

# *Illusions of Glory*

## THE GREAT WAR ON THE EASTERN FRONT

2<sup>nd</sup> Edition

# RULES OF PLAY

## 目次

1.0 はじめに .....	2	15.0 増援 .....	22
2.0 用語 .....	2	16.0 補充 .....	22
3.0 内容物 .....	5	17.0 戦争状態 .....	23
4.0 基本ゲームのセットアップ .....	6	18.0 地方 .....	24
5.0 勝利の判定 .....	8	19.0 塹壕 .....	25
6.0 プレイのシークエンス .....	8	20.0 要塞 .....	26
7.0 強制的攻勢 .....	9	21.0 側面攻撃 .....	28
8.0 アクション・フェイズ .....	10	22.0 LCUs の編合と解体 .....	28
9.0 戦略カード .....	11	23.0 叛乱&革命 .....	29
10.0 ユニットのスタッキング .....	13	24.0 部隊評価 .....	31
11.0 移動 .....	13	25.0 海上侵攻 .....	31
12.0 戦闘 .....	15	26.0 中立&小国 .....	33
13.0 戦略再配備 .....	19	27.0 司令部&重砲 .....	35
14.0 補給&損耗 .....	20	28.0 プレスト・リトフスク条約 .....	36



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

以下の第二版ルールは、オリジナル・ルールへのアップ・デートと説明を含みます。  
読み易さのため、アップ・デートと説明は青文字で示されます。

日本語解説書

# RULES OF PLAY

## 1.0 はじめに [Introduction]

*Illusions of Glory—The Great War on the Eastern Front* は、第一次世界大戦の欧州をシミュレートするための最新カード・ドリヴン・ゲーム (CDG) です。Ted Raicer がデザインした *Paths of Glory* は、欧州と近東戦域全体をシミュレートします。これに、戦争の近東と東バルカン諸国に焦点を当てた、Brad Stock と Brian Stock がデザインした人気の *Pursuit of Glory* が続きました。

*Illusions of Glory* では、連合国勢力 (AP) プレイヤーは、東部戦線のドイツ、オーストリア-ハンガリー、その同盟国に対して立ち向かうために莫大な部隊を投入し、一方でゲームを変化させるロシアでの革命を回避します。中欧列強 (CP) プレイヤーは、ロシアを打倒し、イタリアを中立に保ち、バルカン諸国に優勢勝ちしなければならず、さもなければ祖国は士気阻喪して叛乱を起こします。

戦場での損失は、主要な AP と CP の戦闘部隊の部隊評価に決定的な影響を及ぼします。過度な部隊損失は、増援の質を低下させ、その軍事能力を半身不随にします。領土の損失は、その国家戦意を枯渇させ、国内の蜂起-ロシアの場合は革命を含みます—の原因になります。

いくつかのルールは、*Paths of Glory* や *Pursuit of Glory* と異なります。カッコ内にあらわされる数字は、他のルールと交差照合されます。

## 2.0 用語 [Terminology]

**\* (アスタリスク) :** アスタリスクを持つカードがイベントとしてプレイされたとき、ゲームから永久に取り去られます。オペレーション・ポイント (OPS)、戦略再配備 (SR)、補充ポイント (RPs) のために使用されたら、プレイヤーによって形成された捨て札パイル内に置かれます。

**アクション・フェイズ [Action Phase] :** 1 アクション・フェイズは、6つのアクション・ラウンドから構成されます。

**アクション・ラウンド [Action Round] :** 各プレイヤーは、1枚のカードを OPS、SR、RPs、イベントのためにプレイします。二者択一で、プレイヤーはカードをプレイせずに1 OPS アクションを行うことができます。

**活性化 [Activate] :** スペース (ユニットではない) は、移動又は攻撃のために活性化されます。プレイヤーがあるスペースを活性化させる十分なオペレーション・ポイントを消費したとき、そのスペース

は移動又は攻撃のために活性化されますが、両方ではありません。適切なアクション・マーカー (移動又は攻撃) がスペース内のユニット上に置かれます。プレイヤーがあるスペースを移動のために活性化させたら、そのスペースがラージ戦闘ユニットを含むと、ユニットを移動させる代わりに塹壕を構築できます。ただし、ある地方内では、ユニット自体はオペレーション・ポイントを消費することによって移動又は攻撃のために活性化されます。その地方内で活性化したユニットの上に、適切なマーカーが置かれます。

**隣接 [Adjacent] :** 2つのスペース、2つの地方、又は1つのスペースと1つの地方が通常の連結を持つと、それらは互いに隣接しています。

**戦闘後前進 [Advance After Combat] :** 全ての防御ユニットが撃破又は永久除去、戦闘後退却、戦闘前撤退したら、3つまでの完全戦力攻撃ユニットが戦闘解決後に防御スペース内へ前進できます。

**連合国勢力 [Allied Powers] :** このゲームの開始時、連合国勢力はフランス (FR)、大英帝国 (BR)、モンテネグロ (MN)、ロシア (RU)、セルビア (SB) から構成されます。ゲーム中、ギリシャ (GR)、イタリア (IT)、ルーマニア (RO) が連合国勢力に与し得ます。



**攻撃 [Attack] :** 攻撃しているプレイヤーは、適切な射撃表上で自軍戦闘戦力 (射撃している合計戦闘値) を見つけ、射撃コラムを決定し、塹壕、地形、悪天候の影響によって要求されるごとくコラムをフトさせ、防御側に与える潜在的な損害を獲得するため、その射撃コラム上で1つの六面体サイを振ります。

**バルカン諸国 [Balkans] :** このゲームの目的において、バルカン諸国とは、アルバニア、ブルガリア、ギリシャ、モンテネグロ、ルーマニア、セルビアを意味します。(レムノス [Lemnos] は含めません。)

**戦闘カード [Combat Card] (CC) :** イベント名称の後に「CC」と左上端に赤い正方形を持つ戦略カードで、戦闘中にのみイベントとしてプレイできます。非占有要塞を防御するために使用できません。

**中欧列強 [Central Powers] :** ゲームの開始時、中欧列強はオーストリア-ハンガリー (AH)、ドイツ (GE)、トルコ (TU) から構成されます。ゲーム中、ブルガリア (BU) とギリシャ (GR) は、中欧列強に与し得ます。

**戦闘 [Combat] :** 戦闘は、攻撃のためにスペースを活性化させることによって開始され、攻撃マーカーでスペースをマークすることで行われます。地方内の戦闘は、ユニット又はユニットのスタックを攻撃のために活性化することにより開始され、その地方内のユニット

AH : オーストリア-ハンガリー  
(オーストリア-ハンガリー帝国)

AP : 連合国勢力

AP-A : AP 同盟国

BR : 大英帝国

CC : 戦闘カード

CF : 戦闘値

CP : 中欧列強

CP-A : CP 同盟国

DRM : サイの目修正

FR : フランス

GE : ドイツ (ドイツ帝国)

IT : イタリア

LCU : ラージ戦闘ユニット

LF : 損失値

MF : 移動値

MO : 強制的攻勢

MP : 移動ポイント

OOS : 非補給下

OPS : オペレーション

RPs : 補充ポイント

RU : ロシア (ロシア帝国)

SCU : スモール戦闘ユニット

SR : 戦略再配備


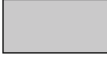










TU : トルコ (オスマン帝国)

VPs : 勝利ポイント

を攻撃マーカーでマークすることで行われます。2タイプのユニットがあります。ーラージ戦闘ユニット (LCU) とスモール戦闘ユニット (SCU) です。

**戦闘値 (CF) [Combat Factor]** : 戦闘ユニット又は要塞の戦闘戦力です。戦闘ユニットの CF は、カウンターの左下端に記載されます。要塞の CF は、マップボード上の隣に記載されます。

**戦闘ユニット [Combat Unit]** : 戦闘ユニットは、NATO 型シンボルが標記された 1/2"又は 5/8"競技用コマです。これらは、連合国勢力 (AP)、中欧列強 (CP) に所属し、それぞれ NATO 型ユニット・タイプ・シンボルが標記されます。各 AP 戦闘ユニットは、以下のごとく特定の国籍色を持ちます。: ロシア (白)、イタリア (明緑)、大英帝国 (タン)、フランス (青)、セルビア (茶)、モンテネグロ (紫)。各 CP 戦闘ユニットは、以下のごとく特定の国籍色を持ちます。: オーストリア-ハンガリー (灰)、ドイツ (灰緑)、トルコ (マスタード)。ゲームを中立として開始する国家は、以下のごとく特定の国籍色を持ちます。: ギリシャ (暗青)、ブルガリア (赤)、ルーマニア (暗緑)。

国家色	
連合国勢力:	中欧列強:
 ロシア	 オーストリア-ハンガリー
 イタリア	 ドイツ
 大英帝国	 トルコ
 フランス	<b>中立国:</b>
 セルビア	 ギリシャ
 モンテネグロ	 ブルガリア
	 ルーマニア

**統合戦争状態 [Combined War Status]** : AP と CP プレイヤーの両者がプレイしたイベントに付随する戦争状態ポイントの合計数です。

**連結 [Connector]** : 2つのスペース間、2つの地方間、1つのスペースと地方間のラインです。

**支配 [Control]** : マップボード上の各スペースは、AP プレイヤーによって支配されるか、CP プレイヤーによって支配されるか、蜂起したユニットによって支配されるか、又は中立です。マップボード上の各地方は、AP プレイヤーによって、CP プレイヤーによって、蜂起ユニットによって支配されるかのいずれかです。カラのスペース又カラの地方は、AP プレイヤーによって支配されるか、又は CP プレイヤーによって支配されるか、又は中立としてゲームを開始します。カラのスペース (非破壊要塞以外の) は、敵ユニットによって占められたとき直ちに敵支配下になります。カラの地方は、敵ユニット単独で占められたとき直ちに敵支配下になります。AP 又は CP のユニットは、そこを離れた後もスペース又は地方の支配を保持します。蜂起したユニットは、それが占めることでスペースを支配し、それが単独で占めることで地方を支配します。

**防御 [Defending]** : 攻撃を受けている戦闘ユニットです。

**サイの目修正 (DRM) [Die Roll Modifier]** : サイの目を加減する数字です。

**捨て札パイル [Discard Pile]** : 戦略カードがプレイされた後、プレイヤーによって創出された捨て札パイル内に行きます。ただし、そのイベントのためにプレイされた、アスタリスクを持つ戦略カードは、プレイされた後にゲームから取り去られ、捨て札パイルに行きません。

**引きパイル [Draw Pile]** : プレイヤーは、現行の戦争状態でプレイできる全ての戦略カードをシャッフルし、各ターンに7枚のカードを引くことができるカードのデッキを創出します。



**二重国籍ユニット [Dual Nationality Unit]** : これは、その表面に2つの国籍を表示する戦闘ユニットです。

**イベント [Event]** : これは、戦略カード上の題名です。イベントとしてプレイされたとき、カード上に記された特別なアクションを誘発します。あるイベントは、他のイベントの前提条件になり得ます。イベントの説明にカッコ付の数字を含むと、これはルール番号です。

**射撃表 [Fire Tables]** : これらの表は、戦闘結果を判定します。これらは、「重射撃表」と「軽射撃表」です。戦闘を解決するため、プレイヤーは (通常)、戦闘で1つ以上の自軍ユニットが LCU であると、重射撃表上で六面体サイコロを1つ振り、又は戦闘で全ての自軍ユニットが SCUs であると、軽射撃表上で六面体サイコロを振ります。友軍非破壊要塞スペースで防御している SCUs と、非破壊要塞自体は重射撃表を使用します。山岳スペースがアルプス小道のみを使用して攻撃されると、攻撃側と防御側は軽射撃表を使用しなければなりません。重射撃表は、この二版でリヴァイス蜂起ユニットに対する攻撃は、軽射撃表を使用しなければなりません。

**側面攻撃 [F flank Attack]** : 攻撃側は、以下の条件が満たされたら、防御スペースに対して側面攻撃を宣言できます。: (a) 防御スペースに連結する複数スペース内に攻撃ユニットがあり、しかも (b) 少なくとも攻撃ユニットの1つがラージ戦闘ユニットである場合。側面攻撃を試みているとき、攻撃側は「釘づけスペース」として1つの攻撃スペースを指定しなければなりません。敵が占めるスペース (防御スペース以外) に連結していない追加の各攻撃スペースについて、攻撃ユニットは側面攻撃の試みのサイ振りに+1 DRM を受け取ります。

**側面攻撃の試み [F flank Attack Attempt]** : 攻撃側は、側面攻撃の試みを解決するため、最初に六面体サイコロを一つ振り、いずれかの DRMs によって調整します。修正後のサイの目が4以上であると側面攻撃の試みは成功し、攻撃側は攻勢射撃についてサイを振り、防御側が防御射撃のために振る前に、防御側に損失を与えます。修正後のサイの目が3以下であると、側面攻撃の試みは失敗し、防御側は防御射撃についてサイを振り、攻撃側が攻勢射撃のためにサイを振る前に、攻撃側に損失を与えます。

**友軍スペース [Friendly Space]** : そのプレイヤーによって支配されたスペースです。カラ又はプレイヤーに属している1つ以上の国籍からのユニットによって占めることができます。

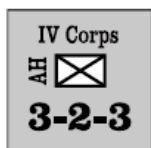
**司令部ユニット [Headquarters Unit]** : 黄色のユニット・シンボル地に HQ 旗を持つ 1/2"競技用コマは、RU ブルシーロフ [Brusilov] HQ、FR サライユ [Sarail] と デペレー [d'Esperey] HQ、GE マッケンゼン [Mackensen] とファルケンハイン [Falkenhayn] HQ をあらわします。これは、戦闘ユニットです。



**重砲兵 [Heavy Artillery]** : 黄色のユニット・シンボル地に NATO 砲兵シンボルを持つ 1/2"競技用コマは、GE 重砲兵をあらわします。これは戦闘ユニットです。



**拘留ユニット [Interned Unit]** : 拘留されたユニットは、撃破又は永久除去されません。これは、補充可能ボックスへ直接行きます。



**ラージ戦闘ユニット (LCU) [Large Combat Unit]** : 5/8"競技用コマは、軍団又は軍をあらわします。プレイヤーは、戦闘で1つ以上の自軍ユニットが LCU であると、戦闘を解決するために通常（常にはない）重射撃表を使用します。

**損失値 (LF) [Loss Factor]** : 戦闘ユニット又は要塞ユニットが損害を吸収するための能力です。ユニットの LF は、そのカウンターの下部中央に記載されます。要塞は戦闘ユニットではありませんが、やはり損害を吸収できます。要塞の LF は、その戦闘値です。防御側に損害を与えるためには、攻撃側の損失ナンバーが防御側の LF 以上でなければなりません。

**損失ナンバー [Loss Number]** : 戦闘中の射撃表上における六面体サイの目からの結果数は、敵の戦闘ユニットと要塞に損害を与える潜在性をあらわしています。



**強制的攻勢 (MO) [Mandatory Offensive]** : 各ゲーム・ターン中、プレイヤーは同盟連携と国内の政治圧力を満たすため、攻撃の実施を要求されるかもしれず、又はそれを行うことに失敗したら勝利ポイントの罰則を被ります。

す。

**山岳ユニット [Mountain Unit]** : その黄色のユニット・シンボル地に黒い三角形を持つ SCU です。RPs を受け取りません。

**移動値 (MF) と移動ポイント (MP) [Movement Factor (MF) and Movement Points (MP)]** : 移動値は、ユニットがあるアクション・ラウンドに使用できる移動ポイントの最大数をあらわします。ユニットの MF は、カウンターの右下端に記載されます。移動ポイントは、スペースに進入するコストです。スペース又は地方に進入するコストは、1 MP です。

**国家 [Nation]** : 連合国勢力又は中欧列強に所属している、あるいは中立でゲームを開始している国です。



**国家戦意 [National Will]** : 戦争努力のための民衆支援の尺度で、総合記録欄上で RU、GE、AH の国家戦意マーカーを上（正）下（負）させることで表示します。国家戦意は、領土損失とイベント・カードのプレイによって

影響を受け得ます。

**中立参戦イベント [Neutral Entry Event]** : 以前の中立国家を参戦させるために戦略カードのイベントがプレイされたとき（イタリア、ブルガリア、ルーマニア、ギリシャ）、これは中立参戦イベントです。

**オペレーション (OPS) と戦略再配備 (SR) [Operations (OPS) and Strategic Redeployment (SR)]** : 戦略カードは、オペレーション又は戦略再配備のどちらかのために使用するためのポイントをプレイヤーに与えます（ただし、同時に両方は不可です）。戦略カードをこの目的のためにプレイしているとき、カードの OPS と SR ポイント値は、左上端の数字によって表示されます。OPS ポイントは、移動又は攻撃のためにスペースを活性化させるために使用されます。SR ポイントは、ユニットをポイントからポイントへ、陸上又は海上により、その移動値を考慮せずに移送するために使用されます。



**非補給下 (OOS) [Out-Of-Supply (OOS)]** : 戦闘ユニットが、友軍支配下スペース、攻囲下の敵要塞スペース、友軍ユニットによって占められた地方の連結した鎖を通して友軍補給源まで補給線をたどることができなければ、それは OOS です。ユニットはそれでも

移動と攻撃ができますが、戦略再配備の使用又は補充ポイントを受け取ることができません。損耗フェイズ中、全 OOS ユニットの1ステップずつ減少させられます。蜂起ユニットは、常に補給下です。

**叛乱 [Rebellion]** : 本国 VP スペースの損失とイベントは、国家戦意を減少させ、ロシア、ドイツ、オーストリア・ハンガリー国内で叛乱を導く可能性があります。これは、総合記録欄上の RU、GE、AH の国家戦意マーカーの下方への移動によってあらわれます。

**地方 [Region]** : 「アナトリア」[“Anatolia”]、「ブランデンブルク」[“Brandenburg”]、「カルニオラ」[“Carniola”]、「ハリコフ」[“Kharkov”]、「ミラノ」[“Milano”]、「モスクワ」[“Moscow”]、「ノヴゴロト」[“Novgorod”]、「ロドスト」[“Rodosto”]、「ロストフ」[“Rostov”]、「南イタリア」[“Southern Italy”]、「ティロル」[“Tyrol”] とマークされた大きな楕円形の1つです。これらは、広大な地形エリアを象徴します。地方の内外へユニットを移動させるコストは、1 MF です。

**増援カード [Reinforcement Card]** : 戦略カードがその題名に「増援」[“Reinforcements”] を持つか、又はそのイベントの説明にあるとき、戦闘ユニットをマップボード上に投入するためにプレイできます。これは、増援カードです。



**補充ポイント (RPs) [Replacement Points (RPs)]** : これらは、マップボード上にある減少戦力ユニットを再建するため、並びに補充可能ユニット・ボックス内の撃破ユニットを再建するために使用されます。戦略カードがその

RP 値（カード最下部の RP ボックス内に表示）のためにプレイされたとき、補充ポイントは直ちには使用されず、補充フェイズ中に使用するため総合記録欄上に記録されます。ただし、何枚かのカードは、直ちに使用する RPs を提供します。



**スモール戦闘ユニット (SCU) [Small Combat Unit (SCU)]** : 通常は師団をあらわす 1/2"競技用コマです。プレイヤーは、戦闘で全ての自軍ユニットが SCU であるとき、戦闘を解決するため軽射撃表を使用しなければなりません。

**スペース [Space]** : 地名でマークされたマップボード上の正方形、又は海上侵攻のためにマークされた円です。

**特殊ユニット [Special Unit]** : 黄色いユニット・シンボル地を持つ LCU 又は SCU です。これは RPs を受け取りません。

**スタック [Stack]** : あるスペース、地方、レムノス島上の3ユニットまでのグループです。

**戦略カード [Strategic Card]** : これは、ゲームを転がす推進機関です。戦略カードは、スペースを移動又は戦闘について活性化させるため、戦闘ユニットを再建する RPs を提供するため、カード上に述べられたイベントのためにプレイできます。

**補給源 [Supply Source]** : スペース又は地方内の半月シンボルです。

**地形 [Terrain]** : スペース又は地方上の山岳、湿地、森林、渡河点の特徴です。

**部隊評価 [Troop Quality]** : 死傷と補充が国家のマンパワー・プールに持つ影響蓄積の評価尺度で、総合記録欄上の RU、GE、AH、IT の部隊評価マーカーの上下移動によって表示されます。



**蜂起ユニット [Uprising Unit]** : 蜂起ユニットは、結束した戦闘組織ではなく、反政府活動をあらわします。これらは、混乱のための目標として奉仕するために SCU としてあらわされますが、攻撃又は移動はしません。各蜂起ユニットは赤色で、オーストリア国旗、ドイツ国旗、ロシアのハンマーと鎌でマークされます。



**勝利ポイント (VP) [Victory Points (VP)]** : 勝利ポイントはゲームの勝者を決め、VP スペースの占領又は VPs を得点するイベント・カードのプレイによって獲得されます。

**VP スペース [VP Space]** : 赤い枠線を持ついずれかのマップボード・スペースです。AP プレイヤーが敵又は中立ギリシャの VP スペースの支配を取るとき、総合記録欄上で VP マーカーを-1 ずつ移します。CP プレイヤーが敵又は中立ギリシャの VP スペースの支配を取るとき、総合記録欄上で VP マーカーを+1 ずつ移します。中立国家が参戦したとき、それに与する同盟国は、その国家内の各友軍支配下の VP スペースについて、1 勝利ポイントを受け取ります。

**参戦段階 [War Commitment Level]** : これは、AP 又は CP プレイヤーがプレイしたイベントに付随した戦争状態ポイントの数を反映します。3つの段階—動員、限定戦争、総力戦があり、各ターンの戦争状態フェイズ中に判定されます。新たな参戦段階へ移行するとき、プレイヤーはその参戦段階からの戦略カードを自軍デッキに加えます。

**戦争状態ポイント [War Status Points]** : 何枚かの AP と CP の戦略カードは、イベント名称の後にカッコ付の数字を持ちます。これらは、戦争状態ポイントです。このようなカードがイベントとしてプレイされるとき、そのプレイヤーの戦争状態マーカーと統合戦争状態マーカーを、総合記録欄上で数字又は戦争状態ポイントによって上方へ移します。

## 3.0 内容構成物 [Components]

このゲームは、以下を含みます。:

- 1 枚の 22"×34"マップボード
- 1 シートの 5/8"型抜きカウンター
- 1 シートの 1/2"型抜きカウンター
- 1 シートの 5/8"と 1/2"型抜きカウンター
- 1 冊のルール・ブック+プレイブック
- 3 枚のプレイヤー補助カード
  - (1) 動員と中立参戦ユニットのセットアップ。戦闘シークエンス・チャート、休戦チャート
  - (2) 戦闘結果表、地形効果チャート、プレイのシークエンス、1914 年夏季ターンの制限、勝利ポイント表、補充コスト表、勝利ポイント表
  - (3) ブルシーロフ攻勢シナリオとユニット・セットアップ
- 110 枚の戦略カード
- 1 つの六面体サイ

### 3.1 ゲーム・マップボード [The Game Mapboard]

マップボードは、スペース (正方形、円、星)、地方 (楕円形)、道路、鉄道、アルプス峠道をあらわしている連結線 (実線、網線、

点線)、海上侵攻レーンから成ります。スペースは、1914 年にどちらのプレイヤーがそれらを支配するかを表示するため、色付けされています。(いくつかのスペースは、中立です。) スペースが赤い枠線を持つと、勝利ポイントの価値があります。

#### 3.1.1 地形 [Terrain]

地形は、移動に影響しません。戦闘、退却、戦闘後前進にのみ影響します。

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

戦闘は、以下の地形タイプによって影響を受けます。: 山岳 (茶色スペース)、湿地 (明青スペース)、内陸河川又は沿岸潮流の渡河点 (青線)。戦闘への地形の影響は、これらのルールの後の方で説明されます。

##### 3.1.1.2 退却への地形の影響 [Terrain Effects on Retreats]

山岳 (茶色スペース)、湿地 (明青スペース)、森林 (暗緑スペース) 内で戦闘に敗北した防御ユニットは、要求された 2 スペース退却を 1 スペースだけ減少させるため、1 ユニットに追加の 1 ステップ損失を受けさせることができます。

##### 3.1.1.3 戦闘後前進への地形の影響

###### [Terrain Effects on Advance After Combat]

地形自体は、戦闘後前進に影響しません。戦闘に勝利した完全戦力攻撃ユニットは防御スペース内へ、又は戦闘カード上又はこれらのルールに提供されたごとく前進できます。

#### 3.1.2 イタリア戦線挿入マップボード [Italian Front Inset Mapboard]

ユニットのスタッキング、移動、戦闘、戦略再配備、補給に関するルールの全ては、イタリア戦線挿入マップに適用します。

#### 3.1.3 鉄道、道路、アルプス峠道、海上侵攻レーン

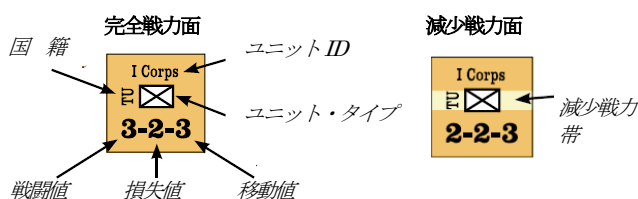
##### [Railroads, Roads, Alpine Trails, and Sea Invasion Lanes]

