかを与えるためにデザインされた。第一は、ブロック開始位置の自由な変更である。第2は、プレイの開始前に経済を完全に再割当てすることである。プレイヤー諸氏は、プレイするときにこれらの要素の1つ又は両方を使用することを相互に同意しなければならない。

プレイするため、シナリオを選択して開始ターン/フェイズ、全ての勝利条件、シナリオ特別ルール、備忘に従う。シナリオの「経済と増援」表を使用する。ブロックをセットアップし、下記に従って EPs を再割当てする。

ブロックのセットアップ: 各プレイヤーは、自軍の完全なブロック SPs の合計が与えられる。これらは、欺瞞ブロック (0 数値) を含む、望むブロック内容物を使用し、合計までセットアップできる。ブロックは、前線又は支配下へクス内に置かなければならない。セットアップ終了時にブロックを含んでいるヘクスの数は、陣営の補給許容量を超過できない。

経済のセットアップ: 各プレイヤーは、消費するための自軍 EPs の合計を提供される。開始時レベルの技術開発の制限は、開始年によって変化する。さもなければ、プレイヤーは消費 EPs (6.5) のルールに従い、望むように消費できる。全ての値は、「(FS) 全体的セットアップ」によって述べられていない限り、ゼロで開始する。

経済的備忘: 砲兵整備は、砲兵カウンターの合計値以上でなければならない。補給整備は、セットアップでブロックを置くヘクスの数に一致しなければならない。中欧列強プレイヤーは、東部戦線引きバック内にキューブを入れるために EPs を消費しなければならない、さもなければ3つの「ロシア軍大勝利」が戦争を終わらせるかも知れない。

シナリオVI～1914年：自由セットアップ

1914：機動戦シナリオのセットアップに従い、ベルギー軍ブロックをセットアップする。全ての技術開発記録欄は、ボックス0で開始しなければならない、EPs の再割当て時に前進できない。これらは、ターン1の生産フェイズ中、通常に前進させることができる。

1914 (FS) Points Available

	Infantry SPs	Cavalry SPs	Economic Pts
Central Powers	89	10	54
Allies - French	62	10	45
Allies - British	5	1	-

1914 (FS) Global Setup

Track	Box	Bags/Cubes	Blue	Black	Red	White
USW	0	Naval Warfare	0	0	-	2
Blockade	0	Eastern Front	-	0	3	-
USA Entry	0			Allies	CP	
East Front	0	Starting VP:		0	0	
Turn	"OM"	Initiative:		CP		

シナリオVII～1915-1916年：自由セットアップ

技術開発の進歩は、EPs の再割当て時にボックス2を超過できない。これらは、ターン4の生産フェイズ中、通常に前進させることができる。

1915-1916 (FS) Points Available

	Infantry SPs	Cavalry SPs	Economic Pts
Central Powers	128	2	59
Allies - French	90	10	52
Allies - British	15	2	-
Allies - Belgium	3	-	-

1915-1916 (FS) Global Setup

Track	Box	Bags/Cubes	Blue	Black	Red	White
USW	0	Naval Warfare	0	0	-	0
Blockade	3	Eastern Front	-	3	8	-
USA Entry	3			Allies	CP	
East Front	3	Starting VP:		0	0	
Turn	4	Initiative:		CP		

シナリオVIII～1917-1918年：自由セットアップ

技術開発の進歩は、EPs の再割当て時にボックス5を超過できない。これらは、ターン7の生産フェイズ中、通常に前進させることができる。

1917-1918 (FS) Points Available

	Infantry SPs	Cavalry SPs	Economic Pts
Central Powers	138	3	68
Allies - French	105	3	76
Allies - British	58	2	-
Allies - Belgium	3	-	-

1917-1918 (FS) Global Setup

Track	Box	Bags/Cubes	Blue	Black	Red	White
USW	3	Naval Warfare	0	0	-	0
Blockade	6	Eastern Front	-	7	11	-
USA Entry	7			Allies	CP	
East Front	6	Starting VP:		0	0	
Turn	7	Initiative:		CP		

Solitaire Play

Stop! ソリテア・プレイは、基本ルールの理解を要求されます。まだであれば、戻って最初にそれらを読んでください。

19.0 ソリテアの導入 [Solitaire Introduction]

Scenario IX - 1917-1918: The Final Push (Solitaire)

時は1917年です。アメリカ軍は、大西洋を渡り始めています。ロシア民衆の緊張は沸点に達しており、革命が迫っています。西部戦線では兵士たちが疲労し、政治的圧力が速やかな戦争終結を促しています。指揮を執るのはあなたです。

ソリテア・シナリオは、あなたに1917年の連合国の指揮を執らせます。連合国は、2人プレイヤー競技と同様、容赦なく敵をフランスから追い払わなければなりません。中欧列強は、安易には動きません。その活動は、チット引き、表、チャートによって操られ、実体を伴った相手のプレイを模倣するため（もちろん、完璧ではありません）にデザインされました。

ソリテア・プレイは、基本ルールに追加ソリテア・ルール、ソリテア内容物、新たな「ソリテア・プレイのシーケンス」を組み合わせ使用します。ソリテア・システムは、全体としてデザインされましたが、プレイヤー諸氏はより伝統的なブロック・ウォー・ゲームのソリテア・プレイを加えるため、その一部を自由に使用できます。

プレイヤー諸氏は、先へ進む前に、基本ルールに馴染まなければなりません。各フェイズのプレイについて、ソリテア手順を通して一歩一歩進む、ソリテア・プレイ・ガイドが用意されています。

19.1 ルールの表記法 [Rules Notation]

ソリテア・ルールは、ルールが基本ルールを修正するのか読者に分かるための表記法を使用します。

(ルール番号) -S: ルール番号に続く「S」は、新たなソリテア手順を持つ基本ルールの情報を表示します。

例: ソリテア戦闘は (7.3-S) と表示され、これは戦闘 (7.3) についての基本ルールが、ソリテア・プレイへの一定の手順によって補強又は置き換えられることを示します。

19.2 頭字語 [Acronyms]

ソリテア・ルール、プレイ補助、表、チャート上で使用される頭字語は、基本ルールへ戻ることを手助けするため、以下に列記されます。

頭字語	語句
AP	アクション・フェイズ [Action Phase]
CP	中欧列強 [Central Powers]
DRM	サイの目修正 [Die Roll Modifier]
LP	兵站ポイント [Logistic Point]
SP	戦力ポイント [Strength Point]

20.0 ソリテア内容物 [Solitaire Components]

20.1 ソリテア・プレイヤー・ボード [Solitaire Player Board]

ソリテア・プレイヤー・ボードは、1枚のプレイヤー・ボードに両陣営を組み合わせます。2人プレイヤー用ゲームのプレイヤー・ボードと同様に管理されます。



20.2 中欧列強の戦力ポイント記録欄 [Central Powers Strength Point Track]

CP戦力ポイント記録欄は、非プレイヤーCPが増援として獲得又は戦闘から損失するSPsを管理するために使用されます。詳細については、(23.3.2)を参照してください。



20.3 目標チット [Objective Chits]



目標チットは、コーヒー・カップ又はその他の容器に入れられ、目標と CP 攻撃の道筋を判定するために使用されます。目標は、パリへの最後の進撃からの範囲、連合国前線の最弱ヘクスへ機動的に攻撃するためのフランス軍とイギリス軍部隊の師団です。

攻撃のヘクスは、一般的に位置に続く「最弱ヘクス」[“Weakest Hex”]として注記されます。「最弱ヘクス」とは、最も連合国の SPs が少ないヘクスです。攻撃位置が2ヘクスとして注記されたとき、2つの再弱ヘクスが攻撃されます。もしも2つのヘクスが合計連合国 SPs で同数であると、列記された最初のヘクスが攻撃されます。

例: もしも目標チットが「最弱ヘクス D4/E5」と述べると、CP はこれらの2ヘクスの最弱を攻撃します。もしもこれらの連合国 SPs が同数であると、D4 が攻撃されます。

20.3.1 目標チットの開示 [Objective Chit Manifest]: 右のチャート内で前にアスタリスクがある目標チットは、セットアップ中に引きカップ内に入れられます。このようなアスタリスクを持たない目標チットは、条件が満たされたときに引きカップへ条件付で加えられます。

デザイン・ノート: 「最弱ヘクス」を目標とするいくつかの目標チットは、CP による航空偵察の成功が抽象化されています。

20.3.2 目標チット判定ツリー [Objective Chit Decision Tree]: 目標チットの開示には、CP が攻撃するヘクスを判定しているときに使用するための「判定ツリー」を含みます。

判定ツリーは、最初に主目標（ヘクス又は複数ヘクス）を提供します。補給線を持つ競合状態の主目標ヘクスがない場合、2番目又は3番目の目標も提供されます。

主目標は、2番目の両目標ヘクスが競合状態のときに攻撃されてはなりません。これは、CP について危険過ぎる移動です。その代わりに2番目の目標が使用されます。2番目の目標に対する攻撃を判定しているとき、同じ考慮を適用します。これらの両方が競合状態の場合、3番目の目標が使用されます。

2枚の目標チットは、単一のアクション・フェイズに同じヘクスを攻撃できません。もしもゲームの状況又は繰り返し目標のために目標チットを実行できなければ、新たなチットが引かれます。

多くの場合、「最弱ヘクス」が選択されます。2ヘクスが列記された目標チットでは、列記された最初のヘクスは同数を破ります。「最弱ヘクス喪失」[“Weakest Hex Lost”] 又は「最弱ヘクス縦列 C-H」[“Weakest Hex Col. C-H”] と述べる目標チットの同数は、無作為のサイ振りによって破らなければなりません。

目標チット開示 判定ツリー			
目 標	主目標	第2目標	第3目標
*パリ	最弱ヘクス D4/E5	E4/F4	F3/G4
*パリ	最弱ヘクス E5/D4	F4/E4	G4/F3
*パリ	最弱ヘクス E5/F5	F4/G5	G4/H4
*海峡港 [Channel Ports]	最弱ヘクス D1/D2	E1/E2	F1/F2
*海峡港 [Channel Ports]	最弱ヘクス D2/D1	E2/E3	F2/F1
*分割 [Divide]	最弱ヘクス D3/D4	E3/E4	F3/F2
*分割 [Divide]	最弱ヘクス D4/D3	E4/E3	F3/F2
目 標	条 件	詳 細	
*反撃 [Counter Attack]	最弱ヘクス 喪失(もしも 引き直しがな ければ)	CP は、このアクション・フェイズに連合国に支配を渡したヘクスを攻撃する。 もしも複数ヘクスあると、最低の連合国 SPs を持つヘクスを攻撃する。もしもこれらの条件が存在しなければ、引き直す。	
*ヴェルダン 砲兵	もしもターン 8 又は 9 であ ると追加を引 く／解決する。	ヴェルダンを 4d6 砲兵で攻撃する。この攻撃に CP 砲兵カウンターは、使用されない。 追加の目標チットをく。	
*最弱ヘクス#1 C-H 縦列	常に容器 内	コラム C〜H 間で、最低の連合国 SP 合計を持つヘクスを攻撃する。	
ブル内に入れる ために要求される			
目 標	条 件	詳 細	
最弱ヘ クス縦列 C-H #2	もしも 2 + ヘクス < 5 連合国 SPs で あると容器に追加	もしもコラム C〜H 内の 2 以上の連合国ヘクスが < 5 SPs を持つと追加。	
最弱ヘ クス列 C-H #3	もしも 3 + ヘクス < 5 連合国 SPs で あると容器に追加	もしもコラム C〜H 内の 3 以上の連合国ヘクスが < 5 SPs を持つと追加。	
最弱ヘ クス列 C-H #4	もしも 4 + ヘクス < 5 連合国 SPs で あると容器に追加	もしもコラム C〜H 内の 4 以上の連合国ヘクスが < 5 SPs を持つと追加。	
東列 I-M	自動的勝利 前進 1 ヘクス (戦闘なし)	もしもコラム I〜M、横列 7〜10 が < 20 であると追加。引かれたとき、連合国は直ちにフランス国内で、CP 支配下ヘクスに隣接して連合国の要塞を持たないヘクス列 I〜M、横列 7〜10 の 1 ヘクスの支配を失う。単一の表面を伏せた CP ブロックと CP 支配マーカーを置く。この配置は、戦闘シークエンスを開始しない。目標ヘクス K08 に次いで K09 が最初。もしも CP 支配下ヘクスに隣接するヘクスがなければ、ドイツ国内の横列 6〜10 のいずれかのフランス軍支配下のヘクスを目標にする。	