黒い刻み線の連結は、単一軌道鉄道です。紫の刻み線は混合軌道鉄道です。茶色の実線結合は道路です。茶色の点線結合はアルプス峠道です。青い点線結合は、海上侵攻レーンです。

### 3.2 競技用コマ [The Playing Pieces]

競技用コマは、戦闘ユニットとマーカーに分類されます。

#### 戦闘ユニットの見本



#### 3.2.1 戦闘ユニット [Combat Units]

a. 戦闘ユニットは、NATO 型シンボルを持ち、以下のごとく色付けされています。: 正規歩兵 (白いユニット・シンボル地)、エリート歩兵 (青ユニット・シンボル地)、騎兵 (赤ユニット・シンボル地)、予備歩兵 (茶ユニット・シンボル地)、特殊ユニット (黄ユニット・シンボル地)。

b. 2タイプの戦闘ユニットがあります。:

1. **ラージ戦闘ユニット [Large Combat Units] (LCUs)** は、軍団と軍をあらわす 5/8"カウンターで、同様にそれらの砲兵、機関銃、航空アセット、幕僚組織、通信、工兵、野戦病院をあらわします。

2. **スモール戦闘ユニット [Small Combat Units] (SCUs)** は、師団、司令部 (HQ) ユニットのドイツ軍重砲兵、蜂起ユニットをあらわす 1/2"カウンターです。

c. 各 LCU はカウンターの最上部に記載されたユニット ID 並びにカウンターに左側に沿って記載された国籍を持ちます。

d. 各 LCU と SCU は、カウンターの最下部に沿って、左から一戦闘値ー損失値ー移動値が記載されます。

e. 全ての LCUs と SCUs は、カウンターの両面に印刷されています。2つの面は、ステップと呼ばれます。表面はユニットの完全戦力を表示し、裏面はユニットの減少戦力を表示します。

f. 攻撃又は防御している LCUs は、重射撃表を使用します (たとえそのスペース又はスペース内の他のユニットが SCUs であっても)。ただし、以下の例外があります。:

1. アルプス峠道のみを使用して山岳スペースを攻撃しているとき、攻撃側と防御側は軽射撃表を使用しなければなりません。


2. 蜂起ユニットに対する攻撃では、攻撃側は軽射撃表を使用しなければなりません。


g. 攻撃又は防御している全ユニットが SCUs であると、軽射撃表を使用しなければなりません。ただし、友軍非破壊要塞スペースで防御している SCUs は重射撃表を使用します。


h. 二重国籍ユニットは、二つの異なる国籍色を持ち、移動、攻撃、強制的攻勢、補充ポイント、戦略再配備について、プレイヤーの裁量でどちらかの国家に属すとして扱うことができます。

### 3.2.1 蜂起ユニット [Uprising Units]

a. 蜂起ユニットは、スモール戦闘ユニットとして扱われます。


b.  各ロシア人蜂起ユニットは、カウンターの端に沿って記載された RU と Uprising (蜂起) を持ち、中央に黄色い金槌と鎌が記載されます。

c.  各ドイツ人蜂起ユニットは、カウンターの端に沿って記載された GE と Uprising (蜂起) を持ち、中央にドイツ国旗が記載されます。

d.  各オーストリア-ハンガリー人蜂起ユニットは、カウンターの端に沿って記載された AH と Uprising (蜂起) を持ち、中央にオーストリア-ハンガリー国旗が記載されます。

e. 各蜂起ユニットは、カウンターの最下部に沿って、左から一戦闘値ー損失値ー移動値が記載されます。

### 3.2.3 国家戦意マーカー [National Will Markers]

a.  ロシア (RU)、ドイツ (GE)、オーストリア-ハンガリー (AH) は、それぞれ総合記録欄に沿って移動する国家戦意マーカーを持ちます。全てのマーカーは、総合記録欄上の「19」スペースで開始します。


b. これらの国家の1つが敵に本国 VP スペースを失うとき毎に、その国家戦意マーカーが総合記録欄上で下方に移動します (23.2)。

c. これらの国家の本国 VP スペースの1つから敵の支配が取り去られるとき毎に、その国家戦意マーカーが総合記録欄上で上方に移動します。

d. 国家戦意マーカーの移動は、イベントによっても影響を受けません。

e. RU、GE、AH の国家戦意マーカーの国家士気阻喪 (総合記録欄上の「9」スペース以下) への下方移動は、その国家に叛乱の勃発をもたらします (23.3)。ロシア国内での叛乱勃発は、ロシア革命のための前提条件でもあります (23.4)。国家戦意マーカーは、総合記録欄上で「0」未満へ移動できません。

### 3.2.4 部隊評価マーカー [Troop Quality Markers]

a.  ロシア (RU)、イタリア (IT)、ドイツ (GE)、オーストリア-ハンガリー (AH) は、総合記録欄に沿って移動する部隊評価マーカーをそれぞれ持ちます。全てのマーカーは、総合記録欄上の「16」スペース内で開始します。

b. これらの国家の1つが1 LCU を失うか、又は増援をマップボード上に持ってくる時毎に、その部隊評価は総合記録欄上で下方へ移動します (24.1)。

c. 総合記録欄上でその部隊評価マーカーの「1」スペース以下への下方移動は、その国家の増援と補充がマップボード上に来るときに負の影響を持ちます (24.2)。部隊評価マーカーは、総合記録欄上で「0」よりも下へ移動できません。

### 3.3 戦略カード [The Strategy Cards]

a. AP と CP プレイヤーは、それぞれ 55 枚の戦略カードを持ち、以下の4つのグループに細分化されます。: 14 枚の動員カード、20 枚の限定戦争カード、21 枚の総力戦カード。

b. プレイヤー諸氏は、その動員カードのみで開始し、その参戦段階が前進するに連れて (戦争状態ポイントの蓄積のために) 更にカードを加えます。

c. 何枚かのカードは、その左上端に色付ボックスを持ちます。黄色いボックスは、カードをイベントとしてプレイすると、それをオペレーション (OPS) ポイントとしても使用できることを示します。赤いボックスは、そのカードが戦闘カード (CC) であることを示し、戦闘中にのみイベントとしてプレイできます。

### 4.0 基本ゲームのセットアップ [Basic Game Setup]

a. ターン・マーカーを、ターン記録欄上の「1914 年夏季 (ターン 1) ["Summer 1914" (Turn1)]」スペース内に置きます。

b. VP マーカーを、総合記録欄上の「15」スペース内に置きます。

c. AP 戦争状態、CP 戦争状態、統合戦争状態マーカーを、総合記録欄上の「0」スペース内に置きます。

d. 休戦 [Armistice] マーカーを、総合記録欄上の「40」スペース内に置きます。

e. RU、GE、AH の国家戦意マーカーを、総合記録欄上の「19」スペース内に置きます。



- f. RU、IT、GE、AH の部隊評価マーカーを、総合記録欄上の「16」スペース内に置きます。
- g. 各国家についての補充ポイント (RP) マーカーを、総合記録欄の隣に置きます。
- h. AP と CP の強制的攻勢 (MO) マーカーを、各プレイヤーの MO 表上の「なし又は済み」[“None or Made”] スペース内に置きます。AP と CP の MO 修正マーカーを各プレイヤーの強制的攻勢修正記録欄上の「0」スペース内に置きます。
- i. 「1 GE RP to TU RP」マーカーを CP 予備ボックス内のそのスペース上に置きます。
- j. 「No AP-ARPs to RU」マーカーを AP 予備ボックス内のそのスペース上に置きます。
- k. 「英国海軍封鎖不可」[“No Royal Navy Blockade”]、「海上侵攻不可」[“No Sea Invasions”]、「潜水艦不可」[“No Subs”]、「護送船団不可」[“No Convoys”]、「RU 強襲上陸可」[“RU Amphib Assaults Allowed”] マーカーを、マップボード上のそれらのスペース内に置きます。
- l. AP アクション・マーカーを AP アクション・ラウンド・チャートの隣に置き、CP アクション・マーカーを CP アクション・ラウンド・チャートの隣に置きます。
- m. 移動/攻撃の活性化マーカーを、両プレイヤーの手が届く場所に置きます。
- n. その他の全てのマーカーを、容易に手が届く場所に置きます。

#### 4.1 ユニットのセットアップ [Unit Setup]

- a. AP と CP の戦闘ユニットを、1914 年動員セットアップ上に列記されたスペース内に置きます。スペースの名称は、ユニットのセットアップを容易にするための、マップボードのグリッド情報でもあります。
- b. いくつかの SCUs は、1914 年動員セットアップ上に示されたごとく、AP と CP 予備ボックス内で開始します。
- c. いくつかのスペースは、1914 年動員セットアップ上に示されたごとく、塹壕マーカーを持って開始します。
- d. ブルガリア、イタリア、ルーマニアの戦闘ユニットは、その国家の中立参戦イベントがプレイされるまで、マップボード上に置かれませんが、次いで、これらのユニットは、中立参戦セットアップ・カードに表示されたごとく、マップボード上に置かれます。
- e. RU、GE、AH の蜂起ユニットは、そのそれぞれの国内で叛乱が勃発するまで、マップボード上にもたらされません。
- f. 中立参戦セットアップ・カード上に、SCUs を含む中立参戦ユニットを置くことができます。

#### 4.2 ゲームの開始 [Starting the Game]

ゲームを開始するため、AP と CP プレイヤーによって戦略カードが引かれます。

##### 4.2.1 AP プレイヤーについてのゲーム開始

[Starting the game for the AP Player] :

- a. AP プレイヤーは、自軍の全動員カードから引きパイルを作ります。
- b. 次いで、AP プレイヤーは引きパイルから「東プロシアへの進撃」[DRIVE ON THE EAST PRUSSIA] 又は「ガリシア攻勢」[GALICIA OFFENSIVE] を選択し、CP プレイヤーにこのカードを見せます。
- c. 次に、AP プレイヤーは残っている自軍動員カードをシャッフルし、7 枚カードの手札を作るため更に 6 枚のカードを引きます。
- d. 動員カードの残り (選択又は引かれなかったそれ) は、ゲームを開始するときに AP プレイヤーの引きパイルを形成します。

- e. 引きパイルから「東プロシアへの進撃」[DRIVE ON THE EAST PRUSSIA] 又は「ガリシア攻勢」[GALICIA OFFENSIVE] を選択した後、AP プレイヤーは 1914 年夏季又は秋季ターン (ターン 1 と 2) 中のどこかでイベントをプレイしなければなりません。そうしなければ、カードをその戦争状態のためにのみプレイできます (その OPS、SR、RP ポイントの代わりに)。

##### 4.2.2 CP プレイヤーについてのゲーム開始

[Starting the game for the CP Player] :

- a. CP プレイヤーは、自軍の全動員カードから引きパイルを作ります。
- b. 次に、CP プレイヤーは引きパイルから自身の選択で 1 枚の 4 OPS 動員カードを取り、このカードを AP プレイヤーに見せます。
- c. 次いで、CP プレイヤーは残っている CP 動員カードをシャッフルし、7 枚カードの手札を作るため更に 6 枚のカードを引きます。
- d. CP プレイヤーは、ゲームを開始するとき、自軍引きパイルのためにこれらの動員カードの残りを使用します。
- e. CP プレイヤーは、最初に自身が選択した 4 OPS 動員カードをプレイすることを要求されず、カードがプレイされるときにイベントとしてプレイすることを要求されません。

##### 4.2.3 戦略カードのプレイ [Playing the Strategy Cards]

- a. カードは、以下についてそのオペレーション (OPS) ポイントのためにプレイできます。: (1) スペースの活性化或いは地方内のユニット・スタックを移動又は攻撃のために活性化、又は (2) レムノス島上のユニット・スタックを移動のために活性化。
- b. カードは、そのイベントのためにプレイできます。イベントがターン全体に影響したら、そのターンの残りについてプレイヤーの正面に表を向けたままです。
- c. 何枚かのカードは、その左上端に色付ボックスを持ちます。黄色のボックスは、最初にカードをそのイベントのためにプレイし、次いで同じアクション・ラウンドに OPS ポイントのために使用することを示します。赤いボックスは、そのカードが戦闘カード (CC) であることを示し、戦闘中のみイベントとしてプレイできます。
- d. ターンの終了時、カードはプレイヤーの捨て札パイル、又はそれがアスタリスクを持ち、そのイベントとしてプレイされたらゲームから永久に取り去られます。
- e. カードは、OPS ポイント又はそのイベントのためにプレイされていなければ、補充ポイントを蓄積するために使用できます。
- f. イベントがもはやプレイ不能でも、そのカードはイベントの代わりに戦争状態ポイントのためにプレイできます。

##### 4.2.4 選択 (トーナメント) カード引き

[Optional (Tournament) Card Draw]

各プレイヤーは、8 枚のカードを手札にできます。

#### 4.3 1914 年夏季と秋季ターン (ターン 1 と 2) の制限

[Summer and Fall 1914 Turn (Turn1) Restrictions]

- a. プレイヤー諸氏は、1914 年夏季ターン (ターン 1) に強制的攻勢についてサイを振りません。そのターンについては、CP プレイヤーの強制的攻勢表はすでに「AH (SB)」が選択され、AP プレイヤーの強制的攻勢表はすでに「RU」が選択されています。
- b. 塹壕は、1914 年夏季と秋季のターン (ターン 1 と 2) 中に構築できません。
- c. カードはプレイヤーの参戦段階を増加させるためにプレイできますが、1914 年秋季ターン (ターン 2) に戦争状態フェイズになるまで参戦段階を変更できません。

- d. AH ユニットは、1914 年夏季と秋季ターン（ターン1と2）中にティミショアラ [Temesvar] とノヴィ・サド [Novi Sad] からセルビア国内を攻撃できません。
- e. どちらのプレイヤーも、1914 年夏季ターン（ターン1）中に増援カードをプレイできません。
- f. RU ユニットは、1914 年夏季ターン（ターン1）中に GE 要塞に攻撃、進入、攻囲ができません。

## 5. 0 勝利の判定 [Determining Victory]

勝利は、ゲームが終了するときの VP レベルによって決められます。

### 5.1 勝利ポイント [Victory Points]



VP レベルは、プレイヤーが VP スペース（マップボード上に赤でマークされる）の支配を得失するとき、又はイベントの結果として変化します。ゲームは、あるプレイヤーが最終ターンの前に自動的勝利を達成するか、又は休戦が発生したら終了する可能性があります。

#### 5.1.1 VP マーカーの移動 [VP Marker Movement]

- a. AP プレイヤーが CP 又は中立ギリシャの VP スペースの支配を奪取するか、又は敵の支配から友軍 VP スペースを奪回するとき、VP マーカーは総合記録欄上で-1 移動します。
- b. CP プレイヤーが CP 又は中立ギリシャの VP スペースの支配を奪取するか、又は敵の支配から友軍 VP スペースを奪回するとき、VP マーカーは総合記録欄上で+1 移動します。
- c. 蜂起ユニットが、AP プレイヤーが不在の VP スペースから支配を奪取したとき、VP マーカーは総合記録欄上で+1 移動します。蜂起ユニットが、CP プレイヤーが不在の VP スペースから支配を奪取したとき、VP マーカーは総合記録欄上で-1 移動します。
- d. イベントも、VP マーカーを移動させ得ます。

#### 5.1.2 自動的勝利 [Automatic Victory]

- a. 戦争状態フェイズのステップ1中に、自動的勝利について VP レベルがチェックされます。
- b. AP プレイヤーは、VP レベルが0であると自動的勝利で勝ちます。CP プレイヤーは、VP レベルが30であると自動的勝利で勝ちます (17.3.1)。

#### 5.1.3 休戦 [Armistice]

- a. ゲームは、以下であると休戦 (17.3.2) で終了します。:



1. 1918 年秋季ターン（ターン18）の戦争状態フェイズのステップ3中に、どちらのプレイヤーも自動的勝利を達成していないか、又は
2. いずれかのターンの戦争状態フェイズの

ステップ3中に、統合戦争状態マーカーと休戦マーカーが総合記録欄上で同じスペースを占める。

- b. 休戦でゲームが終了するとき、勝者は休戦が発生したときに到達していた VP レベルによって決められます (5.2)。

### 5.2 勝利ポイント (VP) レベル [Victory Point (VP) Levels]

- a. VP レベルが0 : AP の自動的勝利—連合国勢力は次の20年間（以上）について東ヨーロッパとバルカン諸国を征服します。

- b. VP レベルが1~7 : AP の限定的勝利—連合国勢力は東ヨーロッパとバルカン諸国に重大な政治的・経済的影響力を獲得します。
- c. VP レベルが8~14 : AP の辛勝利—両陣営が疲弊しますが、数年間にわたり連合国勢力は東ヨーロッパとバルカン諸国に政治的・経済的影響力を僅かに獲得します。
- d. VP レベルが15 : 両陣営の闘いは手詰まりとなり、どちらも東ヨーロッパとバルカン諸国に政治的・経済的影響力を獲得できません。
- e. VP レベルが16~22 : CP の辛勝利 : 両陣営が疲弊しますが、数年間にわたり中欧列強は東ヨーロッパとバルカン諸国に政治的・経済的影響力を僅かに獲得します。
- f. VP レベルが23~29 : CP の限定的勝利—中欧列強は東ヨーロッパとバルカン諸国に重大な政治的・経済的影響力を獲得します。
- g. VP レベルが30以上 : CP の自動的勝利—中欧列強は次の20年間（以上）について東ヨーロッパとバルカン諸国を征服します。

## 6.1 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

各ゲーム・ターンは、このプレイのシーケンスに従います。:

### A. 強制的攻勢フェイズ [Mandatory Offensive Phase]

1914 年秋季ターン（ターン2）から開始して、各プレイヤーは1つの六面体サイを振り、そのターンに MO を実行しなければならないかどうか、自身の強制的攻勢 (MO) 記録欄を調べます。MO 記録欄上で結果を記録するため、MO マーカーを使用します。

### B. アクション・フェイズ [Action Phase]

各アクション・フェイズは、6つのアクション・ラウンドに分割されます。各アクション・ラウンドは、プレイヤー諸氏が各個に1アクションを行うことを認めます。AP プレイヤーは、各アクション・ラウンドで最初に自軍アクションを行います。各アクション・ラウンドで、AP と CP プレイヤーは、1 OPS のカードなしプレイ (8.2.e) 又はオペレーション (OPS) ポイント、戦略再配備 (SR) ポイント、補充ポイント (RPs)、イベントのために手札から1枚のカードをプレイできます。その左上端に黄色い正方形を持つカードがイベントとしてプレイされるとき、カードは同じプレイでその OPS ポイントについても使用されます。アスタリスクを持つカードは、イベントとしてプレイされたらゲームから永久に取り去られますが、プレイヤーはその他のプレイしたカードから捨て札パイルを作ります。

### C. 損耗フェイズ [Attrition Phase]

全ての完全戦力 OOS ユニットは、1ステップずつ減少させます。いかなる減少戦力の LCU と SCU も、永久に除去されて除去ボックス内に行き、再建できません。カラの各 OOS スペースの支配は、スペース内に非破壊状態の要塞を含まない限り、相手側プレイヤーに変更されます。

### D. 攻囲フェイズ [Siege Phase]

要塞は、そのスペースが十分な数の敵ユニットによって占められていると、攻囲によって占領され得ます (20.3)。攻囲を解決するため、1つの六面体サイを振ります。出目が要塞の戦闘値 (CF) よりも高ければ、要塞は降伏して要塞スペース内に要塞破壊マーカーが置かれます (20.4)。



## E. 戦争状態フェイズ [War Status Phase]

### 1. 自動的勝利のチェック [Check for Automatic Victory]

ゲームは、あるプレイヤーが自動的勝利を達成していたら終了します。戦争状態フェイズのステップ1中、これが発生したかどうかチェックします。VP 合計が30以上であると、CPの自動的勝利が発生します。VP 合計が0に到達するとAPの自動的勝利が発生します(17.3.1)。

### 2. 休戦についてのチェック [Check for Armistice]

どちらのプレイヤーも自動的勝利を達成していなければ、休戦が発生するかどうかチェックします(17.3.2)。休戦であると、ゲームが終了して休戦が発生したときのVPレベルによって勝者が判定されます(5.2)。

### 3. 参戦段階のチェック [Check War Commitment Levels]

### 4. 国家崩壊のチェック [Check for Collapse]

- オーストリア-ハンガリー、ブルガリア、ルーマニアが崩壊しているかどうか判定します(23.5、26.2.3、26.5.3)。
- セルビアが崩壊しているかどうか判定します(26.6.2)。

## F. 叛乱／革命フェイズ [Rebellion/Revolution Phase]

### 1. 国家戦意のチェック [National Will Check]

- APプレイヤーは、オーストリア-ハンガリーとドイツの国家戦意マーカーがどちらも総合記録欄上で国家士気阻喪スペース(「9」スペース以下)に位置していないかどうかチェックします。これが発生していたら、その国内で叛乱が勃発する可能性があります(23.0)。
- 次に、CPプレイヤーは、ロシアの国家戦意マーカーがどちらも総合記録欄上で国家士気阻喪スペース(「9」スペース以下)に位置していないかどうかチェックします。これが発生していたら、ロシア国内で叛乱が勃発する可能性があります(23.0)。
- 国家戦意マーカーは、総合記録欄上で「0」のスペースより下へ移動できません。



### 2. ロシア革命のチェック [Russian Revolution Check]

- 「ロシア革命」[RUSSIAN REVOLUTION]がプレイされていたら、2ターン先のスペース上に革命マーカーを置きます。ターン・マーカーが革命マーカーと同じターン・スペースに進入したとき、革命マーカーをロシア革命記録欄上のスペースへ移します。これが、ロシア革命の開始です(23.4)。
- その後の各ターンに、叛乱／革命フェイズ中にロシア革命記録欄上で革命マーカーを1段階前へ移し、その段階の影響を履行します(23.4.2)。

## G. 補充フェイズ [Replacement Phase]

各プレイヤーは、総合記録欄上に記録していた補充ポイント(RPs)を消費します。APプレイヤーは、CPプレイヤーの前に補充を行います。各プレイヤーのRPマーカーは、自身のRPsが消費されるに連れて減少します。未使用のRPsは、失われます。

## H. 戦略カード引きフェイズ [Strategy Card Draw Phase]

### 1. 撤去／捨て札「表面」カード [Remove/Discard “Face-Up” Cards]

- アスタリスクを持ち、イヴェントとしてプレイされ、机上で「表面を向けている」カードは、ゲームから取り去られます。
- 机上で「表面を向けている」その他のカードは、そのプレイヤーの捨て札パイル内へ行きます。

### 2. 戦闘カードの捨て札 [Discard Combat Cards]

新たなカードを引く前に、各プレイヤーは手札に残している戦闘カード(CCs)を任意に捨て札できます。CCsは、プレイヤーが任意に捨て札できる唯一のカードです。プレイヤーの手札にあるその他の全てのカードは、プレイされるまで留まります。

### 3. カード引き [Draw Cards]

次いで、各プレイヤーは以前の手札に残しているカードを含み、7枚になるまで引きパイルからカードを引きます。

### 4. リシャッフル [Reshuffle]

プレイヤーの引きパイルが枯渇したら、自身の捨て札パイルをリシャッフルし、完全な手札になるまでカードを引きます。

## I. ターンの終了 [End of Turn]

ターン記録欄上でターン・マーカーを1スペース前進させ、プレイのシークエンスを再び開始します。



## 7.0 強制的攻勢 (MO) [Mandatory Offensives]

### 7.1 ルールの概要 [General Rules]

- 1914年夏季ターン(ターン1)、CPプレイヤーの強制的攻勢表はすでに「AH(SB)」が選択され、APプレイヤーの強制的攻勢表はすでに「RU」が選択されています。
- 1914年秋季ターン(ターン2)から開始して、ターンの開始時に各プレイヤーは自軍の強制的攻勢表上で1つの六面体サイを振ります。次いで、プレイヤーは、自身のMOマーカーをサイの目に一致するスペース上に置きます。

#### 7.1.1 「なし又は済み」の結果 [Result of “None or Made”]

結果が「なし又は済み」であると、サイを振っているプレイヤーにそのターンのMOはありません。サイを振っているプレイヤーは、自軍のMOマーカーを自軍MO記録欄上の「なし又は済み」スペース内に置きます。

#### 7.1.2 強制的攻勢の実施 [Conducting Mandatory Offensives]

- プレイヤーが強制的攻勢を持つと、彼はそのターンにLCUを使用して、少なくとも1つのMO攻撃を実施しなければなりません。プレイヤーがターン中にMO攻撃を実施することに失敗したら、1VP罰則を被ります。APプレイヤーについては、罰則は+1VPです。CPプレイヤーについては、罰則は-1VPです。
- プレイヤーは、自身のMO攻撃が行われたときに、自軍MOマーカーを自軍MO表上の「なし又は済み」[“None or Made”]スペース内に置きます。

## 7.2 AP の強制的攻勢サイ振り

### [AP Mandatory Offensive Die Rolls]

AP の強制的攻勢のサイの目は、以下のとおりです。:

- 1~2 「RU」: このターンに、少なくとも1つの RU LCU が CP ユニットの攻撃しなければなりません。
- 3 「BR/FR」: このターンに、少なくとも1つの BR 又は FR の LCU が CP ユニットの攻撃しなければなりません。(サイが振られるときにマップボード上に BR と FR の LCU がなければ、このサイの目は「なし又は済み」になります。)
- 4 「赤いスラッシュを持つ BR/FR」 [BR/FR with red slash through it]: BR と FR の戦闘ユニットは、このターンにその資源が西部戦線に使用されるため、攻撃不可の命令を持ちます。AP プレイヤーがこのターンに BR 又は FR ユニットの攻撃したら、+1 VP 罰則を被ります。
- 5~6 「IT」: このターンに、少なくとも1つの IT LCU が CP ユニットの攻撃しなければなりません (イタリアが未だに参戦していなければ、このサイの目は「なし又は済み」になります。)
- 7 「バルカン諸国」 [“Balkans”]: バルカン諸国内の少なくとも1つの AP LCU が、バルカン・スペースを占めている CP ユニットの攻撃しなければなりません。(バルカン諸国内に CP ユニットのなければ、このサイの目は「なし又は済み」になります。)
- 8 「なし又は済み」 [“None or Made”]: このターンに強制的攻撃はないか、又は強制的攻撃は行われています。

## 7.3 CP の強制的攻勢サイ振り

### [CP Mandatory Offensive Die Rolls]

CP の強制的攻勢のサイの目は、以下のとおりです。:

- 1~2 「AH (SB)」: このターンに、少なくとも1つの AH LCU が SB 又は MN のユニットを攻撃しなければなりません。(セルビアが崩壊していたら、サイの目は「なし又は済み」になります。)
- 3 「GE」: このターンに、少なくとも1つの GE LCU が AP ユニットの攻撃しなければなりません。
- 4 「TU」: このターンに、少なくとも1つの TU LCU が AP ユニットの攻撃しなければなりません。このサイが振られたときにブルガリア又はトルコ国内に AP ユニットのなければ、このサイの目は「なし又は済み」になります。
- 5~6 「AH (IT)」: このターンに、少なくとも1つの AH LCU が IT ユニットの攻撃しなければなりません (イタリアが未だに参戦していなければ、このサイの目は「なし又は済み」になります。)
- 7 「バルカン諸国」 [“Balkans”]: バルカン諸国内の少なくとも1つの CP LCU が、バルカン・スペースを占めている AP ユニットの攻撃しなければなりません。(バルカン諸国内に AP ユニットのなければ、このサイの目は「なし又は済み」になります。)
- 8 「なし又は済み」 [“None or Made”]: このターンに強制的攻撃はないか、又は強制的攻撃は行われています。

## 7.4 強制的攻勢に影響を及ぼすイベント

### [Events Affecting Mandatory Offensives]

### 7.4.1 MO のサイの目修正 [MO Die Roll Modifiers]

- a. 以下のイベントがプレイされるに従って、各プレイヤーは自軍の強制的攻勢修正記録欄上で、自軍の MO サイの目のための調整を記録します。:
  1. 「スタフカ」 [STAVKA]: 未来の全ての AP 強制的攻勢のサイ振りは、+1 DRM を受けます。
  2. 「ブルシーロフ」 [BRUSILOV]: 未来の全ての AP 強制的攻勢のサイ振りは、+1 DRM を受けます。

3. 「ヒンデンブルクとルーデンドルフの統率」 [HINDENBURG AND LUEDENDORFF IN COMMAND]: 未来の全ての CP 強制的攻勢のサイ振りは、+1 DRM を受けます。

4. 「ファルケンハイン」 [FALKENHAYN]: 未来の全ての CP 強制的攻勢のサイ振りは、+1 DRM を受けます。



- b. 各プレイヤーは、自軍 MO 修正マーカーを、自軍強制的攻勢修正記録欄上で一致するサイの目調整のスペース内に置きます。これらの調整は蓄積するため、2つの MO 調整イベントをプレイするプレイヤーは、合計+2 DRM を受けます。

### 7.4.2 MO のサイ振りに影響を及ぼす他のイベント

#### [Other Events Affecting MO Die Rolls]

以下のイベントも、MO のサイ振りに影響を及ぼします。:

- a. ツァーリの失脚 [FALL OF THE TSAR]: ゲームの残りについて、「RU」になる MO のサイの目は「なし又は済み」になります (したがって、そのターンに AP の強制的攻勢はありません)。
- b. シクストゥス王子 [PRINCE SIXTUS]: ゲームの残りについて、「AH(SB)又はAH(IT)」になる MO のサイの目は、「なし又は済み」になります (したがって、そのターンに CP の強制的攻勢はありません)。

## 8.0 アクション・フェイズ [Action Phase]

### 8.1 ルールの概要 [General Rules]

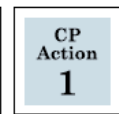
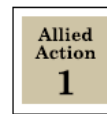
- a. アクション・フェイズは、6つのアクション・ラウンドを持ちます。AP プレイヤーは、各ラウンドで最初の自軍アクションを行います。CP プレイヤーが次に自身のアクションを行うとき、これで1つのアクション・ラウンドが完了します。
- b. アクション・ラウンド中に、移動と攻撃のための活性化、戦略再配備の使用、補充ポイントの受取り、イベントの使用が発生します。
- c. 次に、プレイヤー諸氏は、この方法で更に5つのアクション・ラウンドを行います。これで、そのターンのアクション・フェイズは完了です。

### ▶ 8.2 可能なアクション [Possible Actions]

各プレイヤーは、自軍アクション・ラウンド中に、以下の使用可能なアクションの1つを行います。:

- a. オペレーション・ポイント (OPS) のための1枚の戦略カードをプレイする。
- b. 戦略再配備 (SR) のために1枚の戦略カードをプレイする。
- c. 補充ポイント (RPs) のために1枚の戦略カードをプレイする。
- d. イベントのために1枚の戦略カードをプレイする。
- e. 戦略カードを使用せずに1 OPS をプレイする (「カードなしプレイ」と呼ばれます)。あるスペースを移動のため (塹壕構築を含む) 又は攻撃のために活性化させるために使用できます。

### 8.3 アクション・マーカー [Action Markers]



- a. プレイヤーは、行ったアクションのタイプを記録するため、自軍アクション・チャート上の一致するボックス内に、そのアクション・ラウンドのための番号付マーカーを置きます。
- b. 自軍アクション・チャートに示されるとおり、いくつかのアクションはそのプレイヤーのターン毎に一度のみ発生し得ます。
- c. 中立国の参戦のようないくつかのアクションは、両プレイヤーについてターン毎に一度のみ発生し得ます。

## 9.0 戦略カード [Strategy Cards]

### 9.1 ルールの概要 [General Rules]

戦略カードは、ゲームの推進機関です。プレイヤー諸氏は、戦略カードをプレイすることにより、移動と攻撃を含む大部分のアクションを開始します。唯一の例外は、1 OPS のカードなしプレイです (8.2.e)。

#### 戦略カードの見本

**AP カード、動員デッキ：**

OPS/SR ポイント  
黄色いボックス＝  
カードはイベント  
と OPS のために  
使用できる (9.3b)  
カード表題

カード・テキスト

補充ポイント・  
ボックス (9.6)

**動員デッキ**

アスタリスク：  
イベントとして  
プレイされたら、  
カードを取り去る  
(9.3c)

戦争状態  
ポイント (9.2c)  
イベント  
条件

**CP カード、限定戦争デッキ：**

OPS/SR ポイント

赤いボックス＝  
カードは戦闘カード  
(CC:9.8)；戦闘中  
にのみイベント  
として使用できる

補充ポイント・  
ボックス (9.6)

**限定戦争デッキ**

カードは、戦闘カ  
ード (CC:9.8) として  
使用できる。

### 9.2 3組のデッキ [The Three Decks]

- 各プレイヤーは、以下の3組のデッキを構成する戦略カードのセットを持ちます。：動員 [Mobilization]、限定戦争 [Limited War]、総力戦 [Total War]。
- 各プレイヤーは、1914 年夏季ターン (ターン1) を動員カードのみを使用して開始し、自身の参戦段階の増加に応じて、後のターン中に他のデッキを加えます。
- 戦略カードのイベント名称の右にカッコ付の戦争状態ナンバーを含み、そのカードがイベントとしてプレイされるとき、そのプレイヤーの戦争状態マーカーと統合戦争状態マーカーを、総合記録欄上でカッコ内のポイント数だけ前進させます。

### 9.3 戦略カードの使用 [Using Strategy Cards]

- 各戦略カードは、以下の4つの方法の1つに使用できます。：オペレーション (OPS) ポイントのため、戦略再配備 (SR) のため、補充ポイント (RPs) のため、イベントのため。
- 左上端に黄色の正方形を持つカードは、イベントとして並びに同じプレイで OPS のために使用できます。最初にイベントを実行し、次いで移動又は攻撃のためにスペースを活性化させるために OPS を使用します。
- アスタリスクを持つカードがイベントとしてプレイされたとき、ゲームから永久に取り去られます。

- カードがオペレーション (OPS) ポイント、戦略再配備 (SR)、補充ポイント (RPs) のために使用されたら、そのプレイヤーによって形成された捨て札パイル内に置かれます。未使用の全ポイントは失われます。

### 9.4 オペレーション (OPS) ポイント [Operations (OPS) Points]

戦略カードがオペレーション (OPS) ポイントのためにプレイされるとき、プレイヤーはカードの左上端に表示された数字の OPS ポイントの数を受け取ります。OPS ポイントは、スペース内のユニットではなく、スペースを活性化させます。地方内のユニットは、地方自体ではなく、スタックとして活性化されます。活性化スペース内のユニット又は活性化スタックは、アクション・ラウンド中に移動又は攻撃に従事できます。

#### 9.4.1 活性化のコスト [Cost of Activation]

- 移動又は攻撃のためにスペースを活性化させるコストは、スペース内にユニットを持つ国籍の数に一致する数です。例えば、1 つ又は複数の GE ユニットを持つスペースを活性化させるためのコストは1 OPS ポイントで、GE と AH の両ユニットを持つスペースを活性化させるためのコストは2 です。このような複数国家スペースの活性化コストは、たとえ1つの国家のユニットが移動又は攻撃しなくても同じです。
- 地方内では、個々のユニットが活性化でき、又はスタッキング限度を受けて、活性化する前に OPS コストなしでスタック内にまとめることができます。次いでスタックは、内部に持つユニットの国籍の数に一致する OPS ポイントを消費することにより、移動又は攻撃のために活性化できます。

#### 9.4.2 活性化の例外 [Activation Exceptions]

以下の例外が活性化に適用されます。：

- レムノス島 [Lemnos] 上のユニットは、移動のためにのみ活性化でき、個別ユニット又はスタックによって活性化できます。ユニットは、スタッキング限度に従って、活性化する前に OPS コストなしでスタック内にまとめることができます。スタックを移動のために活性化するためのコストは、スタック内にユニットを持つ友軍国籍の数に一致する数です。
- HQs と共にスタックした戦闘ユニットは、活性化の目的において1つの国籍として扱うことができます。
- MN ユニットが SB ユニットと共にスタックすると、活性化目的において1つの国籍として扱うことができます。これらと共にスタックした三番目の国籍のユニットは、活性化のコストが2 OPS ポイントです。
- 「イギリス/フランス攻撃不可」MO が振られたら、BR と/又は FR のユニットが攻撃に参加していない限り、スペースの活性化コストを計算しているときに BR と FR ユニットは無視されません。(BR と FR のユニットは、移動のためにスペースの活性化コストを計算しているときに決して無視されません。)

#### 9.4.3 移動又は攻撃 [Movement or Attack]



- スペースは、あるアクション・ラウンドに移動又は攻撃のどちらかのために活性化できますが、両方ではありません。スペースは、スペース内の戦闘ユニットの最上部に移動マーカーを置くことにより、移動のために活性化されます。スペースは、各スペース内の戦闘ユニットの最上部に攻撃マーカーを置くことにより、攻撃のために活性化されます。



- b. LCU を含んでいるスペースが移動のために活性化されると、そのスペース内に塹壕を構築できます (19.1)。
- c. 地方内では、戦闘ユニット又は戦闘ユニットのスタックは、あるアクション・ラウンドに移動又は攻撃のどちらかのために活性化できますが、両方ではありません。移動マーカーは移動のために活性化させるユニット又はスタックの上に置かれ、攻撃マーカーは攻撃のために活性化させるユニット又はスタックの上に置かれます。
- d. レムノス島 [Lemnos] 上では、戦闘ユニット又は戦闘ユニットのスタックは、移動のためにのみ活性化でき、各ユニット又はスタックの上に移動マーカーを置くことにより活性化されます。
- e. スペースは、未占有、要塞のみを含む、蜂起ユニットのみを含むときに活性化できません。

#### 9.4.4 活性化の順番 [Order of Activation]

- a. プレイヤーは、自身の全ての移動と攻撃マーカーを同時に置かなければなりません。それを行った後、移動マーカーを持ついくつか又は全ての戦闘ユニットを最初に移動させます。
- b. 全ての移動が完了した後、プレイヤーは攻撃マーカーを持ついくつか又は全ての自軍戦闘ユニットで攻撃します。

### 9.5 戦略再配備 (SR) [Strategic Redeployment]

- a. 戦略カードが戦略再配備 (SR) のためにプレイされたら、プレイヤーは自軍 LCU と SCU を再配置するために SR を使用できます (13.0)。

#### 9.5.1 SR ポイント [SR Points]

戦略カードの左上端の数字は、カードの SR 値でもあります。プレイヤーは、戦略再配備のためのポイントとしてその数を受け取ります。

#### 9.5.2 SR コスト [SR Costs]

- a. 1 つの LCU を再配備するために 2 SR ポイントがかかります。
- b. 1 つの SCU、HQ、重砲兵ユニットを再配備するために 1 SR ポイントがかかります。
- c. 蜂起ユニットは、SR を使用できません。

#### 9.5.3 SR のための戦略カードの使用 [Use of Strategy Cards for SR]

プレイヤーは、同じターンの連続したラウンドで SR のために戦略カードを使用できませんが、1 つのターンの最終アクション・ラウンド並びに次のターンの最初のアクション・ラウンドで、SR のために戦略カードを使用できます。



### 9.6 補充ポイント (RPs) [Replacement Points]

戦略カードは、カード最下部の補充ボックス内に記載された補充ポイント (RPs) のためにプレイできます。

#### 9.6.1 RPs の記録 [Recording RPs]

- a. RPs のためにカードをプレイしているとき、プレイヤーは総合記録欄上で各国家についてカードの RPs を記録します。
- b. これらの RPs は、ターンの補充フェイズになるまで使用されません。

- c. 「AP-A」のための RPs は、大英帝国、フランス、ルーマニア、セルビア、AP 同盟国ギリシャからのユニットに与えられます。どの国家がそれらを受け取るかの優先順位はありません。
- d. 「CP-A」のための RPs は、トルコ、ブルガリア、CP 同盟国ギリシャからのユニットに与えられます。どの国家がそれらを受け取るかの優先順位はありません。
- e. イベントのいくつかは、直ちに使用できる RPs を与えます。
- f. 特殊ユニット (黄色のシンボル地を持つユニット) は、RPs を受け取りません。
- g. 蜂起ユニットは、RPs を受け取りません。

#### ▶ 9.6.2 RPs のための戦略カードの使用

##### [Using Strategy Cards for RPs]

- a. プレイヤーは、同じターンの連続したアクション・ラウンドで、RPs のために自身の戦略カードを使用できませんが、1 ターンの最後のアクション・ラウンドに RPs のために戦略カードを使用し、次のターンの最初のアクション・ラウンドで再び使用できます。
- b. 相手側が「ドイツ労働者のストライキ」[GERMAN LABOR STRIKE] 又は「ロシアの鉄道崩壊」[RUSSIAN RAILROAD COLLAPSE] をプレイしたら、そのターン中にプレイヤーが蓄積させた RPs の損失をもたらします。

### 9.7 イベント [Events]

#### 9.7.1 ルールの概要 [General Rules]

- a. 戦略カードがイベントとしてプレイされたら、カード上の説明文に従わなければなりません。
  - b. 戦略カードが「OPS のために使用」[“Use for OPS”] と述べると、最初にカード上で述べられたイベントを実施し (ユニットのマップボード上への配置を含みます)、次いでスペース又はスタックを移動又は攻撃のために活性化させるためにカード上の OPS ポイントを使用します。
  - c. イベントのいくつかは、カード上に記載された前提条件を持ち、そのようなカードは前提要件が満たされるまでイベントとしてプレイできません。
  - d. アスタリスク (\*) を持つ戦略カードは、イベントとしてプレイされるときにゲームから取り去られますが、OPS、SR、RPs のためにプレイされたときは、プレイヤーの捨て札パイル内に置かれます。
  - e. 戦略カードがイベント名称の右にカッコ付の戦争状態ポイントを含み、しかもイベントとしてプレイされたとき、総合記録欄上でそのプレイヤーの戦争状態マーカーと統合戦争状態マーカーをカッコ内のポイント数だけ進めます。
  - f. 戦略カード上のイベントがプレイできなければ、カードはそれでもその戦争状態ポイントのためにプレイできます (その OPS、SR、RP ポイントの代わりに)。イベントがプレイできないため、勝利ポイントは得点しません。戦略カードがアスタリスク (\*) を持つと、プレイされた後にゲームから取り去られます。
  - g. アスタリスクを持つイベントが、そのアクション・ラウンドを越える期間継続すると述べたら、その期間が完了するか又は他のイベント・カードによってキャンセルされるまで、カードの表面を向けて机に残ります。次いで、カードはゲームから取り去られます。
- ▶ 9.7.2 中立国の参戦イベント [Neutral Entry Events]
- a. 中立国の参戦イベントとして、ターン毎に 1 枚のみの戦略カードをプレイできます。ターン毎、プレイヤー毎に 1 つの中立参戦イベントではありません。
  - b. 中立国の参戦イベントを通して、以下の 4 つの国が参戦できます。: イタリア、ブルガリア、ルーマニア、ギリシャ。

c. 中立国の参戦イベントがプレイされたとき、割り当てられたマップボードのスペースへ直ちに戦闘ユニットを置くため、セットアップ・チャートを使用します（「ギリシャ」[GREECE] がプレイされたとき、マップボード上にユニットは来ません）。敵支配下又は超過スタッキングを生じさせる、割り当てられたスペース内に置けるユニットはありません。最寄りの友軍支配下の補給下スペース又は地方内に置かれなければなりません。

d. 「ギリシャ」[GREECE] がプレイされた直後の CP アクション・ラウンドに「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE] がプレイされたら、ギリシャはそのターンに参戦しません。「ギリシャ」[GREECE] をゲームから取り去らず、そのターンの中立参戦イベントとしてカウントします。

e. 「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE] のプレイがギリシャを CP 同盟国に転じたら、中立国の参戦イベントとしてカウントしません。

### 9.7.3 増援イベント [Reinforcement Events]

a. 増援ユニットをマップボード上に投入するためにプレイされた戦略カードは、増援カードです。ターン毎に各国家について1枚のみの増援カードをプレイでき、アクション・ラウンド・チャートにこのアクションをマークします。

b. プレイヤーに新たなユニットを与えるものの増援カードではないイベントは、アクション・ラウンド・チャートに「その他のイベント」[“Other Event”] としてマークされ、同じアクション・フェイズ内の増援カードのプレイを妨げません。

c. 増援カードは、1914 年夏季ターン（ターン1）にプレイできません。

d. 増援カードは、その全増援ユニットがマップボード上に置くことができない限りプレイできません（15.1）。

### 9.8 戦闘カード [Combat Cards]

a. 戦闘カード（CCs）は、戦闘解決の直前にプレイされます。CCs をプレイすることは、攻撃側又は防御側について強制ではなく選択です。

b. 攻撃側は最初に自身の CCs をプレイし、次いで防御側がプレイします。（それ故、防御側の CCs は相手側のアクション・ラウンド中にプレイされます。）プレイヤーは、ある戦闘で複数枚の CC をプレイできます（前のアクション・ラウンドから保持された CCs を含みます）。

c. プレイヤーは、各 CC が使用を認められる限り、アクション・ラウンド中に発生する各戦闘で CCs をプレイできます。

d. プレイされた CCs は、その成果にかかわらず戦闘後に捨てられなければなりません（プレイヤーの捨て札パイル内に置きます）。

## 10.0 ユニットのスタッキング [Unit Stacking]

### ▶ 10.1 ルールの概要 [General Rules]

a. あるスペース又は地方内に、最大3つの LCU と／又は SCU がスタックできます。HQs と重砲兵は、スタッキング限度に対してカウントしません。

b. 海上侵攻スペース内に、最大3つの AP 戦闘ユニットがスタックできます。

c. あるスペースを、1つの HQ のみが占めることができます。

d. あるスペース又は地方内に、1つのみの蜂起ユニットを置くことができます。

e. いくつかの数の戦闘ユニットも、地方又はレムノス島 [Lemnos] 内に置くことができます。

f. 要塞は、スタッキング限度に対してカウントしません。



g. ユニットがスタックしたとき、これらのユニットの上に「スタック状態」[“Stacked”] マーカーを置きます。これは、地方又はレムノス島内でのユニットがスタックしているのかを明確にし、アクション・ラウンド中にそのスペース内へ移動又は退却するユニットからそれらを識別するために使用されます。

### 10.2 複数国家のスタッキング・ユニット

#### [Stacking Units of Multiple Nations]

a. 同盟国のユニットは、スタッキング限度に従って一緒にスタックできますが、複数国籍を含んでいるスペースを活性化させるためには、より高いコストがかかります（9.4.1）。

b. RU と RO のユニットは、互いとのみスタックできますが、例外的に RU 2/4 特殊と RU/SB Yugo SCUs は、いかなる国家からの AP ユニットともスタックできます。

### 10.3 スタッキング限度が適用される時

#### [When Stacking Limits Apply]

a. スタッキング限度は、SP、移動、退却中を除き、常時有効です。

b. プレイヤーは、これらの瞬間にスタッキング限度を超過できませんが、自軍アクション・ラウンドの終了までに満たさなければなりません。

c. スペースの超過スタッキング、又は地方内のユニットの超過スタッキングは、いかなる状況下においても認められません。

### 10.4 敵対しているユニットのスタッキング

#### [Stacking of Opposing Units]

a. AP と CP のユニットは、決して同じスペースを一緒に占めることができません、中立ギリシャのユニットと同じスペースを占めることができません。

b. 蜂起ユニットは、AP 又は CP のユニットと同じスペースを占めることができませんが、これらのユニットと同じ地方内に置くことはできます。

c. 要塞はユニットではないため、そのスペースは敵戦闘ユニットによって占められる可能性があります。

## 11.0 移動 [MOVEMENT]

### 11.1 ルールの概要 [General Rules]

a. 移動ルールは、全ての戦闘ユニット、HQs、重砲兵に適用します。

b. 蜂起ユニットは、移動しません。

#### 11.1.1 移動のための活性化 [Activating for Movement]



a. あるスペース内のユニットは、そのスペースが移動のために活性化された場合にのみ移動できます。これは、スペース内のこれらのユニットの最上部に、移動マーカーを置くことによって示されます。

b. 活性化スペースからのユニットの移動、又はそのスペース内の塹壕構築は、他のスペース又は地方内のユニットが移動できる前に完了させなければなりません。

c. 地方内のユニットは、移動のために活性化された場合にのみ移動できます。これは、個別のユニット又はスタックの最上部に移動マーカーを置くことによって示されます。

d. 地方からのユニットの移動は、地方又はスペース内の他のユニットが移動できる前に完了させなければなりません。

e. 全てのユニットの移動は、戦闘が開始される前に完了させなければなりません。

- f. 移動のために活性化されたスペース内のユニットは、移動しなければならない必要はありませんが、未使用の OPS は失われます。
- g. 移動のために活性化されたスペース内のユニットは、個別のスペース内へ又は通過して、個別のルートに沿って移動できます。

### 11.1.2 移動の制限 [Movement Restrictions]

- a. 移動は、連結しているラインに沿って、常にポイントからポイントへと行われます。スペースや地方は、スキップすることができません。
- b. 1つのスペース又は地方から他のスペース又は地方への移動は、地形又は連結のタイプにかかわらず1移動ポイント (MP) がかります。
- c. レムノス島 [Lemnos] 往來の移動は、常に1MP がかります。
- d. ユニットの移動は、レムノス島 [Lemnos] 又は地方内へ移動したときに停止しなければなりません。
- e. ユニットの移動は、単一のアクション・ラウンドにその移動値 (MF) が認めるよりも多くのスペースを決して移動できません。
- f. 未使用の MPs は、未来のアクション・ラウンドのために蓄積できず、又は他のユニットへ譲渡できません。未使用の MPs は、失われます。

### 11.1.3 活性化スペース内への移動又は通過 [Movement Into or through Activated Spaces]

- a. ユニットの移動は、その移動を他の移動マーカを含んでいるスペース内で終了できますが、同じアクション・ラウンドに再び移動することはできません。
- b. ユニットの移動は、攻撃マーカを含んでいるスペースを移動で通過できますが、終了はできません。

### 11.1.4 移動と敵又は蜂起ユニット [Movement and Enemy or Uprising Units]

- a. 戦闘ユニットは、敵ユニット又は蜂起ユニットを含んでいるスペース内に移動できません。ただし、「集団騎兵突撃」[MASSSED CAVALRY CHARGE] は、AP 騎兵ユニットが、退却した CP ユニットの含んでいるスペースを通過して戦闘前後進することを可能にします。
- b. 戦闘ユニットは、敵戦闘ユニット又は蜂起ユニットを含んでいる地方内へ移動することができます。
- c. 蜂起ユニットは、移動しません。