2 1. 0 セットアップの方法 [How to Set Up]

プレイするため、シナリオIV 1917~1918年:最後の攻勢(史実)を、CP ブロックの配置なしで、二人プレイヤー用ゲームのごとくセットアップします。ソリテア・プレイヤー・ボード上で、両プレイヤーについての「プレイヤー・ボード・セットアップ」と組み合わせます。2人プレイヤー用の勝利条件、特別ルール、備忘の全てを適用します。

CP ブロックは、2人プレイヤー用シナリオで CP プレイヤーがセットアップする各ヘクス内に、表面を伏せて(すなわち立たせて)、単一ブロックを置くことでセットアップされます。

マップの脇に、中欧列強戦力ポイント記録欄 [Central Powers Strength Point Track] を置きます。「合計 SPs」[“Total Sps”] マーカーを 140 に、「確認済 Sps」[“Revealed Sps”] マーカーを 14 に置きます。目標チット「最弱」[“Weakest”] 2、3、4 を脇にセットします。その他の全てのチットを、コーヒー・カップ又はその他の容器内に入れます。これで、開始するための準備ができました。

2 2. 0 ソリテア・プレイ・ガイド [Sol Play Guide]

直ちにソリテア・ルール項目に従うことは、あなたがソリテアの各手順を通して歩むためのプレイ・ガイドです。ガイドは、プレイのソリテア・シークエンスから開始し、全てのソリテア手順を通してあなたを一歩ずつ案内します。

2 2. 1 プレイのソリテア・シークエンス [Solitaire Sequence of Play]

ソリテアをプレイするため、単純にプレイのソリテア・シークエンスに従います。プレイのソリテア・シークエンスは、2人プレイヤー用ゲームのアクションと同じシークエンスに従います。基本ルールとの関係は、次の各ステップで提供されます。基本ルール関係ナンバーの次の「(S)」は、新たな又は変更した手順が要求されるときに注記されます。ソリテア・プレイ・ガイドの中で、新たな又は変更の手順を見つけてそれを完了させ、次いでプレイのソリテア・シークエンスへ戻ります。

プレイのソリテア・シークエンスの例：

(S) 空中戦と偵察 (7.1)

・連合軍 ADR (7.1-S) についてのソリテア・プレイ・ガイドに従います。

この例の「(S)」は、連合軍の SDR でソリテア・プレイ・ガイドに従うことをあなたに警告しています。7.1-S 項で見つけられます。

注釈：もしも基本ルールと矛盾する場合、ソリテア・ルールと手順を優先します。

2 3. 0 主概念と手順 [Key Concepts & Procedures]

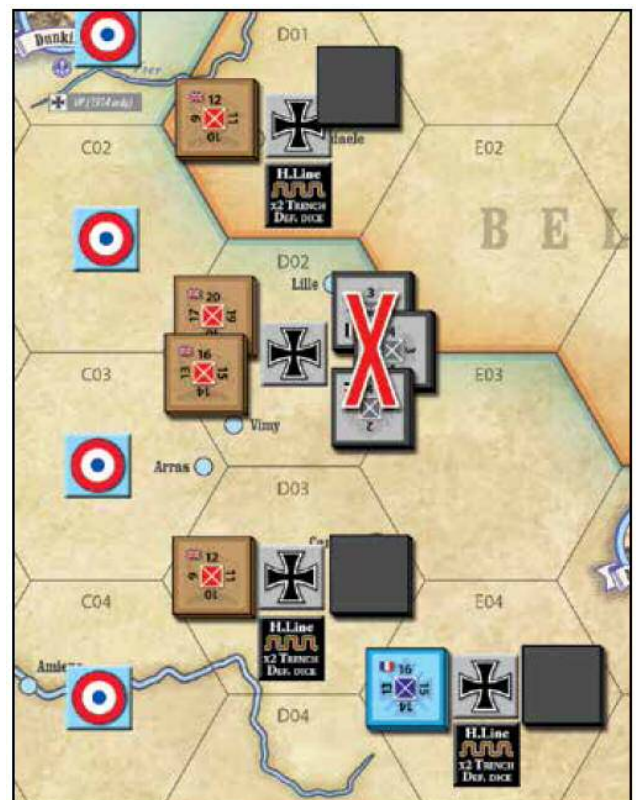
非プレイヤーCP を管理するための新たに重要なソリテア手順は、この項目内で詳述されます。

2 3. 1 少なくとも1 CP ブロックを含む各 CP 支配下ヘクス [Every CP-Controlled Hex Contains at Least One CP Block]

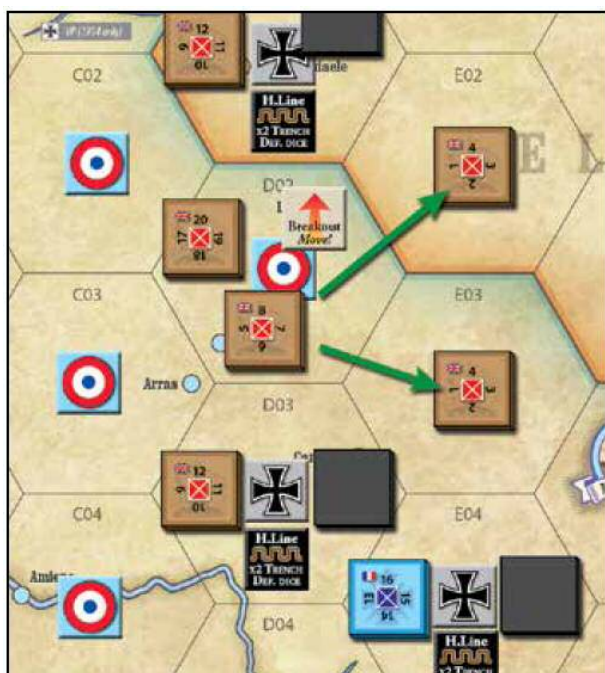
ソリテア・シナリオをプレイしているとき、非プレイヤーCP によって支配された各ヘクスは、少なくとも1 CP ブロックによって占められていると見なされます。したがって、支配マーカーの調整は、非常に小まめにしなければなりません。

連合軍ターンに、すでに CP ブロックを含んでいない CP 支配下ヘクス内に前進するとき、直ちに1 CP ブロック (値にかかわらず表面を伏せて) と CP 支配マーカー (まだそこになければ) をそのヘクス内に置きます。

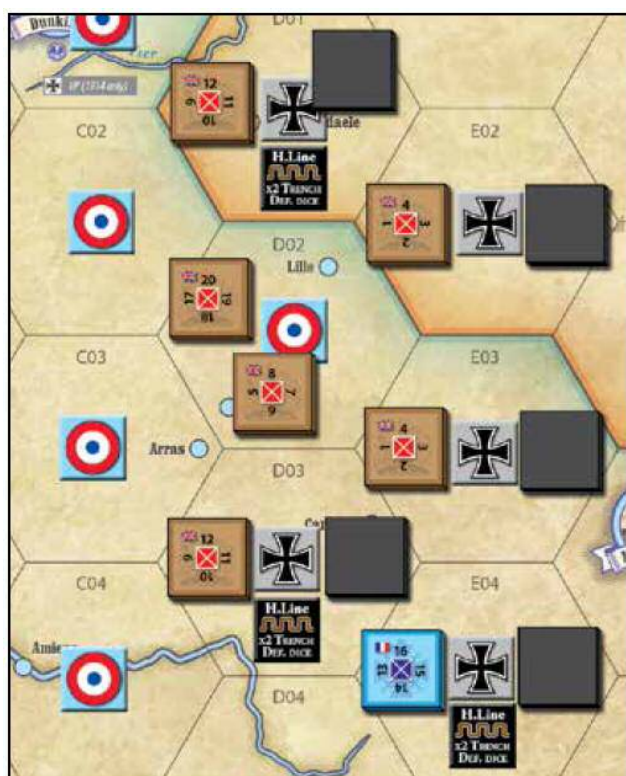
デザイン・ノート：このルールは、相手側が隙間を埋めるために行う移動をシミュレートします。



例1：ヘクス D02 内で戦闘が解決され、全ての CP ブロックが取り去られます。CP 支配マーカーの右の全ヘクスは、CP によって支配されていることを忘れないでください (ヘクスの支配 1.5)。



例1、続き：連合国は、ヘクス D02 内に支配マーカーと突破移動マーカーを置きます。16SPのブロックは8SPブロックと2つの4SPブロックへ分割されます。4SPブロックは、ヘクス E02 と E03 へ前進しました。



例1、続き：CP 支配マーカーは、表面を伏せた CP ブロックと共に、新たに占められたヘクス内に置かれます。

2.3.2 アクション・フェイズ開始時、連合国の前線は常に競合状態『The Allied Frontline is Always Contested at the Start of an Action Phase』

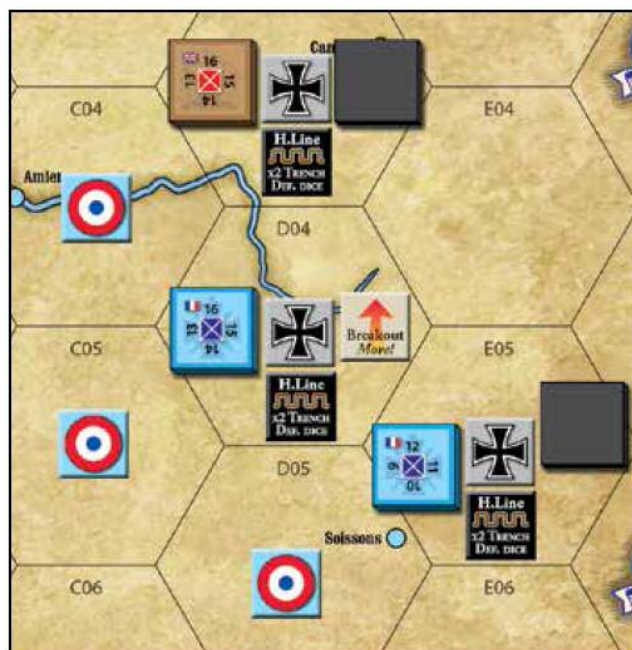
デザイン・ノート：この手順は、前線を強化するための中欧列強による移動をシミュレートします。2人プレイヤー用ゲームで存在する状況も反映します。

シナリオ開始時、前線は C-I 縦列からの一連の競合状態ヘクスです。シナリオを再生すると、非プレイヤーCP は競合状態の各前線を維持するために努力します。したがって、もしも戦闘又は移動を通して、CP の占有下又は支配下の合法移動範囲内にあるヘクスを連合国が単独で占めるようになったら、そのヘクス内に表面を伏せて CP ブロックを置きます。ブロックの値は、関係ありません。

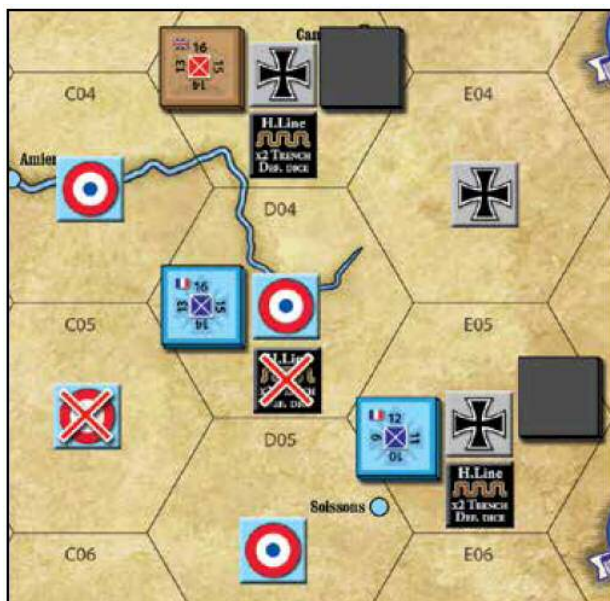
各連合国と非プレイヤーCP アクションの開始時、以下の各連合国支配下ヘクス内に表面を伏せて CP ブロックを置きます。：