### 11.1.5 移動と中立国 [Movement and Neutral Nations]

- a. AP と CP のユニットは、その国家が参戦するまで中立ブルガリア、中立イタリア (アルバニアを含む)、中立ルーマニア内へ移動、攻撃、退却ができません。これらの中立国内に移動又は退却するユニットは直ちに拘留され、補充可能ボックスへ行きます。ただし、以下の例外があります。: (1) 中立アルバニア内の SB と MN の SCU は、アクション・フェイズが終了するまで拘留されず、(2) SB と MN の SCU はそこから SR できますが、中立のアルバニア港湾へは不可です。
- b. AP と CP のユニットは、中立ギリシャ国内のいずれかの未占有スペース内へ又は通過して移動できます。AP プレイヤーは、自軍ユニットがアテネ [Atens] へ進入したらギリシャが CP 同盟国として参戦するリスクがあり、CP プレイヤーは自軍ユニットが中立のサロニカ [Salonika] へ進入したらギリシャが AP 同盟国として参戦するリスクがあります (26.3.1)。
- c. 中立ギリシャのユニットへの攻撃は、直ちに相手側プレイヤーの同盟国としてのギリシャ参戦を誘発します。



## ▶ 11.2 スペースと地方の支配 [Control of Spaces and Regions]

- a. 戦闘ユニットは、内部へ移動又は通過することによってスペースの支配を獲得します。
- b. 戦闘ユニットは、地方内に敵又は蜂起ユニットがいなければ、地方内へ移動することによって地方の支配を獲得します。
- c. 戦闘ユニットは、単に内部へ移動又は通過することによって、非破壊又は攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースの支配を獲得しません。
- d. HQs と重砲兵ユニットは、それ自体によってスペース又は地方の支配を獲得できません。
- e. 戦闘ユニットが敵スペース又は地方の支配を獲得したとき、そのユニットの国籍の支配マーカがそこに置かれます。それは、たとえユニットが離れても、そのスペース又は地方が敵の移動又は攻撃を通して、又は蜂起ユニットがそこに置かれることによって奪回されるまで、その場に留まります。
- f. ある国家の本国スペース又は地方が敵の支配から奪回されたとき、単に敵の支配マーカが取り去られ、友軍支配マーカによって置き換えられません。
- g. 複数国家又は混成国籍のユニットが敵のスペース又は地方を占領したら、そのいずれかの国籍の支配マーカをそこに置くことができます。
- h. プレイヤーが敵 VP スペースの支配を獲得するか、又は敵支配から友軍 VP スペースを奪回したとき、総合記録欄上で VP と国家戦意マーカの一致する調整も行わなければなりません。これには、同盟国による友軍 VP スペースの奪回を含みます。
- i. 攻囲下の要塞が破壊されたとき、要塞破壊マーカが要塞上に置かれ、攻囲しているユニットは要塞スペースの支配を獲得します。
- j. プレイヤーは、損耗フェイズに未占有の敵スペースが敵補給源へ補給線をたどれなければ、そのスペースの支配を獲得します。非破壊の敵要塞スペース、補給源を持つスペース、全ての地方 (それぞれ補給源を持つ) は、このルールから除外されます。



### 11.2.1 蜂起ユニット [Uprising Units]

- a. 蜂起ユニットは、そこに置かれることによって、非占有スペース又は地方の支配を獲得します。
- b. いったん蜂起ユニットがマップボード上に置かれたら、いかなるプレイヤーによっても支配されません。
- c. 1つのみの蜂起ユニットが、1スペース又は地方内に置かれることができます。
- d. 蜂起ユニットは、それが占めるスペース又は地方のみを支配します。
- e. 蜂起ユニットは、戦闘ユニットによって占められた地方内に置くことができますが、その地方を支配しません。
- f. 蜂起ユニットは、常に補給下です。



- g. 戦闘ユニットは、蜂起ユニットを含んでいるスペースを通過して友軍補給源へ補給線をたどることができません。
- h. 戦闘ユニットは、蜂起ユニットのみを含んでいる地方を通過して友軍補給源へ補給線をたどることができません。

### 11.3 イタリア戦線マップボードの移動

#### [Italian Front Mapboard Movement]

#### 11.3.1 イタリア戦線入退出のための MP コスト

##### [MP Costs to Enter and Exit Italian Front]

- a. 戦闘ユニットがイタリア戦線挿入マップボードとカルニオラ [Carniola] 又はティロル [Tyrol] との間を移動するために 1 MP がかかります。(蜂起ユニットは、イタリア戦線内に置くことができます。)
- b. AP と CP の SCUs は、友軍支配下の港湾を通して、イタリア戦線挿入マップボードの内外へ海上によって SR ができます。

#### 11.3.2 イタリア戦線挿入マップボード内の MP コスト

##### [MP Costs in the Italian Front Inset Mapboard]

イタリア戦線挿入マップボード内の 1 つのスペース又は地方から他のスペース又は地方への移動は、地形又は連結のタイプにかかわらず、1 MP がかかります。

## 12.0 戦闘 [COMBAT]

### 12.1 ルールの概要 [General Rules]



- a. 戦闘は、攻撃マーカーでそのスペース内のユニットがマークされ、攻撃のために活性化されているスペースによって開始されます。
- b. 戦闘は、攻撃マーカーでマーキングされることにより、地方内で攻撃のために活性化されているユニット又はユニットのスタックによっても開始されます。
- c. 戦闘は任意で、活性化スペース内の全て又はいくつかのユニットが攻撃に参加できます。全く参加しなくても構いません。
- d. 活性化スペース内のユニットは、同じ攻撃に参加する必要がなく、活性化スペースに連結する複数のスペース又はスペースと地方の両方を攻撃できます。
- e. 攻撃のために活性化された地方内のユニットは、同じ地方内の他のユニット又はユニットのスタックを攻撃でき、連結した地方内のユニットを攻撃でき、連結したスペースを攻撃できます。
- f. 各ユニットは、アクション・ラウンド毎に一度のみ攻撃でき、ユニットの戦闘値 (CF) は複数の攻撃の間で分割できません。
- g. 防御スペースに連結したいかなる数のスペース又は地方内のユニットも、そのスペースに対して攻撃を統合できます。
- h. 同じアクション・ラウンドの初期に退却したユニットのみを含んでいるスペースは、攻撃され得ません。
- i. 蜂起ユニットは攻撃せず、他のユニットと共に攻撃に参加しません。

#### 12.1.1 スペース又は地方内での防御

##### [Defending in Spaces or Regions]

- a. 防御スペース内のユニットは、あるアクション・ラウンドに一度のみ攻撃され得ます。
- b. 地方内のユニットは、その地方内の他のユニット並びにそれに連結したスペース内のユニットによって攻撃され得ますが、あるアクション・ラウンドに一度のみ攻撃され得ます。防御プレイヤーは、戦闘でどのユニットが防御側になるのか選択します (18.3.1)。

#### 12.1.2 複数ユニットの戦闘 [Multiple Unit Combat]

- a. 戦闘に参加している全てのユニットは、攻撃側と防御側についての合計戦闘戦力を合算するため、その戦闘値 (CFs) を一緒にして加えます。
- b. 戦闘に参加している攻撃ユニットのみが、戦闘後前進できます。
- c. 「0」の CF を持つ戦闘ユニットは、「1」以上の CF を持つ他のユニットと共に攻撃に参加できます。これらは、攻撃側の戦闘戦力に何も加えませんが、損失を吸収することができます。

#### 12.1.3 複数国籍の攻撃 [Multinational Attacks]

- a. 異なる国家のユニットは、攻撃で少なくとも攻撃側の 1 スタックに各国家からのユニット (LCO 又は SCU) を含むと、同じ防御スペースに対して統合された攻撃を行うことができます。
- b. 複数国籍スペースの活性化は、そのスペース内に戦闘ユニットを持っている国家毎に 1 OPS がかかりますが、これはスペース内に HQ も存在すると無視されます。

### 12.2 戦闘のシーケンス [Combat Sequence]

戦闘は、提供される順番で、以下のステップを使用して解決されます。:

#### A. 戦闘の宣言 [Declare the Combat]

攻撃しているプレイヤーは、どのユニットが攻撃に参加しており、どのスペースを攻撃しているのかを宣言します。

#### B. 側面攻撃の告知 [Announce Flank Attack]

側面攻撃の条件が満たされたら、攻撃しているプレイヤーは側面攻撃の試みを宣言できます。

#### C. 悪天候チェックの解決 [Resolve Severe Weather Check]

攻撃側は、山岳内 (冬季ターン中) 又は湿地内 (夏季ターン中) を攻撃している自軍ユニットが悪天候によって攻撃に影響を受けるかどうか判定するため、六面体サイを 1 つ振ります。

#### D. 戦闘戦力の計算 [Calculate Combat Strengths]

各プレイヤーは、自軍の合計戦闘戦力を判定するため、戦闘に参加した自軍ユニットの CFs を加えます。防御しているプレイヤーは、自軍の戦闘戦力合計に防御スペース内の要塞戦力も加えます。

#### E. 戦闘カードのプレイ [Play Combat Cards]

攻撃と防御のプレイヤーは、各 CC 上に記載された条件が満たされている限り、いかなる枚数の CCs もプレイできます。攻撃側は最初に自身の CCs をプレイし、防御側が続きます。

#### F. 側面攻撃の試み [Attempt Flank Attack]

攻撃しているプレイヤーが側面攻撃の試みを告知したら、彼はその他のいかなる戦闘も解決する前に側面攻撃を解決します (21.4)。

#### G. 戦闘の解決 [Resolve Combat]

##### 1. サイの目修正の判定 [Determine Die Roll Modifiers]

各プレイヤーは、戦闘についての自身の合計 DRM を判定するため、プレイした自身のカードと参加したユニットを調べます。サイの目修正は蓄積します。修正後のサイの目は、1 未満に減少又は 6 を超えて増加し得ません。

## 2. 射撃表と射撃コラムの判定

### [Determine Fire Table and Fire Column]

各プレイヤーは、どの射撃表を使用しなければならないか判定します。:

- プレイヤーが戦闘で1つ以上の LCU を使用したら、通常は重射撃表上で六面体サイを1つ振ります。ただし、以下の例外があります。非破壊要塞が単独で防御していると、防御プレイヤーは重射撃表でサイを振ります。
- プレイヤーが戦闘で SCUs のみを使用したら、軽射撃表上で六面体サイを1つ振ります。1つの例外として、SCUs が友軍非破壊要塞スペース内で防御していたら、プレイヤーは重射撃表で射撃します。
- アルプス峠道のみを使用して山岳スペースが攻撃されたら、攻撃側と防御側の両者が軽射撃表上で六面体サイを1つ振ります。(これは、急峻で制限された山岳道に沿った戦闘の困難さを反映します。)
- プレイヤーが蜂起ユニットを攻撃したら、軽射撃表上で六面体サイを1つ振ります。(これは、軍事組織を欠いた分散した相手を攻撃することの困難さを反映します。)
- 各プレイヤーは、適切な射撃表上で自軍の戦闘戦力(射撃している合計 CFs)を見つけ、塹壕、地形、悪天候の影響によって要求されたコラムをシフトさせ、自軍の射撃コラムを判定します。塹壕、地形、悪天候の影響は蓄積しますが、射撃表の射撃コラムを逸脱するコラム・シフトは無視されることに注意してください。

## 3. サイコロ振りと結果の判定 [Roll Dice and Determine Results]

- 各プレイヤーは六面体サイを1つ振り、自身の DRM によって修正し、敵に与える潜在的な損害である自軍の損失ナンバーを判定するため、結果を自身のコラムと交差照合します。損失は、戦闘ユニットの減少又は除去並びに要塞の破壊によって受けます。
- プレイヤー諸氏は、側面攻撃が試みられているか、又は全ての攻撃ユニットが渡河点を越えて攻撃しているか、又はプレイされた戦闘カードがプレイヤー諸氏に損害を受けるために順番に振ることを要求しない限り、同時にサイ振りを行います。

## 4. 戦闘勝者の判定 [Determine Combat Winner]

- 射撃表上でより高い損失ナンバーを振ったプレイヤーが戦闘に勝利します。
- 両プレイヤーの損失ナンバーが同じであると、戦闘の勝者はいません。
- CCs を使用したプレイヤーは、その成果にかかわらず、戦闘後にそれらを捨て札しなければなりません(自身の捨て札パイル内に置きます)。

## 5. 損失の適用 [Apply Losses]

- 損失ナンバーが、射撃を受けているユニット間の最小損失値(LF)以上であると、これらのユニットは損失ナンバーによって示された全ての損害を吸収しなければなりません。
- 損失ナンバーが、射撃を受けているユニット間の最小損失値(LF)未満であると、これらのユニットは損失を吸収しません。
- プレイヤーのユニットは、相手側が自軍ユニットの損失値(12.6.2)に対して振った損失ナンバー全体を適用させることにより、損害を吸収します。
- 防御しているユニットが要塞スペース内にあり、攻撃側の損失ナンバーが防御している全戦闘ユニットを撃破するために必要な攻撃側の損失値を超過したら、損失ナンバーの未使用部分は要塞を撃破するために適用できます(20.2)。

## 12.2.1 サイの目修正 [Die Roll Modifiers]

- サイの目修正は蓄積するため、以下の DRM がサイの目と組み合わせられて加減されます。
  - プレイヤーが、平地スペースを攻撃又は防御している少なくとも1つの騎兵ユニットを持つと、彼は+1 DRM を受け取ります(たとえ平地スペースに塹壕又は非破壊要塞を含んでいても)。
  - プレイヤーが、地方を攻撃又は防御している少なくとも1つの騎兵ユニットを持つと、彼は+1 DRM を受け取ります
  - プレイヤーが、山岳スペースを攻撃又は防御している少なくとも1つの山岳歩兵ユニットを持つと、彼は+1 DRM を受け取ります
  - プレイヤーが、山岳地方(山岳タグを持つ地方スペース)内で攻撃又は防御している少なくとも1つの山岳歩兵ユニットを持つと、彼は+1 DRM を受け取ります。
  - プレイヤーが、攻撃又は防御しているユニットと共にスタックした HQ ユニットの持ち、その HQ ユニットの戦闘に参加したら、彼は HQ カウンター上のカッコ内に示された+1 又は+2 DRM を受け取ります(27.1)。
  - CP プレイヤーが、攻撃しているユニットと共にスタックした重砲兵ユニットを持つと、彼は重砲兵カウンター上のカッコ内に示された+1 又は+2 DRM を受け取ります(重砲兵ユニットは、防御に参加しません)。
  - プレイヤーが道路と/又は混合軌道のみを使用してあるスペースを攻撃したら、彼は-1 DRM を受け取ります。
  - プレイヤー諸氏は、プレイされた戦闘カード上に示されたプラス又はマイナスの DRM を受け取ります。

- 1未満に減少又は6を超えて増加する修正後のサイの目はありません。

## 12.2.2 退却 [Retreat]

- 攻撃側が戦闘に勝利し、少なくとも1つの完全戦力攻撃ユニットを持つと、生き残っている全ての防御側は、**防御ユニットが塹壕化されているか、又は戦闘が地方内で発生した場合を除き**、退却しなければなりません。戦闘で敗北した地方内の防御ユニットは、連結したスペース又は地方へ退却できますが、強制ではありません(それらは、地方内部で退却します)。
- 戦闘で敗北した山岳、森林、湿地のスペース内の防御ユニットは**退却しなければなりません**が、退却しているユニットの1つから戦闘後に1ステップ損失を受けることで、2スペースの退却を1スペースに減少させることができます。戦闘で敗北した塹壕内の防御ユニットは、**退却しているユニットの1つから戦闘後に1ステップ損失を受けることで**、退却を回避できます。
- 平地から塹壕、森林、山岳、湿地のスペース内へ退却した防御ユニットは、退却の二番目のスペースを無効化するためにステップ損失を行うことができません。



- 防御ユニットが退却した後、これらのユニットの上に「退却済」[Retreated] マーカーを置きます。
- 蜂起ユニットは退却せず、退却に失敗したことによる追加ステップ損失を受けません。

## 12.2.3 戦闘後前進 [Advance After Combat]

- 防御側が退却したら、3つまでの完全戦力攻撃ユニットが防御スペースと防御ユニットが退却で通過したその他のスペース内に前進できます(12.8.2)。
- 防御しているユニットが撃破又は**永久除去**された後、防御スペースがカラであると、3つまでの完全戦力攻撃ユニットが防御スペース内に前進できますが、それを越えては行けません。

- c. スペースと／又は他の地方から地方内を攻撃しているユニットが戦闘に勝利したら、たとえ防御ユニットが退却していなくても、3つまでの完全戦力の攻撃ユニットは地方内に前進できます。地方内に戦闘後前進している攻撃ユニットは、そこで停止しなければなりません。
- d. ユニットは、非補給下になるスペース内に前進できません。

### 12.3 悪天候チェック [Severe Weather Checks]

- a. 冬季ターン中に山岳スペース内を攻撃しているとき、又は夏季ターン中に湿地スペース内を攻撃しているとき、攻撃しているプレイヤーは悪天候チェックを行わなければなりません。これらは、各戦闘の前に解決されます。
- b. 攻撃しているプレイヤーは、各攻撃について六面体サイを1つ振ります。振られた数が現行アクション・ラウンドのナンバーよりも大きければ、攻撃している戦闘ユニットによって使用される射撃表は、1コラム左にシフトします。
- c. 攻撃に HQ ユニットが参加していたら、攻撃ユニットは悪天候による影響を受けません。
- d. 攻撃に参加していない攻撃プレイヤーのユニットは、影響を受けません。
- e. 何枚かの戦闘カードは、悪天候チェックの影響から攻撃ユニットを除外します。

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

山岳、湿地、渡河点は、攻撃側の能力に負の影響を与える地形です。これらの影響は、蓄積します。

#### 12.4.1 山岳 [Mountains]

防御しているスペースが山岳であると、**攻撃側はそのスペースに対して側面攻撃を行うことができません。また、攻撃側によって使用される射撃表は1コラム左へシフトします。**

#### 12.4.2 湿地と森林 [Marshes and Forests]

防御しているスペースが湿地又は森林であると、攻撃側はそのスペースに対して側面攻撃を行うことができません。

#### 12.4.3 渡河点 [Water Crossings]

- a. 攻撃している全てのユニットが攻撃を行うために防御スペースの渡河点サイド（たち）を越えているとき、防御側が最初に射撃し、いかなる攻勢射撃も発生する前に攻撃ユニットが損害を受けます。その攻勢射撃については、攻撃側によって使用される射撃表コラムは1コラム左へシフトします。側面攻撃は、禁じられません。
- b. 攻撃しているユニットが、攻撃を行うために渡河点と平地サイドの組合せを越えて攻撃していたら、渡河点は戦闘に影響を持ちません。側面攻撃は、認められます。

### 12.5 道路、鉄道、アルプス峠道 [Roads, Railroads, and Alpine Trails]

- a. 道路のみ、混合軌鉄道のみ、道路と混合軌鉄道の組合せを使用している攻撃については、-1のDRMがあります。

- b. 単一と混合軌鉄道の組合せの使用、又は道路と単一軌道鉄道の組合せの使用は、攻撃を行うことにDRMはありません。
- c. 「ZHELEZNODOROZHNYE VOYSKA」（鉄道部隊）がプレイされた後、ロシアのスペースからドイツ又はオーストリア-ハンガリー国内のスペースへの混合軌鉄道の連結は、AP プレイヤーによって攻撃又はSRのために使用したときに単一軌道鉄道として扱われます。
- d. 「EISENBAHNTRUPPEN」（鉄道部隊）がプレイされた後、ドイツ又はオーストリア-ハンガリーのスペースからロシア国内のスペースへの混合軌鉄道の連結は、CP プレイヤーによって攻撃又はSRのために使用したときに単一軌道鉄道として扱われます。
- e. 山岳スペースがアルプス峠道のみを使用して攻撃されていると、攻撃側と防御側の両者が軽射撃表を使用しなければなりません。このルールは、山岳スペースが道路又は鉄道と組み合わせられたアルプス峠道を使用して攻撃されたときは適用しません。

### 12.6 損失を受ける [Taking Losses]

#### 12.6.1 損失ナンバー [Loss Numbers]

プレイヤーの射撃表上でのサイ振りは、相手側ユニットに与える潜在的な損害を判定する損失ナンバーの結果です。

#### 12.6.2 戦闘ユニットへの損害 [Damage to Combat Units]

- a. 完全戦力のLCU、SCU、蜂起ユニットへの損害は、ユニットを減少戦力面に裏返すことによって反映されます。これは、ステップ減少と呼ばれます。
- b. ユニットが受ける各ステップ減少は、ユニットの損失値（LF）を敵によって受けた損害を反映する損失ナンバー（LN）に適用します。射撃を受けているユニットは、たとえこれらのユニットの1つ以上を撃破するとしても、敵によって受けた損失ナンバー全体を扱うのに十分な損失値を適用しなければなりません。

#### 12.6.3 損失ナンバーのメカニクス [Loss Number Mechanics]

- a. 損失ナンバー（LN）が、射撃を受けているユニット間の最小損失値（LF）以上であると、射撃を受けているユニットはLNによって指定された全ての損害吸収を試みなければなりません。LNが射撃を受けているユニット間の最小LF未満であると、これらのユニットは損害を吸収しません。
- b. 射撃を受けているプレイヤーは、自軍ユニットに可能なだけ多くの損失ナンバーを適用しなければなりません。自軍ユニットは、損失ナンバー全体を吸収するために要求されたよりも少ない損失を受けることができません。自軍ユニットは、損失ナンバーによって要求されたよりも多くの損失を受けることができません。
- c. 射撃を受けているプレイヤーは、LN全体を吸収するためのユニットを選択することで開始します。可能であれば、そのLFがLN以下のユニットを選択しなければなりません。
- d. LNが完全戦力ユニットのLF以上であると、そのユニットは1ステップを失います。LNが減少戦力ユニットのLF以上であると、ユニットは撃破されます。LNがユニットのLF未満であると、ユニットは損害を受けることなくLNを吸収します。
- e. LCUが撃破されたら、「LCUsの撃破」（12.6.4）のルールに従います。SCUが撃破されたら、「SCUと蜂起ユニットの撃破」（12.6.5）のルールに従います。
- f. 射撃を受けているユニットは、可能なだけ多くのLNをそれを超えることなく吸収します。例えば：



1. 3のLFを持つ完全戦力のLCUが、5のLNから損害をこの方法で吸収します。: 最初に、LCUはその3LFポイントを5LN損害に適用し、1ステップだけ減少させます。次に、2LN損傷ポイントが残っていますが、減少戦力のLCUはそのLFが残っている損傷よりも高いため更なる損害を受けません。したがって、残っている2LN損傷ポイントは、別のステップ減少なしで減少戦力のLCUによって吸収されます。
2. 3のLFを持つ完全戦力のLCUと3のLFを持つ減少戦力のLCUが、5のLNから損害をこの方法で吸収します。: 最初に、減少戦力のLCUが5LN損害をその3LFに適用しなければなりません。これは撃破され、予備ボックスからの1SCU(1のLF)によって置き換えられます。防御しているユニットは、それでも残っている2LN損傷ポイントを吸収しなければなりません。完全戦力のLCUは3のLFを持ち、残っている2LN損傷ポイントを吸収して減少させることができません。SCUは、残っている2LN損傷ポイントを吸収するために2ステップ損失を受けなければなりません。これはSCUを撃破します。(防御側は、損害に6LFポイントを適用することになるため、1LCUを撃破して他方を減少させることが認められず、減少状態のLCUと完全戦力のSCUをそのスペース内に残しています。)

#### 12.6.4 LCUの撃破 [Destruction of LCUs]

- a.すでに1ステップを減少したLCUが、再び別のステップ減少によって損害を受けたら撃破されます。撃破されたLCUは、補充可能ユニット・ボックス内へ行きます。
- b. LCUが撃破されたら、同じタイプと国籍のSCUが予備ボックスから取られ、取り去られたLCUと置き換えます。
- c. LCUが撃破され、予備ボックス内にそれを置き換えるための同じタイプと国籍のSCUがなければ、LCUを予備ボックスからの同じ国籍のその他のいずれかのSCUと置き換えます。
- d. 撃破されたLCUを置き換えるために使用可能なSCUがなければ、LCUは永久に除去されます。
- e. 二重国籍のLCUは、どちらかの国籍からの同じタイプのSCUによって置き換えることができます。予備ボックス内にそれを置き換えるための同じタイプのSCUがなければ、LCUをどちらかの国籍からの他のタイプのSCUに置き換えます。撃破されたLCUを置き換えるために使用可能などちらかの国籍のSCUがなければ、そのLCUは永久に除去されます。

#### 12.6.5 SCUと蜂起ユニットの撃破 [Destruction of SCU and Uprising Units]

- a.すでに1ステップを減少したSCUが、再びステップ減少を受けたら撃破されます。撃破されたSCUは、補充可能ユニット・ボックス内へ行きます。
- b. 撃破された蜂起ユニットはマップボードから取り去られますが、再使用できます。

#### 12.6.6 ユニットの永久除去 [Permanently Eliminating Units]

- a. 非補給下のLCUが戦闘によって撃破されたら、そのユニットはSCUによって置き換えることができません。そのLCUは永久に除去されて、除去ユニット・ボックスへ行きます。
- b. 損耗フェイズ中に非補給下の減少戦力LCUとSCUは、永久に除去されて、除去ユニット・ボックスへ行きます。

- c. 敵ユニット、非攻囲下の敵要塞、蜂起ユニットを含むスペース内へ又は通過して退却することを強制されたLCUとSCUは、永久に除去されます。
- d. 特殊ユニット(黄色のユニット・シンボル地)、HQ、重砲兵が撃破されたとき、ユニットは永久に除去されて除去ユニット・ボックスへ行きます。
- f. HQ又は重砲兵ユニットと共にスタックした全ての防御ユニットが撃破又は永久除去されたら、HQと重砲兵ユニットは永久に除去されます。

### 12.7 退却 [Retreats]

#### 12.7.1 誰が退却しなければならないか [Who Must Retreat]

- a. あるスペース内で防御しているユニット(OOSユニットを含む)は、攻撃側が戦闘に勝利し、しかも攻撃側が防御射撃を受けた後に、少なくとも1つの攻撃ユニットが完全戦力であると、退却しなければなりません。たとえ攻撃側が戦闘後前進を選択しないか又は防御スペース内へ前進できなくても、退却は発生しなければなりません。
- b. あるスペース内で防御しているユニットは、防御射撃を受けた後に完全戦力の攻撃ユニットが残っていなければ、退却しません。
- c. 蜂起ユニットは、戦闘に敗北した後で退却しません。
- d. 攻撃しているユニットは、戦闘に敗北した後で退却しません。
- e. 地方内で防御しているユニットは、戦闘に敗北した後で退却する必要はありませんが、連結しているスペース又は地方への退却を選択できます。

#### 12.7.2 退却の長さ [Length of Retreat]

- a. 攻撃側の損失ナンバーが防御側の損失ナンバーより1だけ大きければ、防御ユニットは1スペース退却します。
- b. 攻撃側の損失ナンバーが防御側の損失ナンバーより2以上大きければ、防御ユニットは2スペース退却します。

#### 12.7.3 退却の方法 [How to Retreat]

- a. ユニットは、異なるスペース内へ又は通過して、異なるルートに沿って退却できます。ユニットは地方内へ退却できますが、そこで停止しなければなりません。APユニットのみが、上陸マーカを持っていない海上侵攻スペースへ退却できますが、そこで停止しなければなりません。
- b. ユニットは、敵ユニット、非攻囲下の敵要塞、蜂起ユニットを含んでいるスペース内へ又は通過して退却することができます。ユニットは、敵ユニット又は蜂起ユニットを含んでいる地方内へ退却できます。
- c. ユニットは、超過スタックをもたらしスペース内で退却を終了できませんが、2スペース退却の最初のスペースを、スタッキング限度を考慮することなく通過して退却できます。
- d. その退却を、超過スタッキング状態の友軍支配下スペース内で終了することを強制された各ユニットは、1ステップずつ減少し、超過スタックにならない最寄りの友軍支配下スペース又は地方へ退却を継続します。退却しているユニットが減少戦力LCUであると、撃破されて完全戦力SCUによって置き換えられます。それを置き換えるためのSCUがなければ、LCUは永久に除去されます(12.6.4)。退却しているユニットが減少戦力SCUであると、撃破されて補充可能ユニット・ボックスへ行きます(12.6.5)。

- e. ユニットが超過スタッキングなしで退却できるスペースの選択肢を持つと、以下の優先順位でそれを行わなければなりません。：
  1. 補給下の友軍スペース内へ。
  2. 非補給下の友軍スペース内へ。
  3. 退却しているユニットを補給下に保つカラの敵スペース内へ。
  4. 退却しているユニットに非補給下をもたらすカラの敵スペース内へ。
- f. 2スペースの退却については、最初のスペースについて退却の優先順位に従い、次いで最初のスペースから2番目のスペースへ退却しているときに再び優先順位を調べます。
- g. 2スペース退却を行っているユニットは、ユニットが2スペース退却している限り、その退却を元の防御スペースに連結したスペース内で終了することができます。退却しているユニットは、元の防御スペース内へ戻る退却ができません。
- h. 2スペース退却を行っているユニットは、それらが退却する最初のスペースの支配を獲得しませんが、その退却が終了するスペース内の支配を獲得します。1スペース退却を行っているユニットは、その退却を終了したスペース内の支配を獲得します。

#### 12.7.4 限定退却 [Limiting Retreats]

- a. 森林、山岳、湿地内で防御しているユニットは、これらのユニットのいずれかから1ステップ損失を受けることにより、その退却を1スペースに減少させることができますが、1スペースの退却は回避できません。塹壕内の防御ユニットは、退却しているユニットの1つから1ステップ損失を受けることで退却を回避できます。
- b. 海上侵攻スペース内で防御している AP ユニットが退却を強制されるか、又は防御している AP ユニットが2スペース退却の最初のスペースとして海上侵攻スペース内への退却を強制されたら、これらは海上侵攻スペース内でその退却を停止し、退却している1ユニットは1ステップを失います。(AP ユニットは、上陸マーカーを持つ場合にのみ海上侵攻スペースを占めることができます。)
- c. 港湾スペース内で防御している CP ユニットは、海上侵攻スペース内へ退却できません。港湾スペース内で防御している CP ユニットが海上侵攻スペース内へ退却を強制されたら、その退却を港湾スペース内で停止し、退却している1ユニットは1ステップを失います。
- d. 防御スペース内に1ユニットのみがあると(又は1ユニットのみが生き残っていると)、そのユニットは戦闘後前進を停止させるために自身が撃破されるステップ損失を受けることができません。防御ユニットは、退却しなければなりません。
- e. 2スペース退却の最初のスペースとして、平地スペースから森林、山岳、湿地、塹壕内へ退却する防御ユニットは、その2番目のスペース内への退却を回避するために1ステップ損失を受けることはできません。
- f. 「ブルシーロフ HQ」[「Brusilov HQ」] ユニットが、退却を要求された RU と/又は RO ユニットと共にスタックしていたら、1ステップ損失を受けることなしで退却の1スペースをキャンセルできます。「ファルケンハイン HQ」[「Falkenhayn HQ」] ユニットが退却を強制された CP ユニットと共にスタックしていたら、1ステップ損失を受けることなしで退却の1スペースをキャンセルできます。

#### 12.7.5 退却できない防御ユニット

##### [Defending Units Unable to Retreat]

- a. 敵ユニット、非破壊敵要塞、蜂起ユニットを含んでいるスペース内へ又は通過して退却することを強制された LCUs と SCU は、永久に除去されて除去ユニット・ボックス内へ行きます。

- b. 港湾スペースを防御している LCUs 又は SCU が敵ユニット、非破壊敵要塞、蜂起ユニットを含んでいるスペース内へ又は通過して退却することを強制されたら、これらはその退却を港湾スペース内で停止し、退却している1ユニットが1ステップを失います。

#### 12.7.6 退却したユニットと更なる攻撃

##### [Retreated Units and Further Attacks]

- a. ユニットがその退却を、同じアクション・ラウンドで後に攻撃されるスペース内で終了したら、退却したユニットは戦闘に参加せず、スペース内で防御しているユニットの戦闘戦力にその戦闘値を加えず、その損失値を損失ナンバーに適用しません。
- b. スペースで防御しているユニットが戦闘に敗北して撃破されるか又は退却を強制されたら、防御スペース内に退却した LCUs と SCU は永久に除去されて除去ユニット・ボックスへ行きます。

#### 12.7.7 海上による退却 [Retreat By Sea]

- a. ユニットは、海上によって退却できません。
- b. 港湾スペースを防御しているユニットが退却することを要求されたか、又は防御しているユニットが港湾スペースを通過して海上への退却を強制されたら、その退却を港湾スペース内で停止し、退却している1ユニットは1ステップを失います。

#### 12.7.8 退却とスペースの支配 [Retreats and Controlling Spaces]

- a. 戦闘後にあるスペースから退却することは、自動的にそのスペースの支配を変更させません。
- b. 戦闘後のスペース支配は、攻撃しているユニットがそのスペース内に前進したときに変更されます。
- c. 退却しているユニットは、通過したスペースを支配しませんが、停止したスペース内を支配します。

#### 12.8 戦闘後前進 [Advance After Combat]

##### 12.8.1 どのユニットが前進できるのか [Which Units Can Advance]

- a. あるスペースを防御している全てのユニットが撃破又は永久除去、戦闘後退却、戦闘解決前撤退(カードのプレイによって)したら、3つまでの完全戦力攻撃ユニット(LCUs 又は SCU)が防御スペース内へ戦闘後前進できますが、そこで停止しなければなりません。
- b. 攻撃が複数のスペース又は地方から行われたら、いずれか3つの完全戦力攻撃ユニットが戦闘後前進できます。
- c. 攻撃しているユニットは、非補給下になるスペース内へ戦闘後前進できません。
- d. 攻撃しているユニットは、要塞を攻囲できない限り、敵要塞スペース内に戦闘後前進できません。

##### 12.8.2 2スペースの退却 [Two-Space Retreats]

防御しているユニットが2スペースの退却を行うとき、戦闘後前進できる攻撃ユニットは、防御ユニットがカラにしたか又は通過したいいずれかのスペース内へ移動できますが、非攻囲下要塞スペース、山岳、湿地、森林内へ移動したら停止しなければなりません。

##### 12.8.3 スペースの支配と戦闘後前進

##### [Control of Spaces and Advance After Combat]

前進しているユニットは、スペースに非破壊敵要塞を含まない限り、直ちにそれらが移動して入るスペースの支配を取ります。

## 13.0 戦略再配備 (SR) [Strategic Redeployment]

### 13.1 ルールの概要 [General Rules]

- a. 戦略再配備 (SR) は、LCUs と SCU s を友軍支配下のスペースを通過して陸上を無制限の距離で移送するため、又は海上によって SCU s を移送するために使用されます。
- b. 完全戦力又は減少戦力の SCU、HQ、重砲兵ユニットを移送するため、1 SR ポイントがかかります。
- c. 完全戦力又は減少戦力の LCU を移送するため、2 SR ポイントがかかります。
- d. 蜂起ユニットは、SR を使用できません。
- e. 戦闘ユニットは、SR を使用するために補給下又は予備ボックス内でなければなりません。
- f. プレイヤーは、自身の戦略カードを同じターンの連続したアクション・ラウンドで SR のために使用できませんが、1つのターンの最終ラウンドと、次のターンの最初のアクション・ラウンドに再び SR できます。
- g. SR は、アクション・ラウンド毎に特定の戦闘ユニットによって複数回使用できません。
- h. SR ポイントは、プレイヤーが望むように、異なる国籍とスペースの間で分割できます。プレイヤーは、なんら罰則を受けることなく、あるスペースからいくつかのユニットを SR し、その他を SR しないことができます。
- i. プレイヤー諸氏は、選択した順番で自身の SRs を行うことができます。

### 13.2 SR のルート [SR Routes]

- a. LCU 又は GE 重砲兵ユニットは、その SR ルートを陸上の単一軌道鉄道に沿ってたどらなければなりません。SCU 又は HQ ユニットの陸上の単一軌道鉄道と道路のいずれかの組み合わせに沿って SR できます。混合軌道鉄道は、単一軌道鉄道に転換されるまで SR のために使用できません。アルプス峠道は、SR のために使用できません。
- b. ユニットの同じ国籍の補給下ユニットを含んでいるスペース又は地方へ (スタッキング限度内で)、又は友軍支配下のその国家首都へ、又は友軍支配下のその国家の補給源へのみ SR できます。
- c. SR のルートは、たとえ敵ユニット又は敵の要塞を含んでいるスペースに隣接するスペースであっても、友軍支配下のスペースのみに進入又は通過できます。
- d. ユニットの、攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースの内外へ又は通過して SR できます。
- e. ユニットの、友軍支配下の地方、又は友軍ユニットを含む非支配下の地方内に SR できますが、そこで停止しなければなりません。
- f. ユニットの、敵又は蜂起ユニットによって支配された地方内に SR できません。

### 13.3 海上による SR [SR By Sea]

- a. SCU s と HQ ユニットの海上によって SR できますが、GE 重砲兵はできません。
- b. 海上で SR するため、SCU s はそれらが占める港湾 (スペース又は港湾シンボルを持つ地方) から他の友軍支配下港湾へ移動します。
- c. レムノス島 [Lemnos] は港湾として扱われますが、CP ユニットのレムノス島へ SR できません。
- d. 非港湾のスペース又は地方内の SCU s は、最初に港湾へ移動して次いで停止することで海上による SR できます。続くいずれかのアクション・ラウンドに、SCU s はそれらが占める港湾の

ペース又は地方から他の友軍支配下港湾へ海上による SR ができます。

- e. 黒海の港湾から海上によって SR する SCU s は、黒海の他の友軍支配下の港湾へのみ行くことができます。
- f. 海上によって SR ができる LCU s、GE 重砲兵、蜂起ユニットはありません。
- g. ユニットの、冬季ターン中に海上によって SR できません。

### ▶ 13.4 SR と予備ボックス [SR and the Reserve Box]

- a. 再建された補充可能ユニット・ボックス内の SCU s は、直ちに予備ボックスへ行きます。
- b. HQ s と GE 重砲兵を除く SCU s は、予備ボックスからマップボード上へ SR 又はマップボード上から予備ボックス内へ SR できます。
- c. SCU s は、その国家の首都へ補給線をたどることができれば、マップボードから予備ボックス内へ SR できます。これらは、予備ボックスの外へ同じ国籍の補給下ユニットを含んでいるいずれかのスペース又は地方へ (スタッキング限度内で)、又はその国家の友軍支配下の首都へ、又はその国家の友軍支配下の補給源へ SR できます。
- d. SCU s は、以下のときにもマップボードから予備ボックス内へ行きます。: (1) LCU が編合されたとき (22.3)、(2) イベントによって要求されたとき、(3) ルールによって要求されたとき (16.6)。
- e. SCU s は、以下のときに予備ボックスからマップボードへ行きます。: (1) LCU が解体されたとき (22.4)、(2) LCU が撃破されたとき、(3) ルールによって要求されたとき (16.6)。

### 13.5 SR と補給源 [SR and Supply Sources]

ある国家のユニットのための全ての補給源が敵戦闘ユニットと/又は蜂起ユニットによって支配されたら、その国家の戦闘ユニットは SR を使用できません。ただし、BR と FR のユニットは、決して敵によって支配できないレムノス島 [Lemnos] 内に補給源を持ちます。SB と MN のユニットは、セルビアとモンテネグロの国内では常に補給下です。GR ユニットの、ギリシャ国内では常に補給下です。

## 14.0 補給と損耗 [Supply and Attrition]

### 14.1 補給状態の判定 [Determining Supply Status]

#### 14.1.1 補給線をたどる [Tracing Supply Lines]



- a. 補給下であるためには、戦闘ユニットはそのユニットの国家又は同盟国の友軍支配下補給源まで、非妨害補給線をたどらなければなりません。戦闘ユニットがそれを行えないときには、直ちにそのユニットのスペース上に非補給下マーカーを置きます。
- b. OOS ユニットの再び非妨害補給線をたどれたら、そのユニットのスペースから非補給下マーカーを取り去ります。
- c. 補給線は、無制限の長さです。
- d. 蜂起ユニットは、常に補給下です。
- e. GR ユニットの、ギリシャ国内では常に補給下です。
- f. SB と MN のユニットは、セルビアとモンテネグロの国内では常に補給下です。

#### 14.1.2 補給線をたどる制限 [Limitations on Tracing Supply Lines]

- a. 戦闘ユニットは、敵支配下のスペース又は敵支配下の地方を通過して補給線をたどれません。蜂起ユニットによって支配されたスペースと地方は、敵支配下として扱われます。
- b. 戦闘ユニットは、中立スペースを通過して補給線をたどれません。



ただし、以下の例外があります。：(1) CP と AP のユニットは、中立ギリシャ (26.3.1) 国内のスペースを通過して補給線をたどることができ、(2) SB と MN のユニットは、中立アルバニア (26.1.1) 国内のスペースを通過して補給線をたどることができません。

- c. SB と MN のユニットは、中立アルバニア (26.1.1) 国内のスペースを通過して補給線をたどることができます。
- d. 戦闘ユニットは、攻囲下の友軍要塞スペースを通過して、又は非攻囲下の敵要塞スペースを通過して補給線をたどりません。

#### 14.1.3 港湾を通して補給をたどる [Tracing Supply through Ports]

- a. 戦闘ユニットは、友軍支配下の港湾スペースから、又は港湾マーカーを持つ友軍支配下の地方から、直接又は友軍支配下の港湾から補給源への連鎖を通して補給線をたどることができます。
- b. CP ユニットの「英国海軍の封鎖」[ROYAL NAVY BLOCKADE] がブレイされた後、バルト海と黒海を除き、海上によって他の港湾へ補給線をたどるために港湾を使用できません。
- c. AP と CP のユニットは、黒海外の他の港湾へ海上によって補給線をたどるために黒海内の港湾を使用できません。
- d. AP と CP のユニットは、黒海内の他の港湾へ海上によって補給線をたどるために黒海外の港湾を使用できません。

#### 14.1.4 孤立状態と占有下の補給源

##### [Isolated and Occupied Supply Sources]

- a. 他の全ての友軍支配下スペースから切断された補給源は、それでもこれらの補給源を占めている友軍ユニットを補給できます。
- b. 敵ユニットによって支配された補給源は、いかなる友軍ユニットも補給できません。
- c. 敵の支配から奪還した補給源は、再び友軍ユニットを補給できます。

### 14.2 補給源 [Supply Sources]

#### 14.2.1 中欧列強の補給源 [Central Powers Supply Sources]

- a. CP ユニットの補給源はドイツ、オーストリア - ハンガリー、トルコ、ブルガリア (参戦後)、ギリシャ (CP 同盟国として参戦した) の国内です。
- b. CP ユニットの補給源は、CP 補給源まで陸上又は友軍支配下の港湾を通して補給線をたどることができます。
- c. 自国の友軍支配下補給源へ補給線をたどれる CP ユニットの、移動又は攻撃、SR の使用、RPs の受取りのために活性化できます。
- d. 他の CP 国家の友軍支配下補給源にのみ補給線をたどれる CP ユニットの、移動又は攻撃のために +1 OPS で活性化でき、SR を使用できず、RPs を受け取れません。
- e. 補給下のときでさえ、CP の特殊ユニット (黄色のユニット・シンボル地) は、RPs を受け取れません。

#### 14.2.2 連合国勢力の補給源 [Allied Powers Supply Sources]

- a. AP ユニットの補給源は、ロシア、セルビア、モンテネグロ、イタリア、レムノス島、アルバニア (イタリアの参戦後)、ルーマ

ニア (参戦後)、ギリシャ (AP 同盟国として参戦後) の国内です。

- b. AP ユニットの補給源は、AP 補給源まで陸上又は友軍支配下の港湾を通して補給線をたどることができます。
- c. 自国の友軍支配下補給源へ補給線をたどれる AP ユニットの、移動又は攻撃、SR の使用、RPs の受取りのために活性化できます (イギリス軍支援下の RU 2/4 特殊 SCU は、レムノス島からも補給できます)。
- d. 他の AP 国家の友軍支配下補給源にのみ補給線をたどれる AP ユニットの、移動と攻撃のために +1 OPS で活性化でき、SR を使用できず、RPs を受け取れません。
- e. 補給下のときでさえ、CP の特殊ユニット (黄色のユニット・シンボル地) は、RPs を受け取れません。

#### ▶ 14.2.3 混成国家ユニットの補給源

##### [Mixed-Nationality Unit Supply Sources]

- a. 混成国籍ユニットは、陸上又は友軍支配下の港湾を通してどちらかの国籍の補給源まで補給をたどれたら補給下です。
- b. 補給下の混成国籍ユニットは、移動又は攻撃のために活性化でき、SR ができます。ただし、これらは特殊ユニット (黄色のユニット・シンボル地) なので RPs を受け取ることができません。
- c. 他の同盟国の友軍支配下補給源にのみ補給線をたどれる混成国籍ユニットは、移動と攻撃のために +1 OPS で活性化でき、SR を使用できず、RPs を受け取れません。

### 14.3 非補給下の影響 [Out-Of-Supply Effects]

#### ▶ 14.3.1 OOS ユニットの制限 [Limitations on OOS Units]

- a. 非補給下 (OOS) のユニットは、以下のとおりです。：
  - 1. 移動のために活性化できますが、1 MF に限定されます。
  - 2. 攻撃のために活性化できますが：
    - a. 攻撃している OOS ユニットの、補給下ユニットとの統合攻撃に参加できず、しかも
    - b. 攻撃している OOS ユニットの、戦闘カードを使用できません。
  - 3. SR を使用できません。
  - 4. RPs を受け取れません。
  - 5. 塹壕を構築できません (ただし、存在する塹壕を使用できます)。
  - 6. 側面攻撃を行うために使用できません。
  - 7. その CF が 1 以上であると、LCU 又は SCU は 1 の CF に減少します。

#### ▶ 14.3.2 補給と損耗フェイズ [Supply and the Attrition Phase]

- a. 損耗フェイズに非補給下の LCU は、1 ステップだけ減少させられます。損耗フェイズの前に減少戦力だった LCU は、永久に除去されて除去ユニット・ボックスへ行きます。SCU によって置き換えられません。
- b. 損耗フェイズに非補給下の SCU は、1 ステップだけ減少させられます。損耗フェイズの前に減少戦力だった SCU は、永久に除去されて除去ユニット・ボックスへ行きます。
- c. 友軍の OOS ユニットの占められたスペースは、スペースが非破壊要塞を持つ場合を除き、損耗フェイズ中にこれらのユニ

ットが永久除去されたら敵支配下になります。

- d. 各プレイヤーの除去された OOS ユニットの同時に取り去られ、敵 OOS ユニットの除去は OOS の友軍ユニットに補給線を開くことができません。

### ▶ 14.3.3 OOS の防御ユニットへの戦闘の影響 [Combat Effects on OOS Defending Units]

- a. LCU が非補給下の間に戦闘によって撃破されたら、SCU によって置き換えられません。LCU は永久に除去され、除去ユニット・ボックス内へ行きます。非補給下の間に戦闘によって撃破された SCU も、除去ユニット・ボックス内へ行きます。
- b. 非補給下のユニットは、戦闘に敗北した後要求されたら退却しなければなりません (12.7.1)。

## 15.0 増援 [Reinforcements]

### 15.1 ルールの概要 [General Rules]

- a. 何枚かのカードは、そのイベントのためにプレイされたら、増援をマップボードに登場させることを認めます。これらは「増援カード」と呼ばれます。
- b. 各プレイヤーは、あるターンに国家毎に 1 枚のみの増援カードをプレイできます。増援カードは、1914 年夏季ターン (ターン 1) にプレイできません。
- c. 増援は、その国家のための友軍支配下の補給源スペース上に置かれなければなりません。ただし、以下の場所を除きます。: (1) 超過スタッキングをもたらす、(2) ルールが増援をどこかに置くことを認める、(3) 補給源が敵支配下。
- d. 単一イベントの一部としてマップボード上に登場している増援は、同じスペース上又は同じ地方内に置かれる必要があります。
- e. 増援は、攻囲下要塞スペース内の補給源上に置くことができません。
- f. 増援は、増援カードが述べていない限り、完全戦力ユニットとしてマップボード上に登場します。
- g. その国家の友軍支配下補給源を含んでいるスペース又は地方内に増援を置くことができなければ、これらはそのような補給源を持っている友軍支配下の地方内に置かれなければなりません。その国家についての友軍支配下補給源がなければ、これらの増援はマップボードに登場できません。
- h. カードは、その全ての増援ユニットがマップボード上に置けないのであれば、増援のためにプレイできません。

### ▶ 15.2 AP の増援 [AP Reinforcements]

- a. RU の増援は、いずれかの友軍支配下 RU 補給源上に置かれます。
- b. IT の増援は、イタリア戦線挿入マップボード内のいずれかの友軍支配下 IT 補給源上に置かれます。
- c. 「最高戦争評議会」[Supreme War Council] は、増援カードではありません。マップボードに登場している BR と FR の LCU は、カード上に指定されたごとく置かれます。同時に、全ての BR と FR の SCU は、予備ボックス内に置かれます。
- d. 「バルカン諸国への介入」[Intervention in the Balkans] は、増援カードではありません。マップボードに登場しているユニットは、カード上に指定されたごとく置かれます。

### ▶ 15.3 CP の増援 [CP Reinforcements]

- a. GE の増援は、いずれかの友軍支配下の GE 補給源上又は増援カード上の指定のごとく置くことができます。
- b. AH の増援は、いずれかの友軍支配下の AH 補給源上又は増援カード上の指定のごとく置くことができます。
- c. TU の増援は、いずれかの友軍支配下の TU 補給源上に置くことができます。
- d. 増援のためにプレイしたとき、「ブーク流域軍」[ARMY OF THE BUG] は GE の増援カードで、「SUD 軍」[SUD ARMY] は AH の増援カードです。

### ▶ 15.4 増援と首都の支配

#### [Reinforcements and Control of Capitals]

- a. ペトログラード [Petrograd] が敵戦闘ユニット又は RU の蜂起ユニットによって占められたら、ロシアは増援を受け取ることができません。
- b. ベルリン [Berlin] が敵戦闘ユニット又は GE の蜂起ユニットによって占められたら、ドイツは増援を受け取ることができません。
- c. ウィーン [Vienna] とブダペスト [Budapest] の両方が敵戦闘ユニット又は AH の蜂起ユニットによって占められたら、オーストリア-ハンガリーは増援を受け取ることができません。
- d. コンスタンティノープル [Constantinople] が敵戦闘ユニットによって占められたら、トルコは増援を受け取ることができません。