- ドイツ、ベルギー、ルクセンブルク内に位置するか、又は A~H 縦列と／又はフランス国内のヘクス I06 に位置する。
- CP の前線ヘクスから2ヘクス以内で、ブロック移動のルールに従って到達できる。

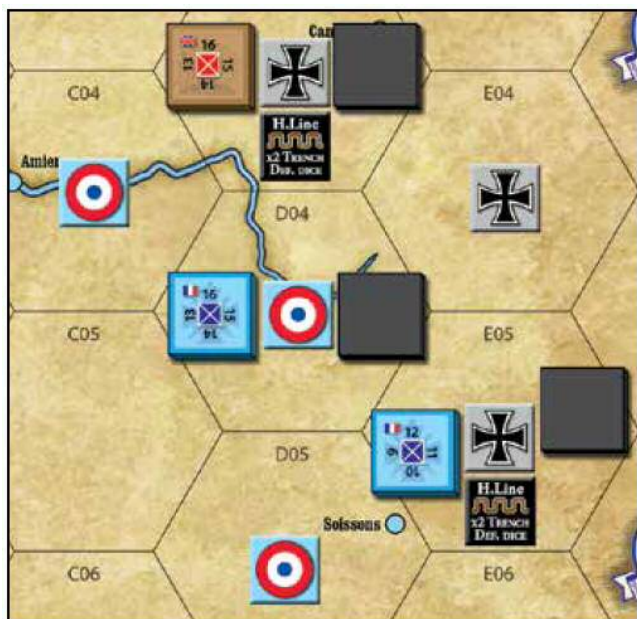
連合国の支配マーカーは、CP ブロックが追加されたいかなるヘクス内にも留まります。



例2：ヘクス D04 内の戦闘解決は、連合国を唯一の占有で残しました。突破移動マーカーがヘクス内に置かれます。

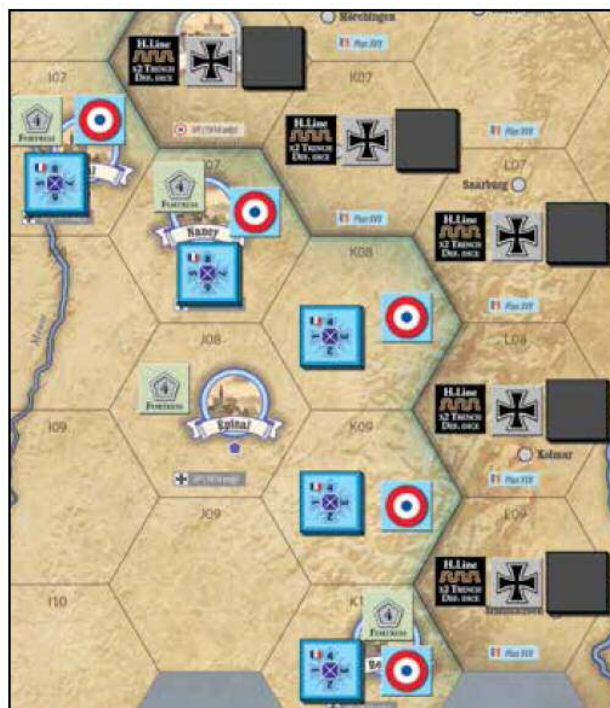


例2、続き：突破移動マーカーは、ヒンデンプルク線マーカーを取り去り、連合国はヘクス D04 の支配を取って支配マーカーを置きます (C05 内の連合国支配マーカーは、もはや必要ありません)。CP の支配マーカーは、いまや連合国の支配ヘクスに隣接するヘクス 04 内に置かれます。



例2、続き：次のアクション・フェイズ (どちらかのプレイヤー) の開始時、ヘクス D04 内に表面を伏せて CP ブロックが置かれます。もしもターン 8 アクション・フェイズ 1 の終了時にこれが起きたら、たとえ連合国が連続して移動しても、CP ブロックが置かれることに注意してください。

CP によって競合されていないフランス国内のヘクスは、I07-I09、J07-J09、K08-K10 です。これは、史実で CP がすでにフランス国内で確保した領土の保持に固執したためです。CP のブロックがこれらのヘクスに前進する唯一のときは、目標チット「東縦列 I-M」の解決時です。



例3：前線のこの部分は、連合国がドイツ国内に前進するか又は CP の目標チットが CP ブロックをフランス国内のこれらのヘクスの 1 つに前進させない限り、非競合状態に留まります。

2 3 . 3 非プレイヤー中欧列強の管理 [Managing the Non-player Central Powers]

連合国ソリテア・プレイヤーとして、あなたには CP 陸軍のほぼ近似の合計 SPs が提供されています。ただし、それがどこに位置し、それがいつ攻撃するのか又はしないのかは分かりません。CP 砲兵カウンター合計値、航空スコードロン・カウンター合計値は分かっていますが、それらがいつどこで使用されるかは分かりません。未確認の全てについては、一連の表、サイの目、チット引きによって判定されます。

2 3 . 3 . 1 ソリテア・プレイヤー・ボード [Solitaire Player Board]：全てのプレイヤーと非プレイヤー CP のアセットは、プレイのシークエンスで指定されるごとく、「ソリテア・プレイヤー・ボード」上で管理されます。

2 3 . 3 . 2 非プレイヤー中欧列強の戦力ポイント記録欄 [Non-Player Central Powers Strength Point Track]：ソリテア・プレイ中、あなたは非プレイヤー CP 陸軍の「合計 SPs」を管理し続けなければなりません。SPs の数は、増強で増加し、戦闘を通して減少します。合計 SPs に対して、あなたはプレイを通してどれだけ多くの SPs が明らかにされているのかも管理しなければなりません。

「中欧列強戦力ポイント記録欄」[The Central Powers Strength Point Track] は、非プレイヤー CP 陸軍を管理するために使用されます。これはソリテア・プレイに重要です。記録欄上では、常時 2 つの CP SP 値が記録されます。：「合計 SPs」[「Total SPs」] と「確認済 SP」[「Revealed SPs」] です。これらのマーカーの正確な管理は他のソリテア表が実際の CP 陸軍規模よりも大きな結果を許容しないことを保証します。



合計 SPs [Total SPs] : 「合計 SPs」は、西部戦線における CP 陸軍の現行規模です。これは、隠匿 SPs と確認済 SPs の合計です。シナリオは、140 の値で開始します。



確認済 SPs [Revealed SPs] : 「確認済 SPs」は、現在表面を上に出している全ての CP ブロックにプラスして、全ての CP ブロックが隠匿されている各ヘクスについて1つの合計 SPs です。「確認済 SPs」の値は、各ヘクスが少なくとも1 SP を持つと仮定して、少なくとも1つのブロックを含んでいる CP ヘクスの数未満にはなり得ません。シナリオは、14 の値で開始します。

隠匿 SPs [Hidden SPs] : いかなる時点でも、表上で参照する「隠匿 SPs」とは、「合計 SPs」と「確認済 SPs」との間の差です。

「合計 SPs」と「確認済 SPs」は、以下のごとくプレイを通じて増減します。

「合計 SPs」と「確認済 SPs」を調整するとき		
	1 ずつ増加	1 ずつ減少
合計 SPs	兵員展開から又は東部戦線から SPs が到着するときの戦略再編成中に、各 1 SP を加える。	砲兵射撃と／又は歩兵戦闘のために失われた各 1 SP について
確認済 SPs	航空偵察又は歩兵戦闘によって確認された 1 SP 毎に	現在確認済のブロックによって（歩兵戦闘又は砲兵射撃により）失われた 1 SP 毎に



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FRANCE * 1914-1918	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
FIELDS OF DESPAIR	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Central Powers Strength Point Track	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150

例4、ターン7戦略再編成 : ターン7に、CP は解決後に東部戦線に45SPsを残しています。SPsは、戦略再編成の一部として前線へ移送されます。「合計 SPs」は、45だけ増加します。「確認済 SPs」は動きません。なぜならば、新たな SPs は隠匿状態だからです。

	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
FRANCE * 1914-1918	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
FIELDS OF DESPAIR	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Strength Point Track	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

例5、航空偵察 : 連合国の航空偵察は、あるヘクス内の14CP SPsを明らかにします。「確認済 SP」値は、14だけ増加します。「合計 SPs」は変化しません。なぜならば、CP 陸軍の合計規模は増減していないからです。

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

例6、砲兵射撃：連合国の砲兵射撃が、航空偵察によって明らかにされていないブロックを持つあるヘクスに3命中を獲得します。「合計SPs」は、3だけ減少します。なぜならば、CPは3SPsを失ったからです。「確認済SP」値は、変化しません。なぜならば、失われた3SPsは、隠匿状態だからです。

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

例7、歩兵戦闘：歩兵戦闘中、CPは4命中を受けます。「合計SPs」と「確認済SPs」の両方が4ずつ減少します。なぜならば、歩兵戦闘の手順がブロックを明らかにするからです。したがって、歩兵戦闘の損失は、常に明らかにされたブロックによって行われます。

23.3.3 中欧列強ブロックのヘクス内配置 [Placement of Central Powers Blocks in a Hex]：非プレイヤーCPのブロックが航空偵察によってプレイ中に明らかになると、ブロック（1～3）の量とこれらのブロックを統合されたSPsは、ソリテア航空偵察結果表によって判定されます。（ソリテア・プレイ・ガイド7.1.3-S）

非プレイヤーCPのブロックが、プレイ中に歩兵戦闘又は突破戦闘によって明らかになると、ブロックの量（1～3）とこれらのブロックの統合されたSPsは、ヘクス表内の中欧列強SPsによって判定されます。（ソリテア・プレイ・ガイド7.3.3-S）

両方の場合、表によって指定された正確な数のブロックを置くことが重要です。単一ヘクスは、その中に3つのブロックのみを持つことができます。それ故、もしも航空偵察があるヘクス内に2つのブロックを置いたら、歩兵戦闘はもう1つのみ置くことになります。

23.3.4 中欧列強の「リセット」 [Central Powers "Reset"]：各CPアクション・フェイズの終了時、表面に向けたCPのブロックは、2人プレイヤー用ゲームのごとく、隠匿状態に「リセット」されます。アクション・フェイズ1終了時の手順は、アクション・フェイズ2終了時と異なります。

アクション・フェイズ1：「確認済SPs」マーカーを調整し、表面に向けた全てのブロック（CPの攻撃から）の値プラス表面を伏せた各CPブロックについて1に一致させます。

中欧列強が攻撃したヘクス内で、合計CPSPsを含めるために3つのブロックを使用し、あなたから表面が見えないようにブロックを立てます。その他の全戦線ヘクス内に、表面を伏せて1つのブロックを置きます。SPの値は、問題ではありません。

アクション・フェイズ2：フランス国内のA-H縦列とヘクスI06で、CP支配マーカーに隣接する競合状態の各連合国防線ヘクス内に、表面を伏せて1つのCPブロックを置きます。いったん完了したら、結果は23.2の手順と同じでなければなりません。「確認済SPs」マーカーを、前線ヘクスの数に一致させるために調整します。

デザイン・ノート：2つの手順の差異は、アクション・フェイズ2の後に発生する戦略再編成を考慮します。

24.0 一般ルール [General Rules]

24.1 ソリテアの主導権 [Solitaire Initiative]

CPは、ターン8、アクション・フェイズ1の主導権を持ちます。その他の全てのアクション・フェイズについては、連合国が主導権を持ちます。これは、ターン8の途中で主導権が変化し、連合国が連続して移動することを意味します。

24.2 ソリテアの端数処理 [Solitaire Rounding]

CPの航空と砲兵対応表の結果は、航空スコードロン又は砲兵カウンターの正確な値が使用不能であると、端数が切り捨てられます。補給からのカウンターは、端数処理をしているとき必要に応じて使用できます。

24.3 解決の順番 [Order of Resolution]

プレイのシーケンス内のステップを複数ヘクス内で解決しなければならないとき、ステップに関連する最大の連合国値を含んでいるヘクスが最初に解決されます。同数であれば、プレイヤーが選択します。

例9：もしも連合国が3つの異なるヘクス内で歩兵戦闘を宣言していたら、総合計の連合国SPsが最大のヘクスが最初に解決されます。

24.4 中欧列強の戦力ポイントがゼロに相当するとき [When Central Powers Strength Points Equal Zero]

もしもプレイの過程を通じて、合計SPsと確認済SPsが同数であると、隠匿SPsはゼロになります。これは、CP陸軍全体が暴露されたとか消耗したわけではなく、連合国の情報が限界に達したことを意味します。ソリテア航空偵察表（7.1.3-S）又はあるヘクス内の中欧列強SPs（7.3.3-S）表を知らべているときは、「1-4」コラムが常に使用され、結果の総量がプレイに投入されます。この方法でCPSPsが置かれるときには、合計SPs又は確認済SPsは決して調整されません。

25.0 ソリテア・シナリオ専用ルール

[Solitaire Scenario Specific Rules]

以下のルールは、シナリオIV1917～1918 年最後の攻勢（ソリテア）にのみ適用する、追加のシナリオ専用ルールです。

25.1 中欧列強の経済ガイド [Central Powers Economic Guide]

中欧列強の経済ガイドは、CP EPs の消費方法を指示します。ガイドは、3つの範疇に分割されます。：フリー、主要、選択です。

フリー これらは、CP のフリーのコストで獲得されます。

主要 これらの購入は、名称が列記され、購入の量（ ）の順番です。

選択 プレイヤーは、このリストから CP が買うものを選択できます。この選択肢は、プレイの困難さにいくらかの柔軟性を提供します。

EPs は、選択アイテムの前に、列記された順番で主要アイテムに消費されます。購入は、全ての EPs が消費されたときに停止します。「自由」突撃隊カウンターは、追加されるのではなく基本ルールに従って獲得されるフリーのカウンターです。

25.2 海上戦 [Naval Warfare]

CP は、各ターンに無制限潜水艦戦を宣言します。

25.3 航空偵察の制限 [Aerial Reconnaissance Restrictions]

連合国は、南東フランス（フランス国内の I-K 縦列）で複数の航空スコードロン・カウンターを使用できません。カウンターの値は、2を超過できません。

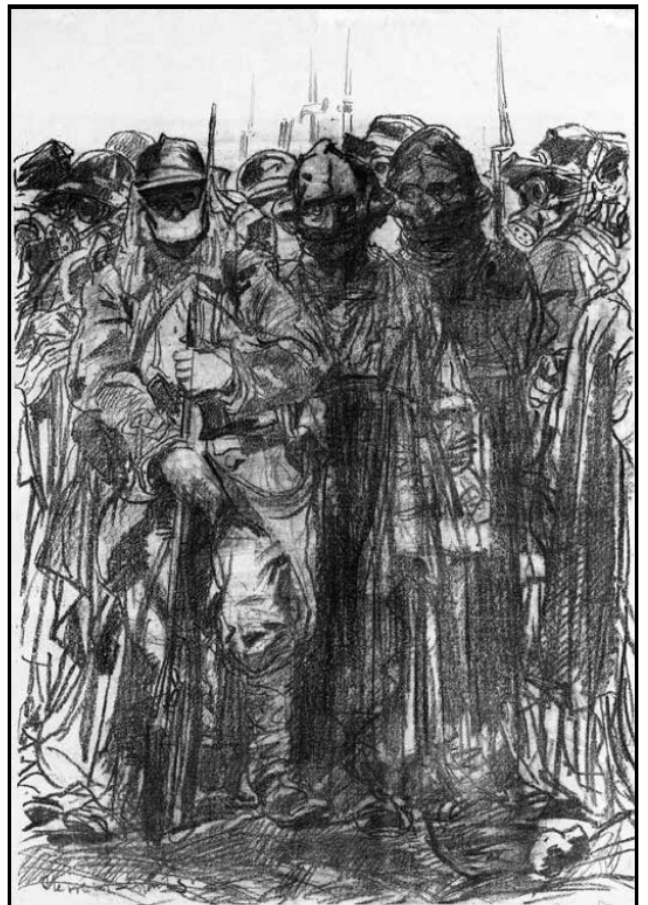
CP は、アクション・フェイズ中に航空偵察ステップを実行できません。

デザイン・ノート：2ヘクスの弱体な方を目標とする CP 目標チップは、航空偵察を基本とした攻撃計画をシミュレートします。

25.4 中欧列強の春季攻勢 [Central Powers Spring Offensive]

1918 年春、CP は春季攻勢として総称して知られる一連の攻勢を発動しました。

春季攻勢は、ターン8、アクション・フェイズ1に発生します。CP は、このアクション・フェイズ中に2つの優位性を持ちます。第一に、彼らは主導権を持ちます。第二に、歩兵戦闘の解決後、もしもいずれかの CP の攻撃がブロック SPs で2対1の CP 優位性を創出したら、連合国の SPs は1ヘクス退却しなければなりません。連合国の退却が発生したヘクス内に、突破移動マーカーが置かれます。



Solitaire Play Guide

ソリテア・プレイのシーケンス

S: ソリテア・プレイ・ガイドに詳述されたソリテア手順を示す。

1. USA 参戦記録欄の前進 (4.1)

ターン7のみ。USAは参戦する (11.2)。

2. 東部戦線の解決 (5.1)

ターン7のみ。ロシアは戦争から脱落する。

3. 生産フェイズ (6.0)

経済整備 (6.1)

兵員配置/損耗 (6.2)

経済ポイントの収集 (6.3)

海上戦 (6.4)

・CPは常にUSWを宣言する。

S: 経済ポイントの消費 (6.5)

・CPについては、非プレイヤーCPの経済ガイドを調べる。

S: 主導権競りの公開

・主導権についての競りは行わない。CPはターン8AP1に主導権を持つ。その他の全アクション・フェイズについては、連合国が主導権を持つ。

補給の割当 (6.7)

重要: ターン8AP1、連合国のアクション・フェイズの前にCPのアクション・フェイズを完了させる。次いで、ターン8AP2、最初に連合国のアクション・フェイズの完了に戻す。

4. アクション・フェイズ1 (7.0)

連合国のアクション・フェイズ

備忘: 進める前に、適切な連合国ヘクスが競合状態であることに注意 (23.2)。

S: 航空戦闘と偵察 (7.1)

・連合国のADRについては、ソリテアPGに従う (7.1-S)。

S: ブロックの移動 (7.2)

・ブロック移動については、基本ルールに従う。

S: 戦闘 (7.3)

・ソリテア・プレイ・ガイドに従う (7.3-S)。

S: 突破移動/戦闘 (7.4)

・突破移動については、基本ルールに従う。

・もしもヒンデンブルク線 (HL) マーカーが存在すると、移動する代わりにマーカーを取り去る。

中欧列強のアクション・フェイズ

S: 中欧列強のアクション・フェイズを完了させる。

・CPのアクション・フェイズ・シーケンスについては、ソリテア・プレイ・ガイドに従う (7.5-S)

航空と砲兵のカウンターを回復させる (7.6)。

・両陣営について、基本ルールに従う。

ターン・マーカーの前進とアクション・フェイズ2へ進む。

5. プレイヤー・アクション・フェイズ2 (7.0)

・アクション・フェイズ1と同じ手順。

戦略再編成フェイズへ進む。

6. 戦略再編成 (8.0)

連合国については、基本ルールに従う。

SRはCPについて完了させない。

ターン7 (のみ): 一般情報記録欄上の東部戦線マーカーの値だけCP戦力ポイント記録欄を増加させる。

7. 得点 (9.0)

最終攻勢の得点 (15.3)

(6. 5) 非プレイヤーCPの経済ガイド

EPsの消費なしで、CPプレイヤー・ボードに「フリー」アイテムを加える。指定された量 (#) の順番で、「主要」アイテムにCP EPsを消費する。もしもヘクスをOOSに置くことを避ける必要があれば、2 EPsまで消費される。残りは、プレイヤーの自由裁量で列記された「選択」アイテムに消費できる。

ターン7

フリー: 兵站ポイント (2)、戦車カウンター (1)

主要: 航空技術開発 (1)、補給許容量 (0-2)、戦車技術開発 (1)、ガスマスク技術開発 (1)

選択: 航空又は砲兵整備、海上戦

ターン8

フリー: 兵站ポイント (2)、戦車カウンター (1)

主要: 航空技術開発 (1)、ガスマスク技術開発 (1)、補給許容量 (0-2)、戦車技術開発 (1)、

選択: 航空又は砲兵整備、ガスマスク技術開発

ターン9

フリー: 兵站ポイント (2)、戦車カウンター (1)

主要: 補給許容量 (0-2)、ガスマスク技術開発 (1)

選択: 航空又は砲兵整備

連合国の航空戦闘と偵察 (ADR) [Allied Aerial Dogfight and Reconnaissance]

概観: 試みることを望むヘクス内に自軍航空スコードロン・カウンターを置き、敵のブロックを明らかにします。CP があなたの妨害を試みるかどうか調べるため、航空対応表をチェックします。空中戦の手順後、あなたのスコードロンが留まる各ヘクスについて、「ソリテア航空偵察結果」[“Solitaire Air Reconnaissance Results”] 表を調べます。

ソリテア ADR ステップ (7.1-S)

1. 全ての連合国航空スコードロン・カウンターを、あなたが航空偵察を望むヘクス内に置きます。**備忘:** ヘクス縦列 J-M 内には、1つのカウンターのみを置くことができます。
- * 2. 最大の合計連合国航空スコードロン値を持つヘクスを選択し (同数であればプレイヤーの選択)、ソリテア空中戦表 (7.1.2-S) のステップ 1 と 2 に従います。
3. 連合国航空スコードロン・カウンターを持つ各ヘクスについて、ステップ 2 を繰り返します。ステップ 1 で使用された値は、航空スコードロンがマップ上に置かれるに従い減少することに注意してください。
4. 基本ルールに従い、全ての空中戦を解決します。
- * 5. 生き残っている連合国航空スコードロンを持つ各ヘクスについて、ソリテア航空偵察結果表上でサイを振ります (7.1.3-S)。

* ステップの詳細は、下記のテキストに従います。

* ステップ 2 の手順: ソリテア空中戦表 (7.1.2-S)

a 中欧列強は航空スコードロンに対応するのか?

- 各ヘクスについて 1d6 を振り、いかなる DRMs も加えます。
- サイの目と現在「使用可能ボックス」内の CP 航空スコードロン・カウンターの合計値を交差照合します。もしも結果が「No (N)」であると、ヘクス内に置かれる CP カウンターはありません。もしも「Yes (Y)」であると、ステップ「b」(下記)へ進みます。

b どれだけ多く対応するのか?

- 1d6 を振り、いかなる DRMs も加えます。
- サイの目と現在「使用可能ボックス」内の CP 航空スコードロン・カウンターの合計値を交差照合します。結果は、ソリテア・プレイヤー・ボードからヘクスへ移される CP 航空スコードロン・カウンターの合計値です。
- 修正後の 4~6 のサイの目は、合計の一部として「エース」を置きます (もしも「使用可能」ボックス内にあれば)。

* ステップ 5 の手順: ソリテア航空偵察結果表 (7.1.3-S)

ヘクス内は何?