## 16.0 補充 [Replacements]

### 16.1 ルールの概要 [General Rules]

- a. 補充フェイズ中、プレイヤー諸氏は国家のユニットを再建するため、総合記録欄上で各国家についてその RP マーカーで記録された補充ポイント (RPs) の数を消費できます。
- b. マップ上の減少状態ユニットは、それらが占めるスペース内で再建されます。補充可能ユニット・ボックス内のユニットは、そのボックス内で再建されます。
- c. RU、GE、AH、IT の RPs は、ルール又はイベント・カードが変換を認めない限り、その国家のユニットについてのみ消費できます。
- d. AP 同盟 (AP-A) の RPs は、BR、FR、RO、SB、AP 同盟の GR ユニットのみに消費できます。
- e. CP 同盟 (CP-A) の RPs は、TU、BU、CP 同盟の GR ユニットのみに消費できます。
- f. マップボード上のユニットを回復 (すなわち再建) するために RPs の使用を述べるイベント・カードから受け取られた RPs は、直ちに使用されなければなりません。これらは、補充可能ユニット・ボックス内のユニットを再建するために使用できません。
- g. ゲームの開始から、各ターンに 1 GE RP を 1 TU RP に変換できます (16.7)。
- h. 除去ユニット・ボックス内のユニットは、決して再建できません。

### ▶ 16.2 RP のコスト [RP Costs]

- a. マップボード上又は補充可能ユニット・ボックス内の LCU の再建は、ステップ毎に 1 RP です。(したがって、完全戦力の LCU を再建するために 2 RPs 並びに減少戦力の LCU を再建するために 1 RP がかかります。)
- b. マップボード上又は補充可能ユニット・ボックス内の SCU の再建は、2 ステップ毎に 1 RP です。(したがって、完全戦力の SCU を再建するために 1 RP がかかります。)

### 16.2.1 未消費の RPs [Unspent RPs]

補充フェイズ中に消費しない RPs は、失われます。これらは、未来のターンのために保留できません。

## ▶ 16.3 RPs と補給源の支配

### [RPs and Control of Supply Sources]

敵戦闘ユニットと／又は蜂起ユニットが、補充フェイズ中に国家の全補給源を占めると、その国家のユニットを再建するために RPs を消費できません。

### 16.4 RPs と補給線をたどる [RPs and Tracing Supply Lines]

補充フェイズ中にその国家の友軍支配下補給源へ補給線をたどれない戦闘ユニットは、RPs を受け取れません。

### 16.5 RPs を受け取らないユニット [Units Not Receiving RPs]

- 特殊ユニット（黄色のシンボル地）は、RPs を受け取りません。
- 蜂起ユニットは、RPs を受け取りません。
- 「アフリカの戦争」[WAR IN AFRICA] は、このターンの AP-A ユニットの再建するために RPs を消費することを妨げます。ターン中に「護送船団」[Convoy] が引かれたら、AP-A ユニットの再建するために使用できません。
- 「ドイツ労働者のストライキ」[GERMAN LABOR STRIKES] は、このターンの GE ユニットの再建するために RPs を消費することを妨げます。
- 「ロシアの鉄道崩壊」[RUSSIAN RAILROAD COLLAPSE] は、このターンの RU ユニットの再建するために RPs を消費することを妨げます。

## ▶ 16.6 再建ユニットの配置 [Placement of Rebuilt Units]

- 補充可能ユニット・ボックス内で再建された LCU は、直ちにマップボード上に登場しなければなりません。これらは、予備ボックス内へ行きません。
- 補充可能ユニット・ボックス内で再建された SCU は、直ちにマップボード上に登場するか又は予備ボックス内へ行かなければなりません。
- マップボードに登場する再建された RU、GE、AH、IT、RO、SB、GR のユニットは、それ自体の国家の友軍支配下補給源上に置かれなければなりません。
- 再建された BR と FR のユニットは、レムノス島 [Lemnos] 又は友軍支配下の南イタリア（イタリア参戦後）でマップボードに登場できます。
- セルビアが崩壊したら、SB ユニットの「セルビア軍の帰還」[THE SERBS RETURN] がプレイされるまで再建できません。その後、再建された SB ユニットのベオグラード [Belgrade] が再び AP 支配下になるまでレムノス島 [Lemnos] 上でのみマップボードに登場できます。再建された撃破 SB ユニットの、ベオグラード又は AP 支配下のモナステイル [Monastir] でマップボードに登場できます。

## 16.7 RPs の変換 [Converting RPs]

### 16.7.1 CP RPs の変換 [Conversion of CP RPs]

- CP は、「英国海軍の封鎖」[ROYAL NAVY BLOCKADE] がプレイされるまで、ターン毎に 1 GE RP を TU RP に変換できます。
- 「英国海軍の封鎖」がプレイされたとき、CP 支配下のスペースを通してベルリンからコンスタンティノープルまで補給線をたどれるまで、GE RPs を TU RPs へ変換できません（ブルガリアが参戦したとき、これは CP 同盟国で補給線はその国家を通してたどることができます。）

### 16.7.2 AP RPs の変換 [Conversion of AP RPs]

「キッチンナー」[KITCHENER] をプレイした後、AP プレイヤーはターン毎に 1 AP 同盟 RP を RU RP へ変換できます。

## 17.0 戦争状態 [War Status]

### 17.1 参戦状態段階 [War Status Commitment Levels]

3 段階の参戦があります。: 動員 [Mobilization]、限定戦争 [Limited War]、総力戦 [Total War] です。

#### 17.1.1 ゲーム開始の参戦段階

##### [War Commitment Levels to Start the Game]

AP と CP のプレイヤーは、1914 年夏季ターン（ターン 1）に動員段階でゲームを開始します。各プレイヤーの戦争状態マーカー並びに統合戦争状態マーカーは、全て総合記録チャート上の「0」で開始します。

#### 17.1.2 戦争状態マーカーの移動 [Moving War Status Markers]

戦略カードがイベント名称右のカッコ内に戦争状態ポイントを含み、カードがイベントとしてプレイされたとき、総合記録欄上でそのプレイヤーの戦争状態マーカーと統合戦争状態マーカーを、カッコ内のポイント数だけ前進させます。

### 17.2 参戦段階の変更 [Changing War Commitment Levels]

- 参戦段階は 1914 年夏季ターン（ターン 1）に変更できませんが、それでも戦争状態マーカーは総合記録欄上で移動できます。
- 1914 年秋季ターン（ターン 2）に開始して、参戦段階は変化でき、両プレイヤーは戦争状態フェイズのステップ 4 中にその参戦段階の変化についてチェックできます。

#### 17.2.1 動員から限定戦争へ [From Mobilization to Limited War]

- あるプレイヤーの現行参戦段階が「動員」で、その戦争状態が 1914 年秋季ターン（ターン 2）以後までに 4 以上に到達したら、その参戦段階はそのターンの戦争状態フェイズに「限定戦争」に上昇します。
- 次いで、プレイヤーは自身の引きパイルに自軍限定戦争カードを加え、自身の引きパイルと自身の捨て札パイルを一緒にシャッフルし（永久に除去されているカードを除きます）、新たな引きパイルを形成します。

#### 17.2.2 限定戦争から総力戦へ [From Limited War to Total War]

- あるプレイヤーの現行参戦段階が「限定戦争」で、ターンの戦争状態フェイズまでにその戦争状態が 11 以上に到達したら、その参戦段階は「総力戦」へ上昇します。
- 次いで、プレイヤーは自身の引きパイルに自軍総力戦カードを加え、自身の引きパイルと自身の捨て札パイルを一緒にシャッフルし（永久に除去されているカードを除きます）、新たな引きパイルを形成します。

#### 17.2.3 参戦段階の減少 [Decrease in War Commitment Levels]

戦争状態は減少できないので、あるプレイヤーの参戦段階は決して減少しません。



## 17.3 戦争の終結 [Ending the War]

### 17.3.1 自動的勝利 [Automatic Victory]

- ゲームは、あるプレイヤーの自動的勝利又は休戦で終了します。戦争状態フェイズのステップ1中、プレイヤー諸氏はどちらかが発生しているかを調べるためにチェックします。
- CPの自動的勝利は、VP合計が30以上であると発生します。
- APの自動的勝利は、VP合計が0に到達すると発生します。

### 17.3.2 休戦 [Armistice]

- 休戦は、1918年秋ターン（ターン18）の終了までに自動的勝利が発生していなければ起こります。
- 休戦は、総合記録欄上で統合戦争状態マーカーが休戦マーカーと同じスペース内にあるときにも起こります。戦争状態フェイズのステップ2中、プレイヤー諸氏はこれが発生しているかどうか調べるためにチェックします。
- 休戦マーカーは総合記録欄上の「40」でゲームを開始しますが、繰り返し上下に移動する可能性があります（ただし、「40」を超えません）。
- 休戦マーカーは、「ロシアの厭戦」[RUSSIAN WAR WEARINESS]のプレイによって総合記録欄上を下方へ移動し、「ツァーリ万歳！」[LONG LIVE THE TSAR!]にプレイによって総合記録欄上を上方へ移動します。
- 休戦マーカーは、国家が崩壊するときも、以下のごとく総合記録欄上で下方へ移動します。:

1.	セルビアの崩壊	-2	(26.6.2)
2.	ルーマニアの崩壊	-2	(26.5.3)
3.	ブルガリアの崩壊	-3	(26.2.3)
4.	オーストリア - ハンガリーの崩壊	-4	(23.5)

## 18.0 地方 [Regions]

### 18.1 移動と地方 [Movement and Regions]

- ユニットは、スペースから連結した地方へ1MPのコストで移動します。
- ユニットは、連結した地方との間を1MPのコストで移動します。
- ユニットは、イタリア戦線挿入マップボードとカルニオラ [Carniola] 又はティロル [Tyrol] との間を1MPのコストで移動します。
- 戦闘ユニットは、敵ユニット又は蜂起ユニットによって占められた地方内へ移動できます。
- 移動は、常に連結しているラインに沿ってポイントからポイントへ行われます。地方はスキップできません。
- ユニットは、地方内へ移動したときに停止しなければなりません。

#### 18.1.1 地方内における活性化ユニットの移動 [Activating Units in Regions for Movement]

- 地方は移動のために活性化されず、地方内のユニットが活性化されます。
- プレイヤーは、OPSコストなしで、地方内の個別ユニットを各3ユニットまでのスタックに整理できます。（ユニットの上に「スタック状態」[“Stacked”] マーカーを置きます。）
- 地方内のユニット又はユニットのスタックを、あたかも各ユニット又はスタックが個別スペースであるごとく、各ユニット又はスタックの上に移動マーカーを置くことで活性化させます。

- プレイヤーは、地方内に持つ全てのユニットを活性化させる必要はありませんが、スタックを活性化させるための OPS コストを消費できる限り、望むだけ多い又は少ないユニットを活性化させることができます。
- 移動のために活性化させる OPS コストは、スタック内のユニットが持っている国籍数に一致する数です（9.4.1）。
- 地方内の個別ユニット又はスタックの移動は、他の地方又はスペースが移動できる前に完了させなければなりません。
- ユニットのスタックは一緒に移動させる必要はなく、異なる目的地へ移動でき、又は異なるルートから同じ目的地へ移動できます。スタック内のいくつかのユニットが移動し、そのスタック内の他のユニットはその場に留まることができます。
- 全ユニットの移動は、戦闘が開始される前に完了させなければなりません。
- 移動マーカーを持つユニットは、移動する必要はありませんが、未使用の OPS は失われます。
- 地方内に置かれた蜂起ユニットは、移動しません。

### ▶ 18.2 地方の支配 [Control of Regions]

- 戦闘ユニットは、移動して入ることによってカラの地方の支配を獲得します。蜂起ユニットは、そこに置かれていることによってカラの地方の支配を獲得します。
- ある地方が敵ユニット又は蜂起ユニットによって占められたら、戦闘ユニットはそこへ移動できますが、この方法で地方の支配を獲得できません。占めている敵ユニット／蜂起ユニットを撃破するか、又は敵ユニットに地方の外部への退却を強制しなければなりません。
- ある地方がすでに戦闘ユニットによって占められていたら、それでも蜂起ユニットはそこに置かれることができますが、この方法で地方の支配を獲得できません。
- 戦闘ユニットが敵地方の支配を獲得するとき、そのユニットの国籍の支配マーカーがそこに置かれます。
- 敵の地方が複数又は混成国籍のユニットによって占領されたら、これらユニットのいずれかの国籍の支配マーカーをそこに置くことができます。
- 友軍地方の敵の支配は、移動又は戦闘後前進によって友軍ユニットがその地方に進出したときに無効化できます。次いで、敵の支配マーカーは単に取り去られます。

#### 18.2.1 戦闘後の地方の支配 [Control of Regions After Combat]

攻撃しているユニットは、戦闘後に地方の支配を以下のときに獲得します。

- 地方内に少なくとも1つの友軍ユニットが存在し、しかも
- 地方内の全ての敵ユニットが撃破、除去、退却するか、又は
- 地方内に蜂起ユニットが存在しない。

### 18.3 戦闘と地方 [Combat and Regions]

- a. 地方は攻撃のために活性化されず、地方内のユニットが活性化されます。
- b. プレイヤーは、地方内の個別ユニットを各3ユニットまでのスタックに整理できます。(OPS コストなしで)
- c. 地方内のユニット又はユニットのスタックを、あたかも各ユニット又はスタックが個別スペースであるごとく、各ユニット又はスタックの上に攻撃マーカーを置くことで活性化させます。
- d. プレイヤーは、地方内に持つ全てのユニットを活性化させる必要はありませんが、スタックを活性化させるための OPS コストを消費できる限り、望むだけ多い又は少ないユニットを活性化させることができます (9.4.1)。
- e. 戦闘は、同じ地方内の友軍と敵ユニットとの間で発生できます。
- f. 攻撃は、ある地方から連結した地方へ、ある地方から連結したスペースへ、あるスペースから連結した地方へ行うことができます。
- g. 複数スタックの攻撃は、地方内で行うことができます。
- h. ある地方内への攻撃は、複数国籍の攻撃ルールに従って、すでにその地方内にある友軍ユニットによる攻撃と統合して行うことができます。
- i. ある地方内の複数スタックの攻撃ユニットは、その地方へ連結したスペースを攻撃するために統合できます。
- j. 地方内に置かれた蜂起ユニットは、攻撃しません。

#### 18.3.1 地方内における防御 [Defending in a Region]

- a. ある地方内のユニットの1スタックのみが攻撃に対して防御でき、どのユニットが戦闘で防御側として機能するのかは防御プレイヤーが選択します。
- b. 防御プレイヤーが地方内に3つを超えるユニットを持つと、これらの3ユニットを防御側として使用しなければなりません。
- c. 防御しているプレイヤーが地方内に3つ以下のユニットを持つと、その全てのユニットを防御側として使用しなければなりません。
- d. 防御しているプレイヤーの他のユニット(3を超過する分)は戦闘に参加せず、戦闘損失を吸収するために使用できません。

### 18.4 地方と地形 [Region and Terrain]

- a. アクション・ラウンド毎に、ある地方に対して又はその内部で1つのみの攻撃を行うことができます。地方内のユニットの1スタックが攻撃に対して防御し、どのユニットが戦闘で防御側になるのかは防御プレイヤーが選択します。
- b. 地方内の地形は、移動に影響しません。

### ▶ 18.5 地方と退却 [Regions and Retreat]

- a. 2スペース退却の最初の部分として地方内へ退却しているユニットは、二番目のスペース内へ退却しません。地方内への退却は、完全な退却です。
- b. ある地方内で防御しているユニット又はスタックが戦闘で敗北したら、連結したスペース又は地方へ退却できますが、強制ではありません。防御しているユニット又はスタックは、地方内で退却できます。
- c. カラの地方内へ退却した戦闘ユニットは、その地方の支配を獲得します。

### 18.6 地方と戦闘後前進 [Regions and Advance After Combat]

- a. 攻撃しているユニットは、たとえその地方が敵戦闘ユニット又は蜂起ユニットを含むときでも、地方内へ戦闘後前進ができますが、地方内へ移動したときに停止しなければなりません。
- b. 地方の外部からの攻撃が戦闘に勝利したら、3つまでの完全戦力の攻撃ユニット (LCUs と SCUs) が、地方内へ戦闘後前進できます。

### 18.7 地方と補給 [Regions and Supply]

#### 18.7.1 地方を通して補給線をたどる [Tracing Supply Lines through Regions]

- a. ユニットの、自国又は友軍国家内の非占有地方を通して補給線をたどることができます。
- b. ユニットの、友軍ユニットによって示された敵国家内の地方を通して補給線をたどることができます。
- c. ユニットの、やはり友軍ユニットによって地方が占められていたら、敵戦闘ユニット又は蜂起ユニットを含んでいるいずれかの地方を通して補給線をたどることができます。
- d. ユニットの、それらが占めるいずれかの地方内へ補給線をたどることができます。

## 19.0 塹壕 [Trenches]

### ▶ 19.1 ルールの概要 [General Rules]

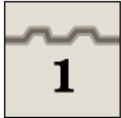
- a. 塹壕は、いずれかのゲーム・ターンのアクション・フェイズ中に構築できます。塹壕は、平地と山岳のスペース内に構築できます。塹壕は、要塞を含んでいる平地スペース内に構築できるため、要塞スペース内で防御しているか又は要塞を攻囲しているユニットは塹壕化できます。
- b. プレイヤーは、LCU によって占められたスペース内でのみ塹壕を構築できます。LCU は、スペースに塹壕を構築するために使用されます。スペースが複数の LCU を含むと、LCUs の1つが塹壕化のためにスペース内に留まる間、他は移動できます。
- c. あるスペースを塹壕化するには、最初に移動のために活性化させなければなりません。
- d. アクション・ラウンドの全ての移動が完了した後、移動しているプレイヤーは塹壕化を試みている LCU を持つ各スペースについてサイを1つ振ります。移動しているプレイヤーは、塹壕化が成功した各スペース内に塹壕マーカーを置くことができますが、強制はされません (19.2c)。
- e. 塹壕化のために使用された LCU は、同じアクション・ラウンドに移動できません。
- f. AP プレイヤーは青色の塹壕マーカーを使用し、CP プレイヤーは灰色の塹壕マーカーを使用します。
- g. 塹壕は、要塞を含んでいる平地スペース内に構築できます。要塞スペース内で防御しているか又は要塞を攻囲しているユニットは塹壕化できます。
- h. 蜂起ユニットは、塹壕を構築できません。

### ▶ 19.2 塹壕の建設 [Trench Construction]

- a. いずれかの国籍の LCU は、平地スペース内で塹壕の構築を試みることができます。GE、AH、IT、SB の LCUs のみが、山岳スペース内で塹壕の構築を試みることができます。塹壕を構築している LCU が完全戦力か又は減少戦力であるかは問題ではありません。

- b. スペース内の LCU の数にかかわらず、あるアクション・ラウンドにスペース毎に行うことができる塹壕構築の試みは1つのみです。
- c. 塹壕化は、サイを1つ振ることで試みられます。3以下のサイの目で、試みは成功します。4以上のサイの目で、試みは失敗します。
- d. いったん塹壕が構築されたら、友軍の LCU と SCU によって使用できます。
- e. あるスペースは、同じアクション・ラウンドに塹壕を構築するため、又は LCU を編合／解体するために活性化できますが、両方は不可です。

### 19.3 塹壕段階 [Trench Levels]



- a. あるスペース内に塹壕が構築されたとき、そのスペース内にプレイヤーの色の段階1 塹壕マーカーを置きます。あるプレイヤー内に1枚のみの塹壕マーカーを置くことができます。



- b. ドイラン [Doiran] の段階2 塹壕マーカーは、ゲーム内で唯一の段階2 塹壕です。(この戦域には、西部戦線の広範な塹壕システムは存在しませんでした。)

### 19.4 塹壕マーカーの撤去 [Removing Trench Markers]

- a. あるスペース内に塹壕が構築された後、たとえスペースが友軍ユニットを含まなくても、塹壕マーカーはスペース内に留まります。
- b. 敵の戦闘ユニットが段階1 塹壕に進入したら、マーカーは取り去られます。
- c. 蜂起ユニットが段階1 塹壕を含んでいるスペース上に置かれたら、マーカーは取り去られます。
- d. 敵ユニットがドイラン [Doiran] の段階2 塹壕に進入したとき、「ルーペル要塞の降伏」[SURRENDER OF FT. RUPEL] がプレイされることを除き (CP プレイヤーに段階2 塹壕を無傷で捕獲させることを認めます)、それを敵の色の段階1 塹壕マーカーに置き換えます。

### 19.5 塹壕の戦闘への影響 [Trench Effects on Combat]

- a. 防御しているスペースが段階1 塹壕マーカーを含むと、攻撃側によって使用される射撃表コラムは1 コラム左にシフトします。加えて、防御側によって使用される射撃表コラムは1 コラム右にシフトします。
- b. 防御しているスペースが段階2 塹壕マーカーを含むと、攻撃側によって使用される射撃表コラムは2 コラム左にシフトします。加えて、防御側によって使用される射撃表コラムはそれでも1 コラム右にシフトします。
- c. 塹壕マーカーが攻撃側のスペース内にあると、戦闘に影響を持ちません。

### 19.6 非補給下の塹壕 [Out Of Supply Trenches]

- a. 段階1 の塹壕を持つスペースが OOS 損耗を被ると、塹壕マーカーは取り去られます。段階2 の塹壕が OOS 損耗を被ると、塹壕マーカーは敵の段階1 塹壕マーカーに置き換えられます。
- b. 非破壊友軍要塞スペース内の塹壕は、損耗を被りません。

## 20.0 要塞 [Forts]

### 20.1 ルールの概要 [General Rules]

#### ▶ 20.1.1 要塞スペースの進入 [Entering a Fort Space]

- a. 戦闘ユニットは、要塞を攻囲できるのでない限り、移動又は戦闘後前進中に非破壊の敵要塞を含んでいるスペースへ進入できません。
- b. 移動又は戦闘後前進中に非攻囲下の敵要塞にいずれかの戦闘ユニットが進入したら、要塞を攻囲するために要求された数のユニットは、そのスペース内で停止しなければなりません。
- c. 蜂起ユニットは、非破壊要塞を含んでいるスペース内に置くことができますが、要塞を攻撃又は攻囲ができません。
- d. 友軍の要塞スペースを占めている戦闘ユニットは、要塞内部にいません。要塞は、守備隊をあらわす戦闘値 (CF) を持ちます。

#### 20.1.2 攻囲の成功前に要塞を攻撃 [Attacking a Fort before a Successful Siege]

- a. 要塞は、破壊するために攻囲される必要はありません。
- b. 非攻囲下の要塞は、連結したスペース又は地方からの攻撃によって破壊できます。
- c. 攻囲下の要塞は、そのスペース内のユニットによってのみ攻撃できます。

#### 20.1.3 要塞の戦闘戦力 [Fort Combat Strength]

- a. 要塞は、要塞スペースを防御している友軍ユニットの戦闘戦力にその CF を加えます。
- b. 要塞は、要塞スペースから攻撃している友軍ユニットの戦闘戦力にその CF を加えません。

#### 20.1.4 要塞と塹壕 [Forts and Trenches]

- a. 要塞スペースが塹壕マーカーも含むと、そのスペース内で防御しているユニットは、塹壕の戦闘への影響を適用します。
- b. 塹壕マーカーを含むスペースが、スペース内に友軍ユニットを含まなければ、要塞は塹壕からの恩恵を受けません。
- c. 要塞それ自体は、塹壕を構築できません。

#### 20.1.5 要塞スペースの支配 [Control of Fort Spaces]

- a. スペース内に非破壊要塞がある限り、たとえ要塞が攻囲されていても、要塞スペースは敵によって支配され得ません。
- b. プレイヤーは、そのスペースの支配を獲得するまで、敵要塞スペースについての VP を主張できません。

#### 20.1.6 要塞と戦闘後前進 [Forts and Advance After Combat]

- a. あるスペースが非破壊の敵要塞を含むと、要塞を攻囲できない限り、攻撃しているユニットはそのスペース内に戦闘後前進できません。
- b. あるスペースが非破壊の敵要塞を含み、その防御ユニットが2スペースの退却を受けたら、要塞を攻囲するために要求される分を超過した攻撃ユニットは、要塞スペースを越えて戦闘後前進できます。
- c. 防御しているユニットが、戦闘の一部ではなかった非破壊の友軍要塞スペースを通過して2スペースの退却を受けたら、攻撃しているユニットがその要塞を攻囲できれば、その要塞のスペース内に戦闘後前進できます。



### 20.1.7 ロシア軍の要塞 [Russian Forts]

CP ユニットの「オーベル・オスト」 [OberOst] がプレイされるか、又は CP の戦争状態が少なくとも 4 になるまで RU 要塞を攻撃できません。ただし、CP ユニットの、非占有状態の RU 要塞スペースの攻囲と通過ができます (20.1.1)。