3d6 を振り、現在隠匿状態の CP SPs の量と交差照合します。結果に一致する CP SPs を、表面を向けてヘクス内に置きます。合計を構成するため、正確な数のブロック (1、2、3) を置くことが重要です。

以下の限度は、空中戦から損傷や帰還を受けていないヘクス内の連合国スコードロンの値を基準に適用します。:

Step 1: Do the Central Powers Respond?						
	Sum Total Value of CP Air Counters Available					
1d6	1-3	4-6	7-9	10-12	13+	DRMs (cumulative)
≤ 1	N	N	N	N	Y	Sum Total Allied Air Value in Hex
2	N	N	N	Y	Y	+2 Allied Air > 5
3	N	N	Y	Y	Y	+1 Allied Air 3-5
4	N	Y	Y	Y	Y	+1 Previous result was "N"
≥ 5	Y	Y	Y	Y	Y	

Step 2: How Much Do They Respond With?						
	Sum Total Value of CP Air Counters Available					
1d6	1-3	4-6	7-9	10-12	13+	DRMs (cumulative)
≤ 1	1	1	2	2	3	Sum Total Allied Air Value in Hex
2	1	2	2	3	3	+2 Allied Air > 5
3	2	2	3	3	3	+1 Allied Air 3-5
4	2	2	3	3	4	-2 Allied Air = 1
5	2	3	3	4	4	
≥ 6	3	3	4	4	5	

	Hidden CP SPs											
3d6	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36	37-60	61+	
≤6	1	1	1	1	2	3	4	7	8	9	12	
7	1	1	1	2	2	3	4	7	8	10	13	
8	1	1	2	3	4	5	6	7	8	10	14	
9	1	2	2	4	5	6	7	10	11	13	15	
10	1	2	3	5	7	8	9	13	15	17	19	
11	2	3	4	6	8	10	11	15	17	20	22	
12	2	3	5	7	9	11	13	17	19	21	23	
13	2	4	5	8	10	13	15	19	21	24	26	
14	2	4	6	8	12	14	16	20	23	26	28	
15	2	4	6	9	12	14	16	20	25	28	30	
16	3	4	6	9	13	15	17	21	25	29	30	
17	3	4	6	10	13	16	19	22	26	29	31	
18	3	5	7	10	14	17	20	23	27	30	32	
No Limit if Allied Air Squadron Value 3+; Place 3 Blocks												
Limit if Allied Air Squadron Value 2; Place 2 Blocks												
Limit if Allied Air Squadron Value 1; Place 1 Block												

c 連合国航空スコードロン値 1: 13~16 コラムを超過してはならない。正確に 1 ブロックを使用して確認済 CP SPs を置く。

d 連合国航空スコードロン値 2: 25~28 コラムを超過してはならない。正確に 2 ブロックを使用して確認済 CP SPs を置く。

e 連合国航空スコードロン値 3+: 制限なし。正確に 3 ブロックを使用して確認済 CP SPs を置く。

連合国の戦闘シーケンス [Allied Combat Sequence]

概観：あなたの全ての砲兵射撃と歩兵戦闘を実施します。次いで、CPの対応をチェックし、砲兵射撃と歩兵戦闘を解決します。

ソリテア戦闘ステップ (7.3-S)

1. 基本ルールに従い、使用することを望む全ての連合国砲兵カウンターを置きます。
2. 連合国が歩兵戦闘を開始する全てのヘクスに、それぞれ連合国攻撃マーカーを置くことで宣言します。
3. 連合国砲兵 SPs と連合国ブロック SPs の統合された最大合計を含んでいるヘクス内に、「連合国攻撃 # 1」[“Allied Attack #1”] マーカーを置きます。# 2は二番目に高い合計ヘクス内に置かれる等です。同数の場合は、プレイヤーの選択です。砲兵カウンターが置かれたものの、歩兵戦闘が発生しないヘクスにマーカーは必要ありません。
4. 連合国攻撃マーカー又は連合国砲兵カウンターを持つ全てのヘクスについて、ステップ5～9を解決します。次のヘクスへ進む前に、その5～9を完全に完了させます。ヘクスを解決する順番は、「連合国攻撃 # 1」から開始します。
- * 5. ソリテア砲兵対応表をチェックします (7.3.1-S)。
- * 6. 「連合国攻撃」マーカーを持つ各ヘクス内の CP SPs を判定します (7.3.3-S)。
- * 7. CP の増強についてチェックします。
- * 8. 基本ルールに従い、砲兵射撃を解決します。
- * 9. 基本ルールに従い、歩兵戦闘を解決します。
- * ステップの詳細は、下記のテキストに従います。

*ステップ5の手順：ソリテア砲兵対応表

連合国砲兵 SPs と連合国ブロック SPs の統合された最大合計を持つヘクスで開始します。次のヘクスへ進む前に、ソリテア砲兵対応表の1と2のステップを完了させます。

f 中欧列強は、砲兵配置で対応するのか？

- 1d6 を振り、いかなる DRMs も加えます。
- その結果と現在「使用可能な CP 砲兵カウンターの合計値」（「使用可能ボックス」内のカウンター）を交差照合します。もしも結果が「No (N)」であると、ヘクス内に加えられる CP の砲兵カウンターはありません。もしも「Yes (Y)」であると、ステップ「g」（下記）へ進みます。

g どれだけ多くの砲兵が対応するのか？

- 1d6 を振り、いかなる DRMs も加えます。
- その結果と現在「使用可能な CP 砲兵カウンターの合計値」を交差照合します。結果に一致する CP 砲兵カウンターSPs は、ソリテア・プレイヤー・ボードから当該ヘクスへ移されます。注釈：この要領で移されている砲兵カウンターは、「使用可能ボックス」内の CP 砲兵カウンターの合計値を減少させます。次のヘクスについてソリテア砲兵対応ステップ1と2を完了させているときは、更新後の値を使用します。

Solitaire Artillery Response (7.3.1-S)							
Step 1: Do the Central Powers Respond?							
f	Sum Total Value of CP Artillery Counters Available						
1d6	1-3	4-6	7-9	10-12	13+		DRMs (cumulative)
≤ 1	N	N	N	N	Y		+2 Allied SPs > 10
2	N	N	N	Y	Y		+1 Allied SPs 5-10
3	N	N	Y	Y	Y		+1 Previous result was "N"
4	N	Y	Y	Y	Y		Allied SPs = Artillery SPs + Block SPs
≥ 5	Y	Y	Y	Y	Y		
Step 2: How Much Do They Respond With?							
g	Sum Total Value of CP Artillery Counters Available						
1d6	1-3	4-6	7-9	10-12	13+		DRMs (cumulative)
≤ 1	1	1	2	2	3		+2 Allied SPs > 10
2	1	2	2	3	3		+1 Allied SPs 5-10
3	2	2	3	4	4		-1 Allied Arty SPs 2
4	2	3	4	4	5		-2 Allied Arty SPs < 2
5	2	4	4	5	5		Central Powers Turn
6	3	4	5	6	6		+1 Major Offensive
≥ 7	3	4	5	7	8		



*ステップ6の手順：ヘクス内の CP SPs の判定 (7.3.3-S)

注釈：以下の手順を完了させた後、連合国の攻撃マーカーが置かれたヘクスには、正確に3つの表面に向けた CP ブロックが置かれなければなりません。航空偵察の結果としてすでに表面にされた3つのブロックを持つヘクスについては、このステップを飛ばして直接ソリティア戦闘ステップ7へ進みます。

1. 「合計 SPs」から「確認済 SPs」を差し引くことで、「中欧列強の隠匿 SPs」の現行値を確立します。
2. 3d6 を振って DRM を加え、その結果とステップ1からの隠匿 CP SPs を交差照合します。結果は、ヘクス内に置くための SPs の量です。
3. 限度についてチェックします。
4. 結果に一致する SPs を表面でヘクス内に置きます。「確認済 SPs」マーカーを結果分だけ増加させます。
5. ステップ4を完了させた各ヘクス内に、3つのブロック（合計）を表面で CP SP 合計を構成します。

3d6	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36	37-60	61+
≤6	1	1	1	2	2	2	3	3	5	6	7
7	1	1	1	3	3	3	5	5	5	6	7
8	1	1	2	4	4	5	6	7	8	9	10
9	1	2	3	5	6	8	9	10	12	14	15
10	1	3	4	7	8	10	12	13	14	16	18
11	2	3	5	8	10	12	13	15	16	18	20
12	2	4	6	9	12	13	14	16	18	19	21
13	2	4	6	9	14	15	16	17	19	21	24
14	2	5	7	10	15	16	17	18	20	23	26
15	2	5	7	10	15	16	18	20	22	25	30
16	3	5	8	11	16	17	19	22	24	27	32
17	3	5	8	12	16	17	21	24	26	28	33
≥18	3	5	9	13	17	20	23	26	28	30	35

+3	Allied SPs > 30
+2	Allied SPs 20-30
+1	Allied SPs 15-20

Limit it:
1 block remaining to be placed
2 blocks remaining to be placed
3 blocks remaining to be placed

注釈：航空偵察の結果として、すでに1つ又は2つのブロックを表面で持つヘクスは、その表 7.3.3-S の結果上で限定されて置かれます。加えて、連合国 SPs が 15 未満のヘクスも限度を持ちます。

ヘクス内の限度 [The Limit in a Hex]：もしも航空偵察によりすでに明らかであるか又は連合国の攻撃が 15SPs 未満であると、ブロックが表 7.3.3-S 上の結果で置かれる限度があります。両方の限度は、同時に適用され得ます。

配置されるために残っているブロック	限度
0	表で振らない。
1	黄色（最上部色）を超過しない。
2	明緑色（中央部色）を超過しない。
3	限度なし（いずれかの色）。

ヘクス内の連合国 SPs	限度
< 6	13~16 縦列を超過しない。
< 15	25~28 縦列を超過しない
15+	限度なし。

*ステップ7の手順：中欧列強の増強チェック

もしも CP が兵站ポイントを持つと、CP の増強についてチェックします。連合国対 CP ブロックの比を判定し、端数は切り捨てます。CP 増強チェック表上で 1d6 を振ります。もしも結果が Yes (Y) であると、5 CP SPs をヘクスに加えます。CP の兵站ポイントを1ずつ減少させ、「確認済 SPs」マーカーを5ずつ増加させます。

1d6	4:1	3:1	2:1	1:1
1	Y	N	N	N
2	Y	N	N	N
3	Y	Y	N	N
4	Y	Y	Y	N
5	Y	Y	Y	N
6	Y	Y	Y	Y

*ステップ8と9：砲兵射撃と戦闘

基本ルールに従い、砲兵射撃を解決します。損失を適用した後、基本ルールに従って歩兵戦闘を解決します。

備忘：砲兵射撃後、中欧列強 SPs 表を調整し、次いで歩兵戦闘後に繰り返します。

- **砲兵射撃：**CP が受けた 1 SP 損失毎に、「合計 SPs」マーカーを1ずつ減少させます。
- **歩兵戦闘：**CP が受けた 1 SP 損失毎に（すでに確認状態のブロック）、「合計 SPs」と「確認済 SPs」のマーカーを1ずつ減少させます。

中欧列強のアクション・フェイズ [Central Powers Action Phase]

概観：ソリテア・プレイ・ガイドのこの項目は、非プレイヤーCPターンを通してあなたを一步步案内します。

中欧列強のアクション・フェイズのステップ (7.5-S)

1. 全ての確認済 CP ブロックを裏返します。
2. すでに CP ブロックを含んでいない連合国前線ヘクス内に、表面を伏せた1つの CP ブロックを置きます (23.2)。
3. 各競合状態ヘクス内の CP ブロックの数を1ブロックへ減少させます (SPs は関係ありません)。超過ブロックを部隊プールへ戻します。
4. 「確認済 SPs」 マーカーを、マップ上の CP ブロックの数に一致するようセットします。
- * 5. CP 攻勢の数を判定するため、「CP 攻勢数」[“No. of CP Offensives”] 表上でサイを振ります。
- * 6. 大攻勢を解決します。
- * 7. 小攻勢を解決します。
- * 8. 突破移動を解決します。
- * 9. 突破戦闘を解決します。
10. 中欧列強の「リセット」。
11. ソリテア・プレイのシークエンスに戻ります。

* ステップの詳細は、下記のテキストに従います。

* ステップ5の手順：中欧列強攻勢数の判定

3d6 を振り、合計に DRMs を加えます。「CP 攻勢の数」[“Number of CP Offensives”] 表で合計を見つけます。右への最初の縦列は大攻勢の合計数で、2番目の縦列は小攻勢の数で、このアクション・フェイズに解決するためのものです。

CP Offensive DRM's (cumulative)		Number of CP Offensives		
		3d6	Major	Minor
-5	Turn 7	1-6	0	0
+5	Turn 8 AP1	7	0	1
+3	Turn 8 AP2	8	1	0
+2	No CP hex controlled in France	9	1	0
-1	CP Total SPs 26-50	10	1	1
-2	CP Total SPs <25	11	2	0
Min.	On T9 AP2 if Allies	12	2	0
2 Maj.	have achieved Draw	13	2	1
Off.	or Victory Condition	14	2	1
		15	2	1
		16	2	2
		17	3	0
		18	3	0
		19+	4	0

ターン9のアクション・フェイズ2、もしも連合国が勝利又は引き分けの条件を達成していたら、最低2つの大規模攻勢が発動されます。

* ステップ6の手順：大攻勢の解決

1. 目標チットを引き、攻撃の目標ヘクスを判定してヘクスに置きます (20.3.2)。
2. 連合国は、増強するために兵站ポイントを使用するか否かを決定します (プレイヤーの選択)。基本ルールの増強に従いますが、例外として合計5 SPs に限定されます。
3. 3d6 を振り、「大攻勢 SPs」表を調べます。
4. 攻勢の SPs に一致するヘクス内に3つのブロックを置きます。「確認済 SPs」の調整を忘れないでください。
5. 連合国プレイヤーは、望む使用可能砲兵カウンターを選択的に置きます。
6. もしも CP が使用可能な砲兵カウンターを持つと、CP 砲兵を置くため「砲兵対応表」(7.3.1-S)のステップ2でサイを振ります。ステップ1の結果は、常に「Y」です。
7. 基本ルールに従い、歩兵戦闘を解決します。
8. もしも適用可能であれば、「突破移動」マーカーを置きます。もしもターン8 AP1 であると、CP 攻勢 (25.4) の後に春季攻勢ルールを適用します。
9. 次の大攻勢について、ステップ1～8を繰り返します。もしも留まらなければ、小攻勢を継続します。

Major Offensive SPs						
Central Powers Hidden SPs						
3d6	21-30	31-40	41-50	51-60	61-75	76+
3-5	4	6	8	9	10	12
6-9	6	9	11	13	15	17
10	8	12	15	17	20	23
11	10	15	18	22	25	28
12	11	18	22	26	29	33
13	13	21	25	29	33	38
14	14	22	27	31	36	41
15	15	23	28	33	38	43
16	15	24	29	34	39	44
17	15	24	29	34	39	45
18+	16	25	30	35	40	45



*ステップ7の手順：小攻勢の解決

大攻勢のステップに従います。ステップ3で小攻勢表を調べます。

Minor Offensive SPs						
3d6	Central Powers Hidden SPs					
	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51+
3-5	2	2	3	3	4	4
6-9	2	3	4	5	6	6
10	3	4	6	7	8	9
11	4	5	7	8	9	11
12	5	6	8	10	11	13
13	5	7	9	11	13	14
14	6	8	10	12	14	15
15	6	8	10	12	14	15
16	6	8	11	13	15	15
17	6	8	11	14	15	15
18+	7	9	11	15	15	15

*ステップ8の手順：突破移動の解決

突破マーカーを含んでいる各ヘクスについて、以下のステップを完了します。

- 2d6 を振ることで、突破移動の性格と方向を判定します。第1（黒）と第2（青）です。第1（黒）は突破移動表上の縦列を示し、第2（青）は横列を示します。突破移動は、連合国の支配下ヘクス内です。
- 突破移動マーカーを含んでいるヘクスから SPs を再割り当てします。割り当ては、ステップ1で判定された「突破移動の性格」の下で「割り当て」[“Distribution”]によって判定されます。

Breakout Movement Table					
Turn 7 & 9		Nature of Breakout Move			
1d6	Direction of Breakout:	CD	CC	AD	AC
		1-2	3-4	5	6
1-3	CD-SR	CC-SR	AD-SR	AC-SR	
4-6	CD-WH	CC-WH	AD-WH	AC-WH	
Distribution:		2-1	2-1	1-1	1-1
Turn 8		Nature of Breakout Move			
1d6	Direction of Breakout:	CD	CC	AD	AC
		1-2	3-4	5	6
1-3	CD-SR	CC-SR	AD-SR	AC-SR	
4-6	CD-WH	CC-WH	AD-WH	AC-WH	
Distribution:		1-1	1-1	1-2	1-2

もしも割り当てが2-1であると：

- 突破移動マーカーを含んでいるヘクス内に2 SPs を置き、次いでb又はc。
- 分割攻撃：すでに競合状態でない全ての隣接ヘクス内に1 SP を置くか、又は
- 集中攻撃：「突破の方向」によって判定された、まだ競合状態ではない単一の隣接ヘクス内に1 SP を置きます。
- 全ての SPs が割り当てられるか、又は突撃隊が突破移動限度に到達してしまうまで、aに次いでb又はcを繰り返します。

もしも割り当てが1-1であると：

- 突破移動マーカーを含んでいるヘクス内に1 SPs を置き、次いでb又はc。
- 分割攻撃：すでに競合状態でない全ての隣接ヘクス内に1 SP を置くか、又は
- 集中攻撃：「突破の方向」によって判定された、まだ競合状態ではない単一の隣接ヘクス内に1 SP を置きます。
- 全ての SPs が割り当てられるか、又は突撃隊が突破移動限度に到達してしまうまで、aに次いでb又はcを繰り返します。

もしも割り当てが1-2であると：

- 突破移動マーカーを含んでいるヘクス内に1 SPs を置き、次いでb又はc。
- 分割攻撃：すでに競合状態でない全ての隣接ヘクス内に2 SP を置くか、又は
- 集中攻撃：「突破の方向」によって判定された、まだ競合状態ではない単一の隣接ヘクス内に2 SP を置きます。
- 全ての SPs が割り当てられるか、又は突撃隊が突破移動限度に到達してしまうまで、aに次いでb又はcを繰り返します。

突破移動表の定義 [Breakout Movement Table Definitions]

突破移動の性格

CD 慎重／分割

CC 慎重／集中

AD 積極／分割

AC 積極／集中

慎重：突破移動は、補給線を防護するため多数の SPs を背後に残します。

積極：突破移動は、更なるヘクス獲得の希望を持って多数の SPs で前進します。

分割：突破移動は、敵に最大限の破滅を引き起こすため、前進している SPs を複数ヘクス内に分割します。

集中：突破移動は、新たなヘクスを奪取して維持する意図で、単一ヘクス内に前進します。

突破移動の方向

SR 最短ルート

WH 最弱ヘクス

最短ルート：最初に目標ヘクスに最寄りのヘクス内へ前進します。「分割」突破では、もしも SPs を割り当てしているときに等分できなければ、このヘクスは多い方の SPs が取ります。

最弱ヘクス：最初に、最少の連合国 SPs を持つヘクス内へ前進します。「分割」突破では、もしも SPs を割り当てしているときに等分できなければ、このヘクスは多い方の SPs が取ります。

最初に、最少の連合国 SPs を持つヘクス内へ SPs を置きます。

突破タイ・ブレイカーの方向 [Direction of Breakout Tie Breakers]:

第1タイ・ブレイカー:

- SR 最弱ヘクスがタイ (同数) を破る。
- WH 目標への最短ルートがタイ (同数) を破る。

第2タイ・ブレイカー:

もしも第1タイ・ブレイカーがタイ (同数) を破らなければ、1d6 を振って左、中央、右のヘクス (攻撃の方向から) がタイ (同数) を破ります。

3ヘクスのタイ	L-M-R	1-2L、3-4M、5-6R
2ヘクスのタイ	L-R	1-3L、4-6R

デザイン・ノート: しばしばマップの開かれた地域内へ突破移動することは、ソリティア・デザインに最大の挑戦を提供しました。これは、信じられないほど複雑です。簡単な回答は、「X」SPsを同時に同じ方向へ前進させることでした。ただし、私は変化を持たせることと、おそらくは個人の積極性又は消極性を欲しました。私は3つの突破要素にとり着きました。第一に、それは積極的か慎重かであればなりません。CPは戦争に勝利する希望を持って全てを前進に投入でき、又は1915~1916年の戦いはCPの前進を過度に慎重にしたのでしょうか？ 第二に、前進の方向がヘクス・マップにトリッキーな形で与えられたことです。いずれのヘクスも、潜在的にその他の3ヘクス内に前進できます。これは「割当て」をもたらしたため、前線に穴は残りませんでした。私は割当てを積極的又は慎重の結果を基準に変更しました。第三に、突破の方向は、複数ヘクス内への奇数の前進についてのタイ・ブレイカーとしても機能します。

*ステップ10の手順: 中央列強の「リセット」(23.3.4)

アクション・フェイズ1の終了時: 「確認済 SPs」 マーカーを、表面を向けた全てのブロック (CPの攻撃からの) の値に、表面を伏せた各 CP ブロックについて1をプラスした数に一致させるよう調整します。

CPが攻撃したヘクス内では、合計 CP SPs を構成するため3つのブロックを使用し、次いでブロックを立ててあなたから表面を隠します。その他の全ての前線ヘクス内に、表面を伏せて1つの CP ブロックを置きます。SPの値は、問題ではありません。

アクション・フェイズ2の終了時: フランス国内で縦列 A-H と I06 で CP の支配マーカーに隣接する各連合前線ヘクスに、競合させる要領で1つの CP ブロックを置きます。いったん完了したら、結果は23.2の手順と同じでなければなりません。「確認済 SPs」 マーカーを、前線ヘクスの数に一致するよう調整します。

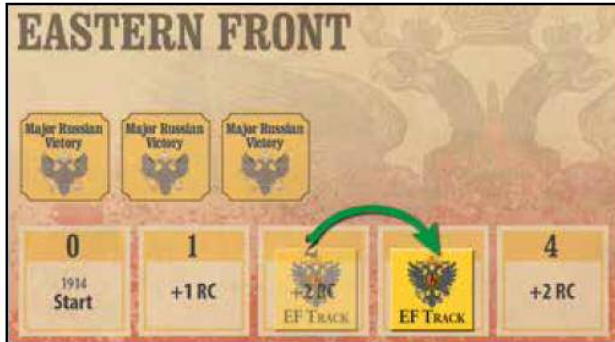


Extended Examples of Play

東部戦線の戦争解決 (5.0)

[Resolving War on the Eastern Front]

CP プレイヤーは、東部戦線記録欄マーカーを1スペース右へ前進させ、東部戦線引きバッグへ2つの赤いキューブ (+2 RC) を加えます。



3つのキューブは、次いで無作為に引かれます...



連合国プレイヤーは、次いで1d6を振り、東部戦線損失表を調べます。

1d6の結果:

2つの赤いキューブが引かれたので、中央の列が使用されます。CPは、東部戦線で5SPsを失います。

Eastern Front Loss Table				
1d6	Red cubes pulled from bag			
1	1	2	3	
2	2	3	4	
3	2	3	5	
4	3	4	5	
5	3	5	6	
6	4	6	7	

東部戦線マーカーは、11から6へ減少します。

GENERAL INFORMATION TRACK				
0	1	2	3	4
5		7	8	9
10		12	13	14

東部戦線マーカーが減少した後、全3つのキューブは東部戦線引きバッグ内に戻されます。

生産フェイズのステップ4：海上戦 (6.4)

[Production Phase Step 4: Naval Warfare]

以下の例について、連合国は12EPs、CPは11EPを収集しました。ターン5開始時の海上戦の状況は、図のとおりです。海上戦引きバッグから、3つのキューブが無作為に引かれます。

例1:

引かれたキューブ:

の結果: 1つの青いキューブが引かれたので、CPは1EPを失います。ターン開始時の封鎖レベルが4(+2)だったので、CPは更に2EPsも失います。CPsは合計3EPsを補給へ戻し、封鎖レベルは4から5へ増加します。

2	3	4	5	6
+1	+1	BLOCKADE	BLOCKADE	+3

Unrestricted Submarine Warfare				
0			3	4
6	7	8	9	10

の結果:

もしも**拿捕規定が宣言**されたら: 1つの黒いキューブが引かれたので、連合国は1EPを失います。

もしも**USWが宣言**されたら: 1つの黒いキューブが引かれたので、連合国は1EPを失います。1つの黒いキューブが引かれたので、USW表を直ちに1スペース前進させます。

CPプレイヤーは1d6を振り、USW表の「2-3」列を調べます。

USW Table						
1d6	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10+
1	0	0	1	2	3	3
2	0	1	2	3	3	4
3	1	2	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5	6
5	2	3	4	5	6	7
6	3	2	4	5	6	7

1d6の結果:

連合国プレイヤーは、イングランドのブロックSPsを2だけ減少させます。



の結果：

キューブは非イベントで、プレイから取り去られます。
青と黒のキューブは、海上戦引きバッグへ戻されます。

例 2：

引かれたキューブ：



の結果：3つの青いキューブが引かれたので、CPは3 EPsを失います。ターン開始時の封鎖レベルが4（+2）だったので、CPは更に2 EPsも失います。CPsは合計5 EPsを補給へ戻します。CPがこのターンに収集した合計EP（11）の半数を超過しないため、5は合法的な量です。封鎖レベルは、4から5へ増加します。たとえ2つか3つのキューブが引かれたとしても、1ずつのみ増加します。

非



の結果：

もしも**拿捕規定又はUSWが宣言されたら**：青いキューブが引かれていないので、CPはこのターンにいくらかのEPsも失いません。CPは、封鎖レベルからいくらかのEPsも失いません。

例 3：

引かれたキューブ：



非



の結果：青いキューブが引かれなかったので、CPはこのターンにいくらかのEPsも失いません。CPは、封鎖レベルからいくらかのEPsも失いません。



の結果：

もしも**拿捕規定が宣言されたら**：3つの黒いキューブが引かれたので、連合国は3 EPsを失います。

もしも**USWが宣言されたら**：3つの黒いキューブが引かれたので、連合国は3 EPsを失います。

3つの黒いキューブが引かれたので、USW表を直ちに3スペース前進させます。



CPプレイヤーは1d6を振り、USW表の「4-5」コラムを調べます。

1d6の結果：



連合国プレイヤーは、イングランド内のブロックSPsを4だけ減少させます。2つ以上の黒いキューブが引かれ、6が振られたので、USA参戦記録欄が1スペース前進します。

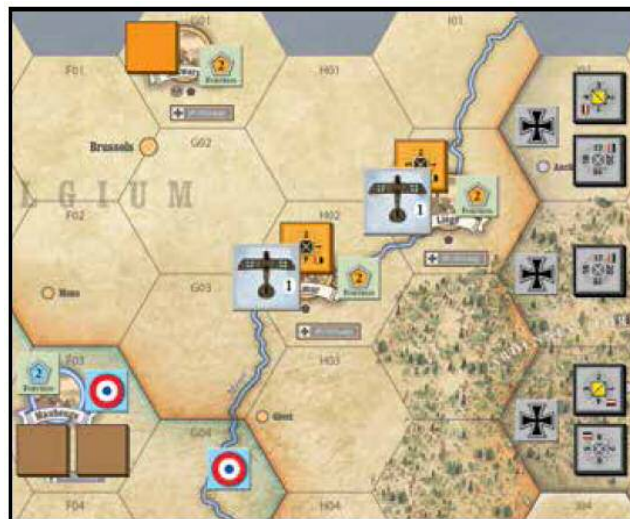
USW Table				
1d6	1	2-3	4-5	6-7
1	0	0	1	2
2	0	1	2	3
3	1	2	2	3
4	1	2	3	4
5	2	3	4	5
6	3	2	4	5

アクション・フェイズ (7.0) [Action Phase]

以下のアクション・フェイズの例は、開戦するためのCPのベルギー侵攻を通して進めます。**機動戦**（シナリオIII）と**グランド・キャンペーン**（シナリオV）の1914年の初動ルールが有効です（16.1）。

ステップ1：空中戦と偵察 (7.1)

CPは、表面を伏せた航空スコードロン・カウンターを、ブロックを明らかにすることを望んでヘクス H02 と I02 に置きます。連合国は、初動中に航空スコードロンに対応することが認められず、ターン2になるまで空中戦を望むことも認められません。



空中戦の手順は飛ばされ、偵察の手順が始まります。各航空スコードロン・カウンターの値は1なので、各ヘクス内で1つのブロックが明らかにされます。ベルギー軍のブロックは、CPのアクション・フェイズの残りについて表面を向けて置かれます。

ステップ2：ブロックの移動 (7.2)



1. CPの17-SP歩兵ブロックは、ヘクス I02 内へ直接移動します。
- 2-SP騎兵ブロックは、ヘクス I01 を介してヘクス I02 内へ移動します。ヘクス I01 はベルギー軍ブロックによって占められていないため、CPは直ちに支配を取ります。

2. CP の 17-SP 歩兵ブロックを、14-SP と 3-SP のブロックに分割します。次いで、14-SP ブロックをヘクス I02 内へ、3-SP ブロックをヘクス I03 へ直接移動させます。ヘクス I03 はベルギー軍ブロックによって占められていないため、CP は直ちに支配を取ります。

3. CP の 8-SP 歩兵ブロックは、ヘクス I04 を介してヘクス H03 へ前進させます。2-SP 騎兵ブロックは、ヘクス I03 を介してヘクス H03 へ前進させます。ヘクス H03 と I04 は、ベルギー軍ブロックによって占められていないため、CP は直ちに支配を取ります。両ブロックは森林ヘクス内でアクション・フェイズを開始したので、森林ヘクスの移動制限を被らないことに注意してください。

ステップ 3 : 戦闘 (7.3)

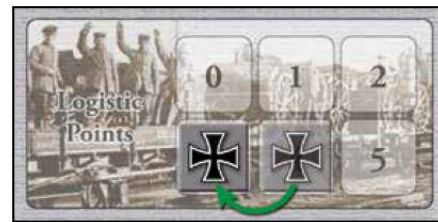
戦闘のラウンドは、新たに競合状態となったヘクス I02 (Liege) で闘わなければなりません。ベルギー軍が戦闘シークエンスをヘクス内の要塞と共に開始したため、CP は 6 の結果でのみ命中を獲得します。ベルギー軍は、5 又は 6 で命中を獲得します。



戦闘のシークエンス :

- 砲兵射撃
- 活性プレイヤーの選択で戦闘終了
- 歩兵／騎兵戦闘

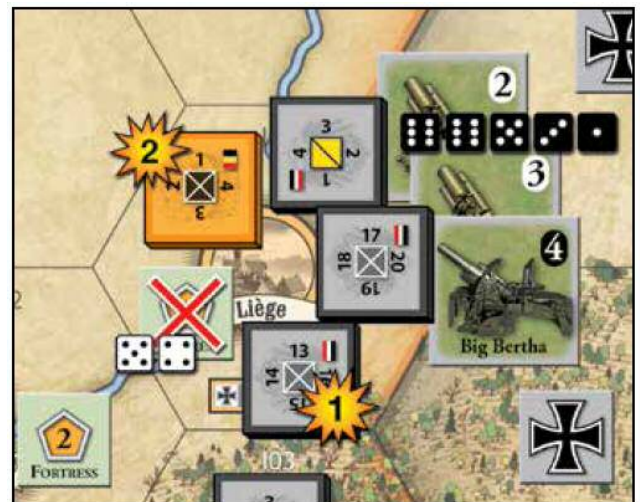
砲兵射撃 CP プレイヤーは、CP プレイヤー・ボード上の「使用可能」ボックスからの砲兵カウンターを、いずれかの競合状態ヘクス内へ置く選択肢を持ちます。唯一の競合状態ヘクスは、I02 です。3-SP と 4-SP の砲兵カウンターがヘクス I02 内に置かれます。4-SP カウンターは「ビッグ・ベルタ」です。連合国は、初動中に砲兵カウンターをプレイすることが認められないので、ベルギー軍の要塞のみが射撃します。連合国プレイヤーは、初動中に LPs の消費が認められず、したがって増強するための選択肢を持ちません。



CP プレイヤーは、兵站ポイントを消費して「ビッグ・ベルタ」を回転砲座 (10.1) として使用することに決めます。回転砲座として、ビッグ・ベルタのサイはその他の CP 砲兵の前に振られ、5 又は 6 の目で命中し、全ての命中が要塞に適用されます。



ビッグ・ベルタの射撃 Liege 要塞に対して 2 命中が獲得され、その SPs をゼロに減少させます。ゼロに減少しましたが、全ての歩兵戦闘が解決されるまで、要塞は破壊されたとは見なされません。したがって、防御特典は歩兵戦闘が完了するまで留まります。



残っている CP の砲兵射撃 2つのサイの目 6 が命中です。戦闘のシークエンス全体にその特典が留まる要塞のため、5 ははずれです。砲兵射撃は決して敵 SPs のヘクスを掃討できないので、ベルギー軍ブロックは 1 SP のみ減少させられます (7.3.1)。

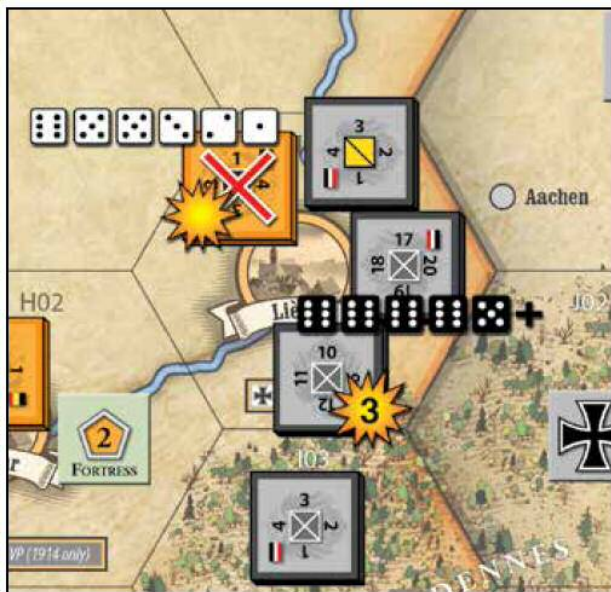
リージュ要塞の射撃 戦闘シークエンスの開始時に2SPsを持っていたので、要塞について2つのサイコロが振られます。5は命中で、4ははずれです。CPの14-SPブロックは、13SPsに減少させられます。この減少は、ブロックを明らかにすることなしで行われます。

歩兵／騎兵戦闘 CPは戦闘シークエンスを終了させる選択枝を持ちますが、継続を選択します。CPプレイヤーは、自軍ブロックを表面に向けて置きます。この瞬間になるまで、連合国プレイヤーはその戦力を知りませんでした。

塹壕戦が開始されていないことに注意してください。歩兵戦闘は、同時に解決されます。Liegeは河川を持ち、防御でベルギー軍に追加のサイコロを与えます。追加サイコロの数は、塹壕防御表を使用して判定されます。CPは、17SPsを超えて攻撃しているので、5つの追加サイコロが獲得されます。

Trench Defense Table	
Active Player Strength	Extra Dice
1-4	1
5-8	2
9-12	3
13-16	4
17+	5

ベルギー軍は、残っている1歩兵SPにプラスして、河川のために5d6を振ります(7.3.4)。CPは、ヘクス内のCP歩兵と騎兵SPsの合計33d6を振ります。



CPの攻撃 最初の6は、最後のベルギー軍歩兵SPを取り去ります。

ベルギー軍の必死の闘い 6と5の各サイの目は、合計3命中を獲得します。CPは、13-SPブロックを10SPsへ減少させます。

注釈: 33個のサイコロを振る代わりに、CPプレイヤーは3d6を振って「6で命中」[Hits on a 6]表の33コラムで調べることができます。

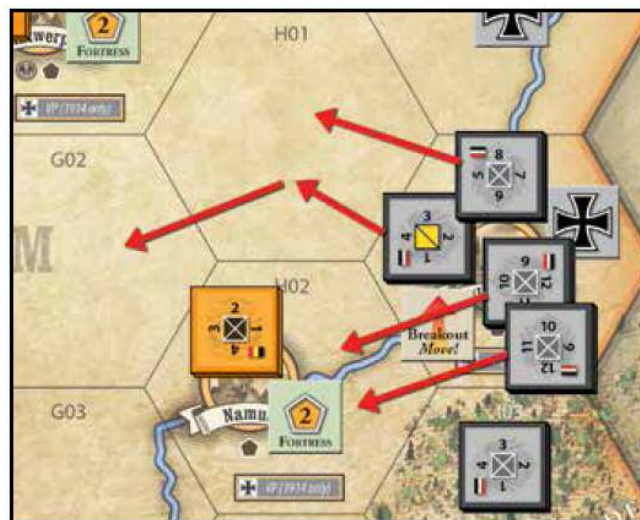
3d6 Result	29	30	31	32	33	34	35
3	0	0	0	0	1	1	2
4	1	1	1	1	1	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3
8	3	4	4	4	4	4	4
9	4	4	4	4	5	5	5
10	5	5	5	5	5	5	5

結果の例 ■■■ : 振られた8の合計サイの目を、サイコロの数(33)と交差照合します。結果は4命中です。

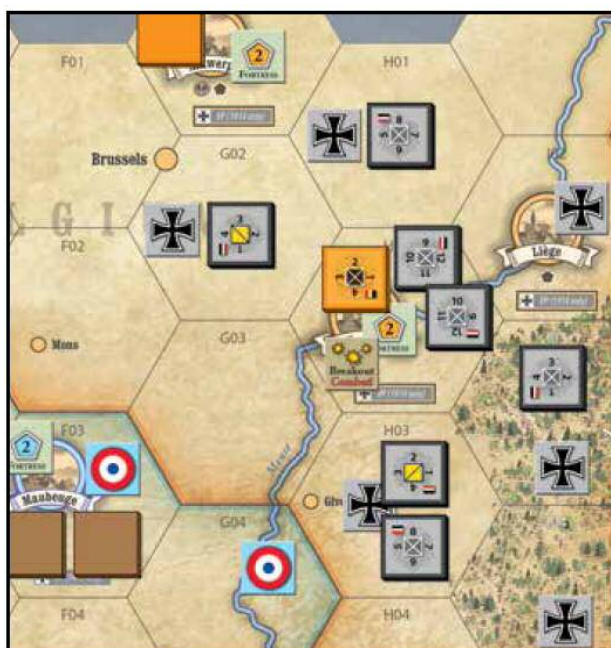
戦闘の解決 ベルギー軍のブロックと要塞マーカーが取り去られます。全てのベルギー軍ブロックSPsと要塞マーカーが取り去られたので、突破移動マーカーがヘクス内に置かれます。ヘクス内にCPの支配マーカーが置かれます。ヘクスJ01とJ02内の支配マーカーは、取り去られます。なぜならば、ヘクスはもはやベルギー軍支配下のヘクス又は連合国の支配マーカーを持つヘクスに隣接していないからです。備忘のため、CP支配マーカーの右の全ヘクスは、CPによって支配下と見なされます(マーカーは不要です)。

ステップ4: 突破移動 (7.4.1)

CPは、突破移動を完了するか又はアクション・フェイズを終了させて突破移動マーカーを取り去る選択枝を持ちます。CPは、突破移動を実行することを選択します。突破移動マーカーを持つヘクス内のSPsのみが移動できます。騎兵ブロックは2ヘクス、歩兵ブロックは1ヘクス前進できます。移動の前に、17-SPブロックは9-SPブロックと8-SPブロックに分割されます。



3-SPの騎兵ブロックは、Namur周辺を迂回してヘクスH01を介してヘクスG02へ前進しています。8-SPブロックは、Antwerpへ向かってヘクスH01内へ前進しています。9-SPと10-SPのブロックは、Namurへ押し出します。



CPの突破移動は完了です。CPのブロックが各ヘクスを単独で占めるので、支配マーカーがヘクス G02 と H01 に置かれます。もはや不要なので、ヘクス I01 から CP の支配マーカーが取り去られます。新たに競合状態となった事実により、ヘクス H02 内に突破戦闘マーカーが置かれます。

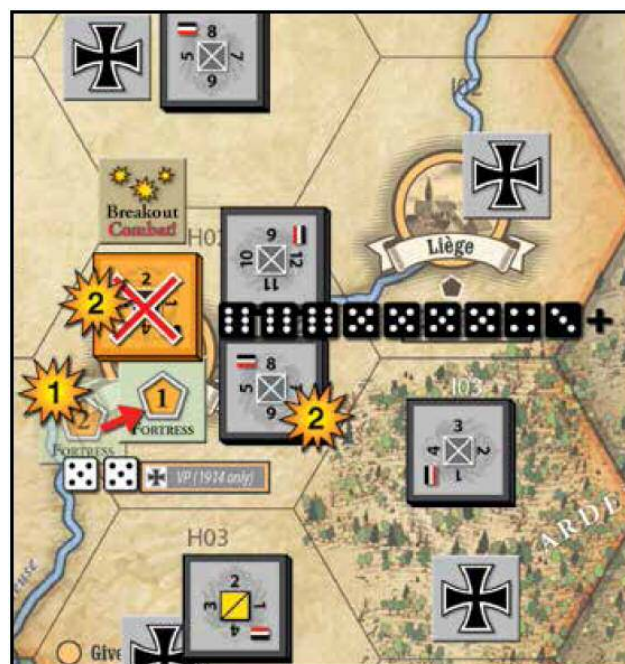
突破戦闘 (7.4.3)

突破戦闘は、戦闘 (7.3) と同じ手順に従います。

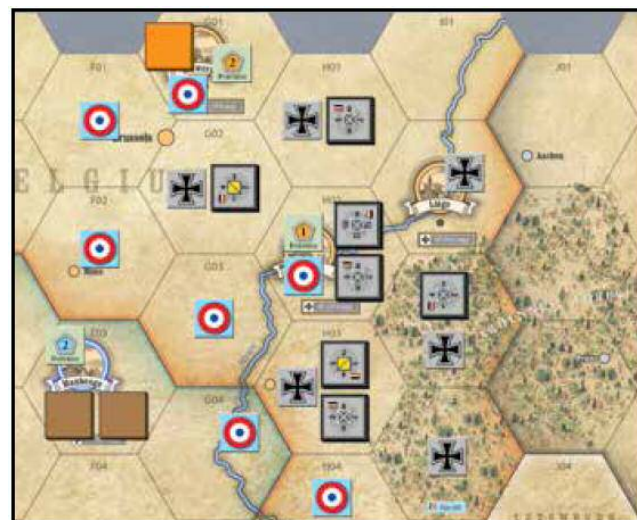
砲兵射撃 突破移動を実施している陣営は、砲兵カウンターをプレイできません。砲兵射撃は、要塞からのみ発生します。Namur 要塞が射撃し、「二重」の5を振ることによって2命中を獲得し、CP の10-SPブロックを8SPsへ減少させます。

歩兵戦闘 CPは17d6を振ります（二者択一で、3d6を振って「6で命中」戦闘表の17コラムを調べます）。

CPの攻撃 要塞の防護のため、「6」のサイの目のみが命中を獲得します（優れた5が完全に浪費です！）。3命中が獲得されます。最初の命中は要塞に適用され、2SPs から1SPへ減少させます。次いで、命中はベルギー軍のブロックに適用されます。2命中は、ベルギー軍歩兵のヘクスを掃討します。



ベルギー軍の応射 ヘクス H02 は、一度のみ塹壕防御表によって判定される追加サイコロを提供する河川です。CPは17SPsで攻撃しているので、ベルギー軍の2-SPブロックによって提供される2つのサイコロに加えて、5つの追加サイコロが加えられます。7つのサイコロが振られますが、最高の目は4なので命中は獲得されません。



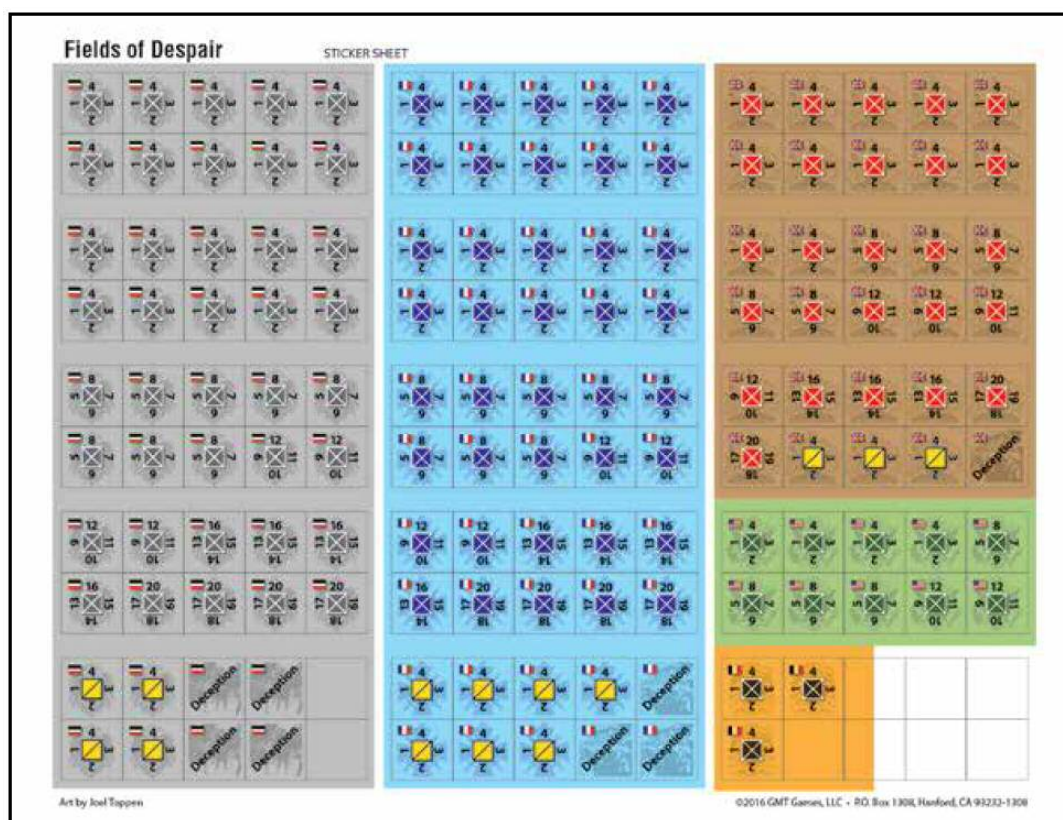
突破戦闘の終了は、初動を完了させます。ベルギーは連合国の一員なので、連合国の支配マーカーがベルギー国内でCPの支配マーカーを持つ境界ヘクスに置かれます。ヘクス F03 はCPの支配マーカーを持つヘクスと境界ではないので、支配マーカーは取り去られます。ここで、ターン・マーカーが進められ、プレイはターン1に続きます。

[illegible][illegible]

							
							
Withset Hex lost (if none re-draw)	Withset Hex D4/D3	Withset Hex D3/D4	Withset Hex D2/D1	Withset Hex D1/D2	Withset Hex D4/E5	Withset Hex E5/E4	Withset Hex E5/D4
Central Attack	Central Attack	Add to Pool if 4+ beers = 5 Allied CV	Add to Pool if 3+ beers = 5 Allied CV	Add to Pool if 2+ beers = 5 Allied CV	#1 Always in Pool	Draw additional of Turn 8 or 9	Auto CP Advance
					Central Attack	Central Attack	Central Attack
					Total SPs = 150	Revealed SPs	Central Attack
H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002
H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002	H.Line 32 Tranche Dns. 1002
			TURN 	Damage 	Damage 	Damage 	
VP +30	Blockade		TURN 	Damage 	Damage 	Damage 	
	EF +30 	VP +30 	Baseline 	 Tranche War Bureau		USA  ENTER	

© 2016, CMT Games, LLC



Credits

This project would not have been possible without the love and support of my lovely wife Sondra and my amazing girls, Emily and Madison.

Game Designer: Kurt Lewis Keckley

Game Developer: Mike Bertucelli

Art Director, Cover Art & Package Design: Rodger B. MacGowan

Map & Player Board Airplane Art: Terry Leeds

Counters, Manuals and Play Aids: Charles Kibler

Block Sticker Art: Joel Toppen

Combat Table: Tony Langasek

Proofreading: Hans Korting and Pete Gibson

Proofreading, Playtesting, & Demo Support: Ron Artigues, Brett Bayley, Bootsie Brenner, Harold Buchanan, Victor Bugg, Steve Carey, Paul Daniels, Arnold Daly, Matt Eagleson, Joseph Frith, Kevin Greene, Jordan Kerhner, Mateusz Kudelski, Bill Lawson, Cody Lenhartatt, Roger Leroux, Barry Lew, Charles Lewis, Konstantin Lubsky, Mark Luta, Micheal McCarty, Jim McFetridge, Bob McGarth, Keith Mageau, Kris Miller, Roger Morley, David Moseley, Phil Mowatt, Marshall Neal, Troy Nichols, Roger Pitfield, John Potts, Edward Pundyk, Volko Rhunke, Michael Sheeter, Joel Toppen, Tony Vaughan, Nicholas Werner, Tim Wilcox, Nick Wade, Ray Weiss.

Producers: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Production Coordination: Tony Curtis



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