### 20.1.8 ドイツ軍の要塞 [German Forts]

AP ユニットの、1914 年夏季ターン (ターン 1) 中に GE 要塞スペースに進入又は攻囲ができません。

## 20.2 要塞の破壊 [Destroying Fort]

- a. 友軍戦闘ユニットを含んでいる要塞スペースが攻撃されたとき、全ての防御ユニットが撃破されるか又は永久に除去されるまで、要塞それ自体は戦闘によって影響を受けません。
  1. 攻撃側の損失ナンバーが、防御している戦闘ユニットを撃破又は永久除去するために必要な損失ナンバーを超過したら、損失ナンバーの未使用部分は要塞を撃破するために適用できます。
  2. 要塞は、残っている損失ナンバーが要塞の CF 以上であると撃破されます。
- b. 防御している要塞は、防御ユニットが戦闘で生き残ると、たとえ防御ユニットが要塞スペースから退却しても、攻撃側の損失ナンバーによって影響を受けません。
- c. そのスペース内に防御ユニットがいないときに要塞が攻撃されたら、攻撃側の損失ナンバーが要塞の CF 以上であると要塞は撃破されます。
- d. 要塞は、部分的な損害を受けません。これらは、完全に無傷か又は完全に撃破されます。
- e. いったん要塞が撃破されたら、ゲーム期間中についてそのまま留まります。要塞は修理できません。
- f. 要塞が撃破されたとき、直ちに要塞スペース上に要塞破壊マーカーを置きます。攻撃しているユニットが撃破要塞のスペース内へ戦闘後前進したら、スペースの支配を攻撃しているプレイヤーに移管します。

## 20.3 要塞の攻囲 [Besieging a Fort]

### ▶ 20.3.1 敵要塞の攻囲方法 [How to Besiege an Enemy Fort]



- a. 敵の要塞を攻囲するため、少なくとも 1 LCU 又は要塞の CF に相当する数の SCU's が、移動又は戦闘後前進の結果として要塞スペースへ進入しなければなりません。これが起きたとき、攻囲下要塞マーカーを要塞スペース上に置きます。
- b. 移動中にいずれかの戦闘ユニットが非攻囲下の敵要塞スペースに進入したら、要塞の攻囲に要求される数のユニットがそのスペース内で停止しなければなりません。攻囲のために要求されない超過ユニットは、その移動を継続できます。
- c. 戦闘後前進中に非攻囲下の敵要塞スペースにいずれかの戦闘ユニットが進入したら、攻囲のために要求された数のユニットは、そのスペース内で停止しなければなりません。攻囲のために要求されない超過ユニットは、その戦闘後前進を継続できます。
- d. アクション・ラウンドの終了までに要塞を攻囲するために十分なユニットが進入しない限り、戦闘ユニットは移動又は戦闘後前進中に非攻囲下の敵要塞スペースへ進入できません。

### 20.3.2 攻囲の影響 [Effects of Siege]

攻囲側が要塞を攻囲するために敵の要塞スペース内に十分な数の戦闘ユニットを持つ限り、以下になります。:

- a. 攻囲側は、要塞スペース内へ又は通過して補給線をたどることができます。
- b. 攻囲側は、移動中に停止する必要なしで、要塞スペースを通過してユニットを移動させることができます。

### 20.3.3 攻囲しているユニットによる攻撃 [Attacks by Besieging Units]

- a. プレイヤーは、攻囲下の敵要塞スペースを攻撃のために活性化できますが、要塞を攻囲するために不要な戦闘ユニットのみが攻撃に参加できます。
- b. 攻囲下要塞スペース内の全てのユニットは、要塞それ自体を攻撃できます。

### 20.3.4 攻囲下要塞をユニットが移動で離れる [Moving Units off Besieged Forts]

- a. スペース内の友軍ユニットの数が要塞を攻囲するために不十分になると、プレイヤーはユニットを攻囲下の敵要塞から外へ移動させることができません。
- b. 攻囲を放棄するのであれば、プレイヤーは攻囲下の敵要塞スペースから外へ自軍ユニットを移動させることができます。

### 20.3.5 攻囲しているユニットへの損失 [Losses to Besieging Units]

敵の要塞を攻囲しているユニットが攻撃され、要塞を攻囲するために要求された最低限を下回る減少をしたら、以下のとおりです。:

- a. 攻囲は解除され、攻囲下要塞マーカーが取り去られます。
- b. 攻囲フェイズ中に攻囲のサイ振りは行われません。
- c. 攻囲しているユニットは、要塞を攻囲するために十分なユニットが追加されない限り、次の自軍アクション・ラウンドに要塞スペースを離れることを要求されます。
- d. 攻囲側の補給線は、要塞スペースを通過してたどれませんが、それでもそのスペース内へたどることができます。
- e. 敵の要塞スペース内へ移動した追加の友軍ユニットは、要塞を攻囲するために十分なユニットが存在するまで停止しなければなりません。

## 20.4 攻囲下要塞の降伏 [Surrender of Besieged Forts]

### 20.4.1 降伏チェックの実施 [Making Surrender Checks]

- a. 各ターンの攻囲フェイズ中、プレイヤー諸氏はいずれかの攻囲下要塞が降伏するかどうか調べるためにチェックします。



- b. 降伏についてチェックするため、各攻囲下要塞について六面体サイを 1 つ振ります。サイの目が要塞の CF よりも大きければ、要塞は降伏し、要塞自体が破壊されます。要塞スペース上に要塞破壊マーカーを置き、スペースの支配を攻囲しているプレイヤーに移管します。
- c. サイの目が要塞の CF 以下であると、要塞は降伏しません。

### 20.4.2 攻囲と悪天候のチェック [Sieges and Severe Weather Checks]

攻囲は戦闘ではないので、ユニットは要塞を攻囲して、悪天候チェックを行うことなしで降伏チェックを実施できます。

## 20.5 要塞と補給 [Forts and Supply]

- 要塞は、友軍補給源まで補給線をたどる必要がなく、それ故、要塞スペースが非補給下であることで影響を受けません。
- 友軍の要塞スペースを占めているユニットは、それでもその国家又は同盟国に属している友軍支配下の補給源へ補給線をたどる必要はありません。
- 友軍の要塞を含んでいるスペースは、たとえそのスペースが非補給下になるとしても友軍支配下に留まります。
- 補給線は、攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースを通過してたどることができます。

## 21.0 側面攻撃 [F flank Attacks]

攻撃側は、以下の条件を満たしていたら、防御スペースに対する側面攻撃の試みを宣言できます。:

- 防御スペースに連結する複数のスペース内に、攻撃しているユニットがいる。
- 少なくとも、攻撃しているユニットの1つが LCU。

### 21.1 側面攻撃の制限 [Restrictions on Flank Attacks]

- 側面攻撃は、攻撃している全ユニットが防御スペース内部の渡河点を越えてそれを行うスペースに対して行うことができません。防御スペースの渡河点と非渡河点面の組合せを越えて攻撃ユニットが攻撃している場所では、側面攻撃は認められます。
- 側面攻撃は、湿地又は山岳のスペースに対して行うことができません。
- 側面攻撃は、塹壕マーカーを持っているスペースに対して行うことができません。
- 側面攻撃は、地方内のユニットに対して行うことができません。
- 側面攻撃は、OOS ユニットを使用して行うことができません。
- 側面攻撃は、蜂起ユニットによって占められたスペースに対して行うことができません。

### 21.2 要塞と側面攻撃 [Forts and Flank Attacks]

- 側面攻撃は、戦闘ユニットを含まない要塞スペースに対して行うことができません。
- 側面攻撃は、要塞スペース内の非塹壕化戦闘ユニットに対して行うことができます。

### 21.3 拘束スペースと側面攻撃 DRMs

#### [Pinning Spaces and Flank Attack DRMs]

- 側面攻撃を試みているとき、攻撃側は1つの攻撃スペースを「拘束スペース」[「Pinning Space」]として指定しなければなりません。
- 敵占有スペース（防御スペースを除く）に連結していない各攻撃スペース（拘束スペースを除く）について、攻撃しているユニットは側面攻撃の試みのサイ振りに+1 DRMを受け取ります。
- 何枚かのカードは、側面攻撃 DRMs のためにもプレイできます。

## 21.4 側面攻撃の解決 [Resolving Flank Attacks]

- 攻撃側は、側面攻撃の試みを解決するために最初に六面体サイを1つ振り、DRMs によって修正します。
- 修正後のサイの目が4以上であると、側面攻撃の試みは成功し、防御側が損失を受けることを含み、攻撃側は防御側の前に戦闘解決ステップへ行きます。防御側の戦闘戦力は、防御射撃のサイを振る前に生じる損失によって減少させられます。
- 修正後のサイの目が3以下であると、側面攻撃の試みは失敗し、攻撃側が損失を受けることを含み、防御側は攻撃側の前に戦闘解決ステップへ行きます。攻撃側の戦闘戦力は、攻勢射撃のサイを振る前に生じる損失によって減少させられます。
- 失敗した側面攻撃の試みで、攻撃側が自身の攻勢射撃の結果のためにサイを振るとき、それでも CCs は使用されます。

## 22.0 LCU の編合と解体

### [Assembling & Disassembling LCUs]

### 22.1 LCU を編合できる場所 [Where LCUs Can Be Assembled]

- 完全戦力の LCU は、以下を含まないいずれかの友軍補給下スペース又は地方内で編合できます。:
  - 同じ国籍の3つの完全戦力 SCUs を LCU として、又は
  - 同じ国籍の減少戦力 LCU と完全戦力の1 SCU。
- 減少戦力の LCU は、LCU と同じ国籍の2つの完全戦力 SCUs を含むいずれかの友軍補給下スペース又は地方内で編合できます。

### 22.2 編合された LCU の構成

#### [Composition of Assembled LCUs]

- 3つの SCUs から完全戦力 LCU が編合されるとき、最初の2つの SCUs は編合される LCU と同じ国籍とタイプでなければならず、3番目の SCU はその国籍のいずれかの歩兵又は騎兵になることができます。
- 減少戦力 LCU と完全戦力 SCU から完全戦力 LCU を編合しているとき、SCU は LCU の国籍からのいずれかの歩兵又は騎兵であることができます。
- 減少戦力 LCU を編合しているとき、1つの SCU は編合している LCU と同じ国籍で同じユニット・タイプからでなければならず、他の SCU は LCU の国籍からのいずれかの歩兵又は騎兵であることができます。
- 混合同籍の LCU は、両国籍の SCUs を使用することによって編合しなければなりません。完全戦力 LCU の編合は、1つの国籍とその他の国籍の1つの SCU からの2つの SCUs を使用しなければなりません。減少戦力 LCU の編合は、各国籍からの1つの SCU を使用しなければなりません。
- 特殊ユニット（黄色のユニット・シンボル地を持つ）は、LCUs を編合するために使用できません。
- 蜂起ユニットは、LCUs を編合するために使用できません。

### 22.3 LCUの編合方法 [How to Assemble LCUs]

- a. LCU が編合されるスペース又はユニットのスタック（地方又はレムノス島内）を移動のために活性化させます。
- b. 3つの完全戦力 SCU から完全戦力 LCU を編合するためには：
  1. 補充可能ユニット・ボックスから完全戦力の LCU カウンターを取ります。
  2. 2つの SCU をそのスペース又は地方から補充可能ユニット・ボックスへ移送し、1つの SCU を予備ボックスへ移送し、
  3. 完全戦力の LCU をそのスペース又は地方内に置きます。
- c. 減少戦力の LCU と完全戦力の 1 SCU から完全戦力 1 LCU を編合するためには：
  1. 完全戦力の SCU を予備ボックス内に置き、
  2. 減少戦力の LCU カウンターをその完全戦力面に裏返します。
- d. 2つの完全戦力 SCU から減少戦力の 1 LCU を編合するためには：
  1. 補充可能ユニット・ボックスから減少戦力の 1 LCU カウンターを取ります。
  2. そのスペース又は地方から 1つの SCU を補充可能ユニット・ボックスへ移送し、1つの SCU を予備ボックスへ移送し、
  3. 減少戦力 LCU をそのスペース又は地方内に置きます。
- e. LCU は、編合された同じアクション・ラウンドに移動できません。

### 22.4 LCUの解体方法 [How to Disassemble LCUs]

- a. LCU を解体するため、移動のために LCU のスペース又はユニット（地方又はレムノス島内）を活性化させます。
- b. 完全戦力の LCU を 3つの完全戦力 SCU に解体するため：
  1. 予備ボックスから 3つの完全戦力 SCU カウンターを取ります。
  2. LCU をそのスペース又は地方から補充可能ユニット・ボックスへ移送し、
  3. そのスペース又は地方内に完全戦力の SCU を置きます。最初の 2つの SCU は、解体する LCU と同じ国籍とユニット・タイプからでなければならず、3番目の SCU はその国籍からのいずれかの歩兵又は騎兵ユニットになることができます。
- c. 減少戦力の 1 LCU を 2つの完全戦力 SCU に解体するためには：
  1. 予備ボックスから 2つの SCU カウンターを取ります。
  2. LCU をそのスペース又は地方から補充可能ユニット・ボックスへ移送し、
  3. そのスペース又は地方内に完全戦力 SCU を置きます。1つの SCU は、解体する LCU と同じ国籍とユニット・タイプからでなければならず、その他の SCU はその国籍からのいずれかの歩兵又は騎兵ユニットになることができます。
- d. 解体された LCU からのユニットは、LCU が解体された同じアクション・ラウンドに移動できません。
- e. 混合国籍の LCU は、両国籍の SCU へ解体しなければなりません。完全戦力の LCU は、1つの国籍の 2つの SCU と他の国籍

の 1つの SCU へ解体しなければなりません。減少戦力 LCU は、各国籍からの 1つの SCU へ解体しなければなりません。

- f. 同じスペース又はスタック内に 2つの減少戦力 LCUs があると、1つの LCU を 2つの完全戦力 SCU に解体し、次いで 1つの SCU は残っている LCU を完全戦力に再建するために使用できます。

## 23.0 叛乱&革命 [Rebellion & Revolution]

### 23.1 叛乱のメカニクス [Mechanics of Rebellion]

VP スペースの損失とイベントは、国家戦意を減少させ、ロシア、ドイツ、オーストリア-ハンガリーで叛乱を導く可能性があります。これは、総合記録欄上での RU、GE、AH の国家戦意マーカーの下方への移動によってあらわされます。各マーカーは、総合記録欄上の「19」スペース内でゲームを開始します。

### 23.2 国家戦意の管理 [Tracking National Will]

- a. RU、GE、AH の国家戦意マーカーは、その国家が本国 VP スペースの支配を失うとき、総合記録欄上で -2 移動させます。
- b. RU、GE、AH の国家戦意マーカーは、その国家又は同盟国が本国 VP スペースの支配を奪回するとき +2 移動します。
- c. これらの各国家についての国家戦意マーカーの移動は、イベントによっても影響を受け得ます。
- d. RU、GE、AH の国家戦意マーカーの下方への移動が、国家戦意喪失（総合記録欄上の「9」スペース以下）への到達をもたらしたら、その国内で叛乱を勃発させることができます。叛乱は、その国内に蜂起ユニットを置くことによってあらわされます（23.3）。
- e. RU、GE、AH の国家戦意マーカーの下方への移動は、総合記録欄上で「0」のスペースを下回ることができません。

### 23.3 蜂起ユニット [Uprising Units]

#### 23.3.1 マップボードへ登場するとき [When to Enter the Mapboard]

- a. 叛乱/革命フェイズのステップ 1 中に、AH の国家戦意マーカーが国家士気阻喪スペース内に到達していたら、AP プレイヤーは直ちに 2つの AH 蜂起ユニットを、個別の AH スペースと/又は地方内にコストなしで置くことができます。
- b. 叛乱/革命フェイズのステップ 1 中に、GE の国家戦意マーカーが国家士気阻喪スペース内に到達していたら、AP プレイヤーは直ちに 2つの GE 蜂起ユニットを、個別の GE スペースとブランデンブルク [Brandenburg] 地方内にコストなしで置くことができます。
- c. 叛乱/革命フェイズのステップ 1 中に、RU の国家戦意マーカーが国家士気阻喪スペース内に到達していたら、CP プレイヤーは直ちに 2つの RU 蜂起ユニットを、個別の RU スペースと/又は地方内にコストなしで置くことができます。
- d. RU、GE、AH の国家戦意マーカーが国家士気阻喪を越えて前進したら、その国家戦意マーカーが再び国家士気阻喪に進入するまで、その国内に更なる蜂起ユニットを置くことができません。



### 23.3.2 マップボードへ登場する場所 [Where to Enter the Mapboard]

- 蜂起ユニットは、その国家の未占有スペース又はその国家のいずれかの地方内に置くことができます。
- 蜂起ユニットは、それ自体の国家外部のスペース又は地方内に置くことはできません。
- 蜂起ユニットは、要塞スペース内に置くことができますが、その要塞を支配せず、その戦闘戦力を使用できません。
- 蜂起ユニットは、塹壕マーカーを含んでいるスペース内に置くことはできますが、マーカーは取り去られなければなりません。蜂起ユニットは、塹壕を使用できません。
- 蜂起ユニットが VP スペース内に置かれたら、そのスペースの支配を獲得し、蜂起ユニットによってそのスペースの支配を失ったプレイヤーは 1 VP を失います。

### 23.3.3 蜂起ユニットと戦闘 [Uprising Units and Combat]

- 蜂起ユニットは、戦闘によって撃破されるまでマップボード上に留まります。蜂起ユニットが撃破されるとき、マップボードから取り去られますが、再び使用できます。
- 戦闘ユニットは、いかなる国家の蜂起ユニットも攻撃できます。なぜならば、それらに友軍の蜂起ユニットはないからです。

## 23.4.1 ロシア革命 [Russian Revolution]

### 23.4.1 ロシア革命のタイミング [Timing of the Russian Revolution]



- 「ロシアの食糧暴動」[RUSSIAN FOOD RIOTS] がプレイされるとき、備忘のためそのマーカーは現行ターンのスペース内に置きます。これは、「ロシア革命」[RUSSIAN REVOLUTION] をプレイするための前提条件です。

- 二者択一で、ロシア国内に蜂起ユニットがあるとき、「ロシア革命」[RUSSIAN REVOLUTION] をプレイできます。「ロシア革命」がプレイされるとき、革命マーカーをターン記録欄上で現行ターンの 1 スペース前方へ置きます。
- 「ロシア革命」がプレイされるとき、革命マーカーをターン記録欄上で現行ターンの 1 スペース前方へ置きます。
- ターン・マーカーが革命マーカーと同じターン・スペースへ進入するとき、革命マーカーをロシア革命記録欄上の赤い「ロシア革命」[RU Revolution] スペースへ移します。これで、ロシア革命が始まります。

### 23.4.2 ロシア革命の段階 [Stages of the Russian Revolution]

- 続く各叛乱／革命フェイズに、ロシア革命記録欄上でロシア革命マーカーを 1 段階前方へ移します。
- ロシア革命が各段階に進入するに連れて、以下の影響を適用します。:

**革命段階 1 :** もはや RU 増援を得るためにカードをプレイできません。

**革命段階 2 :** RU RPs は蓄積できず、AP-ARPs を RU RPs へ変換できません。

**革命段階 3 :** マップボード上の全ての完全戦力 RU LCU を 1 ステップずつ減少させます。

**革命段階 4 :** 各 RU LCU を、予備ボックスから取られた、いずれかのタイプ (RU 蜂起ユニットを除く) の完全戦力 RU SCU に置き換え、LCU を補充可能ユニット・ボックス内へ置きます。使用可能な RU SCU がなければ、LCU を置き換えなしで補充

可能ユニット・ボックス内へ置きます。RU SCU は、LCU を編合するために使用できません。

- 各段階の影響は蓄積します。
- ロシア革命は、ロシア国内に蜂起ユニットがなければ前進できません。

### 23.4.3 ロシア革命の抑制 [Suppressing the Russian Revolution]

- AP プレイヤーは、これらのステップに従うことでロシア革命を抑制できます。:



- マップボード上の全 RU 蜂起ユニットを撃破する。
- 「ツァーリ万歳！」[LONG LIVE THE TSAR!] をプレイし、**現行ターン・スペース**上にそのマーカーを置く。

- 「ツァーリ万歳！」マーカーが**現行ターン・スペース**に置かれた後、ロシア革命記録欄から革命マーカーを取り去ります。
- 革命マーカーを取り去った後: (a) RU 増援を獲得するためにカードをプレイできます。(b) RU RPs を得るためにカードをプレイできます。(c) RU ユニットの再建のために RPs を使用できます。(d) AP-A RPs を RU RPs へ変換でき、(e) RU LCU を編合できます。
- ロシア革命は、CP プレイヤーが「ツァーリの退位」[FALL OF THE TSAR] をプレイするまで抑制状態に留まります。このカードがプレイされたとき、ターン記録欄上の革命マーカーを現行ターンの 1 スペース前方へ置きます。ターン・マーカーが革命マーカーと同じターン・スペースへ進入するとき、革命マーカーをロシア革命記録欄上の赤い「ロシア革命」[RU Revolution] スペースへ移します。その後、これらのルールに従ってロシア革命は復活します (23.4.2)。

## 23.5 オーストリア - ハンガリーの崩壊

### [Collapse of Austria-Hungary]

- 戦争状態フェイズのステップ 4 中、オーストリア - ハンガリー国内の全 VP スペースが AP 戦闘ユニットと／又は蜂起ユニットによって占められていたら、オーストリア - ハンガリーは崩壊し、戦争から脱落します。
- オーストリア - ハンガリーが崩壊したら:
  - マップボードから全 AH 戦闘ユニットを取り去ります。いかなる AH 蜂起ユニットも取り去りませんが、マップボード上にそれ以上これらを置きません。
  - AP 戦闘ユニットは、いかなる AH スペース又は地方内にも移動でき、オーストリア - ハンガリー国内のいかなる CP 戦闘ユニット又は蜂起ユニットも攻撃でき、戦闘の結果としていかなる AH スペース又は地方へも進入できます。
  - CP 戦闘ユニットは、いかなる AH 地方又は非占有 AH スペース内にも移動でき、オーストリア - ハンガリー国内のいかなる AP 戦闘ユニット又は蜂起ユニットも攻撃でき、戦闘の結果としていかなる AH スペース又は地方へも進入できます。
  - オーストリア - ハンガリーの崩壊は恒久的です。

## 23.6 ドイツの崩壊 [Collapse of Germany]

- ドイツは崩壊しません。
- AP と／又は蜂起ユニットがベルリン [Berlin] と他の全てのドイツ VP スペースを支配するものの、ブランデンブルク [Brandenburg] を支配していなければ、ブランデンブルクへ補給線をたどることができる GE ユニットの、移動又は攻撃のために活性化でき、RPs を受け取ることができ、SR を使用できます。

## 24.0 部隊評価値 [Troop Quality]

RU、IT、GE、AH の死傷者が増大するに連れて、その人的予備と将校団の枯渇は、部隊評価値の減少で反映されます。

### 24.1 部隊評価値の管理 [Tracking Troop Quality]



- a. これらの各国家は、これをあらわすために総合記録欄上で下方へ移動する部隊評価値マーカーを持ちます。部隊評価値マーカーは、全て総合記録欄上の「16」スペース内で開始します。
- b. GE、AH、RU、IT の LCU が撃破されたとき、その国家の部隊評価値マーカーは、総合記録欄上で-1 移動しますが、**撃破された LCU は再建できます**。
- c. GE、AH、RU、IT の LCU が永久除去されたとき、その国家の部隊評価値マーカーは、総合記録欄上で-1 移動し、**除去された LCU は再建できません**。
- d. GE、AH、RU、IT の増援をマップボード上へ投入するために戦略カードがプレイされる時毎に、その国家の部隊評価マーカーは総合記録欄上で**-2 移動します**（カードがそのように述べない限り）。
- e. RU、IT、GE、AH の部隊評価値マーカーの下方移動は、総合記録欄上の「0」スペースを下回ることができません。

### 24.2 増援への影響 [Effect on Reinforcements]

- a. RU、IT、GE、AH の部隊評価値マーカーが、劣悪（総合記録欄上の「1」スペース以下）に到達するとき：
  1. アクション・フェイズ中に行なわれるその国家の歩兵増援は、増援カード上に注記されるごとく、ステップ減少でマップボード上に置かれます。
  2. RU、AH、GE の騎兵又は GE 重砲兵は、このルールによって影響を受けません。
- b. 増援カードをプレイしているとき、国家の部隊評価が劣悪の部隊評価スペースへ移動したら、そのカードの増援はカード上に述べられるごとくステップ減少でマップボード上に来ません。ステップ減少は、次の増援カードがプレイされたら適用します。

## 25.0 海上侵攻 [Sea Invasions]

### 25.1 ルールの概括 [General Rules]

- a. AP LCU は海上侵攻を実施できますが、AP SCU はできません。CP ユニットの海上侵攻を実施できません。
- b. レムノス島 [Lemnos] 上の LCU のみが、海上侵攻のために使用できます。
- c. 海上侵攻のために3枚の戦略カードが使用されます。:「サロニカ侵攻」[SALONIKA INVASION]、「アルバニア作戦」[ALBANIAN GAMBIT]、「ノエンブリアナ」(11月事件) [NOEMVRIANA]。
- d. 海上侵攻は、冬季ターン中に実施できません。
- e. AP プレイヤーは、非冬季ターン毎に1枚までの海上侵攻カードをプレイできます。
- f. 「統べよブリタニア」[RULE BRITANNIA] のプレイは、いずれかの海上侵攻カードをプレイするための前提条件です。
- g. 海上侵攻を実施するために上陸マーカーを使用し、海上侵攻カード上に指定されたごとくマップボード上に置かれます。

### 25.2 海上侵攻の実施 [Executing Sea Invasions]

#### 25.2.1 上陸マーカーの使用 [Using the Landing Marker]

- a. AP プレイヤーは、以下のごとく海上侵攻を実施します。:



1. 海上侵攻カードをプレイし、カード上に指定された海上侵攻スペース内に上陸マーカーを置きます。
2. 後のいずれかのアクション・ラウンドに、レムノス島 [Lemnos] 上の LCU 又は LCU のスタックを移動のために活性化させ、これらを上陸マーカーまで移してそこで停止させます。
3. レムノス島から海上侵攻スペースへ移動している AP ユニットの「地中海の U ボート」[U-BOATS IN THE MEDITERRANEAN] によるプレイ又は「無制限潜水艦戦」[UNRESTRICTED SUBMARINE WARFARE] のプレイ後の影響を受けません。
4. 「地中海の U ボート」の後又は「無制限潜水艦戦」がプレイされていたら、海上侵攻カードはプレイできず、AP ユニットのレムノス島から海上侵攻スペースへ移動できません。
- b. ゲームで発生し得る3つの海上侵攻があり、これらの海上侵攻に使用するための3枚の上陸マーカーがあります。

#### 25.2.2 海上侵攻のためのレムノス上 LCU の活性化 [Activating LCUs on Lemnos for Sea Invasion]

- a. AP プレイヤーは、レムノス島上の LCU を3ユニットまでのスタックにまとめることができ（OPS コストなしで）、ユニットの最上部に「スタック状態」[“Stacked”] マーカーを置きます。
- b. ユニットのスタックの上に移動マーカーを置くことにより、レムノス島上の LCU 又は LCU のスタックを移動のために活性化させます。
- c. 移動のためにスタックを活性化させるための OPS コストは、スタック内のユニットが持っている友軍国籍の数に一致する数です（9.4.2）。
- d. 活性化した LCU 又はスタックを、上陸マーカーを持つ海上侵攻スペースへ移します。

### 25.2.3 海上侵攻スペースの使用 [Using Sea Invasion Spaces]

- a. レムノス島 [Lemnos] から海上侵攻スペースへ移動している LCU は、海上侵攻スペース上で停止します。これらは、同じアクション・ラウンドに他のスペースへ移動を継続できません。ユニットは、「強行軍」[FORCED MARCH] のプレイによってレムノス島から海上侵攻スペースへ移動できません。
- b. 後のいずれかのアクション・ラウンドに、海上侵攻スペースを移動のために活性化できます。そのスペース内に上陸した AP LCU は、スペース毎に 1 MP の通常コストで、連結した港湾スペースと内陸スペースへ移動できます。
- c. 後のいずれかのアクション・ラウンドに、海上侵攻スペースを攻撃のために活性化でき、そのスペース内のユニットは、ユニットを含む連結した港湾スペースを攻撃できます。
- d. 海上侵攻スペースが上陸マーカを含むと、AP LCU は 1 MP のコストで連結した港湾スペースからそこへ移動でき、そこで停止します。後のいずれかのアクション・ラウンドに、海上侵攻スペースを移動のために活性化でき、そのスペース内の LCU は、レムノス島へ移動できます。
- e. 海上侵攻スペースからレムノス島へ移動している LCU は、レムノス島上で停止しなければなりません。これらは、同じアクション・ラウンドにレムノス島から他の海上侵攻スペースを通過して移動を継続できません。ユニットは、「騎兵スクリーン」[CAVALRY SCREEN] のプレイによって海上侵攻スペースからレムノス島へ移動できません。
- f. SCU は、海上移動のために海上侵攻スペースを使用しません。これらは、港湾スペースから港湾スペースへ海上によって SR しなければなりません。レムノス島は、港湾として扱います (13.3)。

### 25.2.4 海上侵攻スペースの制限 [Sea Invasion Space Limitations]

- a. 陸上のスペースに適用される同じスタッキング限度が海上侵攻スペースにも適用されます。
- b. 海上侵攻スペースが上陸マーカを含むと、AP プレイヤーが海上侵攻を実施してそのスペース内に上陸マーカを置くまで、AP LCU はそのスペースへ移動できません。
- c. ゲームでは、3 枚のみの上陸マーカを使用できます。いったんそれらが使用されてマップボードから取り去られたら、再使用できません。いったんマップボードから取り去られたら、上陸マーカはゲームから永久に取り去られます。

### 25.2.5 冬季の制限 [Winter Restrictions]

- a. 冬季ターン中、イベントとしてプレイできる海上侵攻カードはありません。
- b. 冬季ターン中、海上侵攻スペース上に置くことができる上陸マーカはありません。
- c. 冬季ターン中、レムノス島 [Lemnos] 上の LCU は、海上侵攻スペース上に置くことができません。
- d. 上陸マーカを含む海上侵攻スペースは、冬季ターン中に移動又は攻撃のために活性化できますが、海上侵攻スペースからレムノス島へ移動できる LCU はありません。

## 25.3 海上による撤収 [Withdrawal By Sea]

- a. 海上スペース内の AP LCU は、砲撃下の撤収又は安全な撤収によってレムノス島 [Lemnos] へ移動できます。
- b. AP SCU は、海上による撤収を使用しません。

### 25.3.1 砲撃下の撤収 [Withdrawals Under Fire]

- a. AP プレイヤーは、敵ユニットによって占められた港湾スペースが連結しているとき、移動のために海上侵攻スペースを活性化させることにより、砲撃下の撤収ができます。次いで、AP プレイヤーは自軍 LCU をレムノス島へ移動させ、それらの上に「砲撃下の撤収」[Withdrawal Under Fire] マーカを置きます。
- b. 撤収した LCU がレムノス島へ上陸したとき、それらは停止しなければなりません。砲撃下に撤収した各 LCU は、1 ステップずつ減少します。
- c. いずれかの後のアクション・ラウンドに、これらの LCU は他の海上侵攻に参加でき、又はすでに上陸マーカが置かれている海上侵攻スペースへ移動できます。(これから「砲撃下の撤収」[Withdrawal Under Fire] マーカを取り去ります。)

### 25.3.2 安全な撤収 [Safe Withdrawal]

- a. AP プレイヤーは、敵ユニットによって占められていない港湾スペースに連結するとき、移動のために海上侵攻スペースを活性化させることにより、安全な撤収を行うことができます。次いで、AP プレイヤーは自軍 LCU をレムノス島へ戻し、それらの上に「安全な撤収」[Safe Withdrawal] マーカを置きます。
- b. 撤収した LCU がレムノス島へ上陸したとき、これらは停止しなければなりません。安全な撤収を行っている AP LCU は、いかなるステップ減少も被りません。
- c. 後のいずれかのアクション・ラウンドに、これらの LCU は別の海上侵攻に参加でき、又はすでに上陸マーカを持つ海上侵攻スペースへ移動できます。(それらから「安全な撤収」[Safe Withdrawal] マーカを取り去ります。)

## 25.4 敵の海上侵攻スペース占領

### [Enemy Capture of Sea Invasion Spaces]

- a. 海上侵攻スペースが AP ユニットによって占められていたら、平地スペースとして攻撃され得ます。
- b. 防御している全ての AP ユニットが撃破されたら、スペース内の上陸マーカは、ゲームから取り去られます。
- c. 次いで、CP プレイヤーは、総合記録欄に 1 GE 又は AH 又は CP-ARP を加えます (捕獲物資をあらわしている)。
- d. CP ユニットは、たとえ上陸マーカを含んでいても、非占有海上侵攻スペースを攻撃できません。

## 25.5 ロシア軍の強襲上陸 [Russia Amphibious Assault]

- a. ゲーム毎に一度、RU 黒海 SCU は、強襲上陸を行うことができます。これは、それが占める港湾スペースを移動のために活性化させることで行われ、次いでユニットを黒海のいずれかの非占有港湾スペースへ移動させます。これは、SR を使用することなく行われますが、冬季ターン中は発生し得ません。
- b. RU 黒海 SCU は、ルーマニアが参戦するまでコンスタンツァ [Constanta] へ強襲上陸ができず、ブルガリアが参戦するまでヴァルナ [Varna] 又はブルガス [Burgas] に強襲上陸を行うことができません。
- c. いったん RU 黒海 SCU がその強襲上陸を実施したら、その特殊能力は再び使用できません。備忘のためそのマップボード・スペース上に「RU 強襲上陸不可」[No RU Amphib Assaults] マーカを置きます。
- d. RU 黒海 SCU は、それ自体でいかなる敵要塞も攻囲できます。それ故、その他の AP ユニットは、スペースが RU 黒海 SCU によって占められているとき、停止することなしに非破壊敵要塞を含んでいるスペースを移動で通過できます。



## 26.0 中立国&小国 [Neutral & Minor Countries]

### 26.1 アルバニア [Albania]

#### 26.1.1 ルールの概括 [General Rules]

- a. AP と CP のユニットは、中立のアルバニア国内のいかなるスペース内にも移動、攻撃、退却ができません。
- b. 中立のアルバニア国内に移動又は退却した AP と CP のユニットは、直ちに拘留されて補充可能ユニット・ボックスへ直行します。ただし、以下の例外があります。: (1) SB と MN の SCU は、アクション・フェイズの終了まで拘留されず、(2) SB と MN の SCU はそこから SR できますが、中立のアルバニア港湾へはできません。
- c. SB と MN のユニットは、中立のアルバニア港湾を通してレムノス島 [Lemnos] へ補給線をたどることができます。
- d. アルバニアは、イタリアが参戦するまで中立です。
- e. アルバニアは、決して崩壊しません。

### 26.2 ブルガリア [Bulgaria]

#### 26.2.1 ルールの概括 [General Rules]

- a. AP と CP のユニットは、中立のブルガリア国内のいかなるスペース内にも移動、攻撃、退却ができません。
- b. 中立のブルガリア国内に移動又は退却した AP と CP のユニットは、直ちに拘留されて補充可能ユニット・ボックスへ直行します。
- c. BU ユニットは、ブルガリアが参戦したときにマップボード上に置かれます。(中立参戦セットアップ・チャートを参照。)
- d. BU ユニットは、湿地スペース内へ移動できません。
- e. BU ユニットは湿地スペース内を攻撃できますが、戦闘後前進はできません。
- f. BU ユニットは、トルコ国内に移動できません。BU ユニットがトルコ国内への退却を強制されたら、次のアクション・ラウンドの終了までトルコを離れなければならない、さもなければ拘留されて補充可能ユニット・ボックスへ直行します。

#### 26.2.2 ブルガリアの参戦 [Bulgarian Entry into the War]

- a. 「ブルガリア」[BULGARIA] がプレイされたとき、中立国参戦セットアップ・チャート上の「ブルガリア参戦」の下に列記された全ての BU、GE、AH、BR、FR ユニットがマップボード上に置かれます。次いで、ブルガリアは CP 同盟国としてゲームに参戦します。
- b. ブルガリアが参戦したら、CP プレイヤーは各ブルガリア VP スペースについての勝利ポイントを受け取ります(そして、後に AP プレイヤーによって占領された各ブルガリア VP スペースについて勝利ポイントを失います)。
- c. ブルガリアの参戦後、友軍支配下のソフィア [Sofia] 又はブルガス [Burgas] へ補給線をたどれる BU ユニットは、移動又は攻撃、SR の使用、RPs の受取りができます。
- d. 他の CP 国家の友軍支配下補給源にのみ補給線をたどれる BU ユニットは、移動又は攻撃のために +1 OPS で活性化でき、SR の使用や RPs の受取りはできません。

#### 26.2.3 ブルガリアの崩壊 [Bulgarian Collapse]

- a. 戦争状態フェイズのステップ 4 中、AP プレイヤーがブルガリアの両 VP スペースを支配したら、ブルガリアは崩壊します。ブルガリアの崩壊は恒久的で、BU 補給源はもはや CP ユニットの補給できません。
- b. ブルガリアが崩壊したら、ゲームボードから全ての BU ユニットの永久に取り去ります。第 61 と第 62 Gen.Kdo. LCU を 1 つの完全戦力 GE 正規又は予備歩兵 SCU にそれぞれ置き換えます。(これらが使用不能であれば、置換えはありません。)

- c. ブルガリアの崩壊後、AP と CP のユニットは、それでも BU スペース内に移動や攻撃ができます。

### 26.3 ギリシャ [Greece]

#### 26.3.1 ルールの概括 [General Rules]

- a. GR ユニットは、ゲームを開始するためにマップボード上に置かれます。ギリシャと同盟したプレイヤーのみが、これらを移動させることができます。ただし、中立の GR ユニットの再配置するために「ルペル要塞の降伏」[SURRENDER OF FT. RUPEL] がプレイされたときを除きます。
- b. GR ユニットは、ギリシャ国内では常に補給下です。ギリシャ国外の GR ユニットは、アテネ [Athens] へ補給線をたどられなければなりません。補給下の GR ユニットは、移動又は攻撃のための活性化、SR の使用、RPs の受取りができます。
- c. AP と CP のユニットは、中立ギリシャ国内のいずれかのカラの陸上スペースを通過して補給線をたどることができますが、中立ギリシャの港湾を通して海上によって補給線をたどれません。
- d. AP と CP のユニットは、友軍支配下の中立ギリシャ国内の港湾スペースを通して、海上によってのみ補給線をたどることができます。
- e. AP と CP の SCU は、中立ギリシャ国内の友軍支配下港湾を往來するため、海上によって SR できます。
- f. 中立ギリシャ国内では、プレイヤーは自身が占めるスペースのみを支配します。ただし、以下の例外があります。:
  1. 以下の場合、サロニカ [Salonika] はギリシャの中立性を破ることなしで AP 支配下港湾スペースになります。:
    - (a) BR/GR Nat'l 防衛軍団をサロニカ [Salonika] に置くため、「バルカン諸国の介入」[INTERVENTION IN THE BALKANS] がプレイされる。
    - (b) 「サロニカ侵攻」[SALONIKA INVASION] がプレイされた後、AP LCU が海上侵攻スペースに連結した港湾からサロニカへ進入する。
    - (c) AP ユニットが、他のいずれかのスペースからサロニカへ移動する。
    - (d) AP ユニットが、サロニカへ戦闘後前進する。
  2. ルペル要塞 [Ft. Rupel] とドイラン [Doiran] は、「ルペル要塞の降伏」[SURRENDER OF FT. RUPEL] がプレイされるとき、ギリシャの中立性を破ることなしで CP の支配下になります。
  3. ギリシャが中立の間に AP 又は CP のユニットがアテネ [Athens] へ移動したら、これはギリシャの中立性を破ります。移動しているプレイヤーは、自軍支配マーカーをそこへ置き、六面体サイを 1 つ振ります。5 又は 6 のサイの目で、ギリシャは相手側プレイヤーの同盟国として参戦します。
  4. ギリシャが中立の間に CP ユニットがサロニカ [Salonika] に移動すると、やはりギリシャの中立性を破ります。CP プレイヤーは、自軍支配マーカーをそこへ置き、六面体サイを 1 つ振ります。5 又は 6 のサイの目で、ギリシャは AP の同盟国として参戦します。
- e. AP と CP のユニットは、中立のギリシャ国内で互いに攻撃できますが、中立 GR ユニットへの攻撃は、直ちにギリシャを攻撃側の相手側同盟国としての参戦をもたらします。
- f. ギリシャが AP 同盟国として参戦したら、AP プレイヤーは CP に占領されていない各ギリシャ VP スペースについて、1 勝利ポイントを受け取ります。AP プレイヤーは、すでにアテネ [Athens] 又はサロニカ [Salonika] を支配していたら、それらについての勝利ポイントを受け取りません。(AP プレイヤーは、後に CP プレイヤーによって占領された各ギリシャ VP スペースについて 1 VP を失います。)
- g. ギリシャが CP 同盟国として参戦したら、CP プレイヤーは AP

に占領されていない各ギリシャ VP スペースについて、1 勝利ポイントを受け取ります。CP プレイヤーは、すでにアテネ [Athens] 又はサロニカ [Salonika] を支配していても、それらについての勝利ポイントを受け取れません。(CP プレイヤーは、後に AP プレイヤーによって占領された各ギリシャ VP スペースについて 1 VP を失います。)

### 26.3.2 ギリシャの参戦 [Greek Entry into the War]

- a. AP のアクション・ラウンドに「ギリシャ」[GREECE] がプレイされたとき、直後の CP アクション・ラウンドに「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE] がプレイされない限り、ギリシャは AP 同盟国として参戦します。
- b. セルビア、ルーマニア、ブルガリア国内の全 VP スペースが CP 支配下であるとき、「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE] がプレイされたら、ギリシャは CP 同盟国になります。
- c. ギリシャが CP 同盟国になると：
  1. 「ギリシャ」[GREECE] は、決してイヴェントとしてプレイできませんが、それでもカードは戦争状態ポイントのためにプレイできます。
  2. CP プレイヤーは、BR/GR Nat'l 防衛軍団 SCU (常に AP プレイヤーに属す) を除く全 GR ユニットの指揮します。
  3. AP ユニットの、自身が支配するギリシャのスペースを通してのみ、補給線をたどることができます。
- d. ギリシャが AP 同盟国になると、CP ユニットの自身が支配するギリシャのスペースを通してのみ、補給線をたどることができます。
- e. ギリシャは、陣営を変更できません。ギリシャが AP 又は CP 同盟国になると、敵対している陣営に与すことを行うためにプレイできるカードはありません。
- f. ギリシャが参戦したとき、ギリシャ国内のスペース内へ進入又は通過するプレイヤーは、そのスペースを支配します。

### 26.3.3 ギリシャの崩壊 [Greek Collapse]

- a. ギリシャは崩壊しません。
- b. CP ユニットの AP 同盟国ギリシャ国内の両 VP スペースを支配したら、他の AP 国家の友軍支配下補給源のみに補給線をたどれる GR ユニットの、+1 OPS s で移動又は攻撃のために活性化でき、RPs の受取りはできません。
- c. AP ユニットの、CP 同盟国ギリシャ国内の両 VP スペースを支配したら、他の CP 国家の友軍支配下補給源まで補給線をたどれる GR ユニットの、+1 OPS s で移動又は攻撃のために活性化でき、RPs の受取りはできません。

## 26.4 イタリア [Italy]

### 26.4.1 ルールの概括 [General Rules]

- a. AP と CP のユニットは、中立イタリア国内のいかなるスペース内にも移動、攻撃、退却ができません。
- b. 中立のイタリア国内へ移動又は退却した AP と CP のユニットは、は、直ちに拘留されて補充可能ユニット・ボックスへ直行します。
- c. IT ユニットの、イタリアが参戦するときにマップボード上に置かれます (中立国参戦セットアップ・チャートを参照)。

### 26.4.2 イタリアの参戦 [Italian Entry into the War]

- a. 「イタリア」[ITALY] がプレイされる時、中立国参戦セットアップ・チャート上の「イタリア参戦」の下に列記された AP と CP のユニットがイタリア戦線挿入マップ上に置かれます。次いで、イタリアは、AP 同盟国として参戦します。
- b. イタリアが参戦したら、AP プレイヤーは各イタリア VP スペースについての勝利ポイントを受け取ります (そして、後に CP プレイヤーによって占領された各イタリア VP スペースについて勝利ポイントを失います)。
- c. イタリアの参戦後、友軍支配下のヴェネツィア [Venice]、南イタリア [Southern Italy] へ補給線をたどれる IT ユニットの、移動又は攻撃のための活性化、SR の使用、RPs の受取りができます。
- d. 他の AP 国家の友軍支配下補給源のみに補給線をたどれる IT ユニットの、+1 OPS s で移動又は攻撃のために活性化でき、SR は使用できず、RPs の受取りはできません。

### 26.4.3 イタリアの崩壊 [Italian Collapse]

- a. イタリアは、崩壊しません。
- b. CP ユニットのイタリアの両 VP スペースを支配するものの南イタリアを支配していなければ：
  1. 南イタリアに補給線をたどれる IT、BR、FR のユニットは、移動又は攻撃のための活性化ができ、SR の使用ができ、RPs の受取りができ、しかも
  2. IT、BR、FR の増援を南イタリアに置くことができます。

## 26.5 ルーマニア [Romania]

### 26.5.1 ルールの概括 [General Rules]

- a. どちらのプレイヤーも、ルーマニアが参戦するまでルーマニア国内へユニットを移動できません。
- b. RO ユニットの、ルーマニアが参戦するときにマップボード上に置かれます (中立国参戦セットアップ・チャートを参照)。
- c. ロシア革命が始まる時、ルーマニアが中立であると、「ルーマニア」[ROMANIA] はイヴェントとしてプレイできません (そして後にロシア革命が抑制されたら、イヴェントとしてプレイできません)。それでも、その戦争状態ポイントのためにプレイできます。

### 26.5.2 ルーマニアの参戦 [Romanian Entry into the War]

- a. 「ルーマニア」[ROMANIA] がプレイされたとき、中立国参戦セットアップ・チャート上の「ルーマニア参戦」の下に列記された AP と CP のユニットがマップボード上に置かれます。次いで、ルーマニアは、AP 同盟国として参戦します。
- b. ルーマニアが参戦したら、AP プレイヤーは各ルーマニア VP スペースについての勝利ポイントを受け取ります (そして、後に CP プレイヤーによって占領された各ルーマニア VP スペースについて勝利ポイントを失います)。
- c. ルーマニアの参戦後、友軍支配下のブカレスト [Bucharest]、コンスタンツァ [Constanta]、オデッサ [Odessa] へ補給線をたどれる RO ユニットの、移動又は攻撃、SR の使用、RPs の受取りができます。
- d. 他の AP 国家の友軍支配下補給源のみに補給線をたどれる RO ユニットの、+1 OPS s で移動又は攻撃のために活性化でき、SR は使用できず、RPs の受取りはできません。

### 26.5.3 ルーマニアの崩壊 [Romanian Collapse]

- a. 戦争状態フェイズのステップ4中、CP プレイヤーがルーマニアの両 VP スペースを支配したら、ルーマニアは崩壊します。
- b. ルーマニアが崩壊したら：
  1. オデッサ [Odessa] へ補給線をたどれる RO ユニットのマップボード上に留まりますが、他の全ての RO ユニットの取り去られます。
  2. オデッサ [Odessa] へ補給線をたどれる RO ユニットの、移動又は攻撃のための活性化、SR の使用、RPs の受取りができません。
- c. ルーマニアの崩壊後、AP と CP のユニットは、いまだに RO スペース内に移動でき、ルーマニア国内の敵ユニットを攻撃できます。

## 26.6 セルビアとモンテネグロ [Serbia and Montenegro]

### 26.6.1 ルールの概括 [General Rules]

- a. SB と MN のユニットは、ゲームを開始するためにマップボード上に置かれます。
- b. SB と MN のユニットは、セルビアとモンテネグロの国内では常に補給下です。補給下の SB ユニットの、移動又は攻撃のために活性化、SR の使用、RPs の受取りができます。MN ユニットの補給下であると、移動又は攻撃のために活性化と SR の使用ができます。MN 山岳 SCU は特殊ユニットなので、RPs を受け取りません。
- c. セルビアとモンテネグロ国外の SB 又は MN のユニットは、ベオグラード [Belgrade] 又はモナステイル [Monastir] へ補給線をたどればなりません。他の AP 国家の友軍支配下補給源にのみ補給線をたどれる SB と MN のユニットは、+1 OPS s で移動又は攻撃のために活性化でき、SR は使用できず、RPs の受取りはできません。
- d. GE ユニットの「ブルガリア」[BULGARIA] がプレイされるまで、セルビア又はモンテネグロに進軍できません。

### 26.6.2 セルビアの崩壊 [Aerbian Collapse]

- a. セルビアは、以下であると崩壊します。：(1) 戦争状態フェイズのステップ4中に、CP プレイヤーがセルビアの両 VP スペースを支配する、又は(2) AP プレイヤーが、セルビアが崩壊したと宣言する。AP プレイヤーは、AP ユニットのベオグラードを占めるとセルビアの崩壊を宣言できません。セルビアの崩壊は、ゲーム毎に一度のみ発生し得ます。
- b. セルビアが崩壊したら、現行ターン・スペース上に「セルビアの崩壊」[Serbian Collapse] マーカーを置き、しかも：
  1. レムノス島 [Lemnos] まで補給線をたどれる SB と MN のユニットはマップボード上に留まりますが、他の全 SB/MN ユニットの取り去られます。取り去られた SB LCU と SCU は、補充可能ユニット・ボックスへ行きます。取り去られたら、MN SCU は除去ユニット・ボックスへ行きます。
  2. 「セルビア軍の帰還」[SERBS RETURN] がプレイされるまでは、マップボード上で RPs を受け取れる SB ユニットのありません。
  3. 補充可能ユニット・ボックス内の SB ユニットの「セルビア軍の帰還」がプレイされるまで再建できません。
- c. セルビアの崩壊は恒久的ではなく、その影響は AP ユニットのベオグラード [Belgrade] の支配を奪回したときにキャンセルされます。

## 26.7 トルコ [Turkey]

### 26.7.1 ルールの概括 [General Rules]

- a. TU ユニットの、ゲームを開始するためにマップボード上に置かれます。
- b. 友軍支配下のコンスタンティノープル [Constantinople]、ロドスト [Rodosto]、アナトリア [Anatolia] まで補給線をたどれる TU ユニットの、移動又は攻撃のための活性化、SR の使用、RPs の受取りができます。
- c. 他の CP 国家の友軍支配下補給源にのみ補給線をたどれる TU ユニットの、+1 OPS s で移動又は攻撃のために活性化でき、SR は使用できず、RPs の受取りはできません。

### 26.7.2 トルコの崩壊 [Aerbian Collapse]

- a. トルコは崩壊しません。
- b. AP ユニットのトルコの両 VP スペースを支配するもののロドスト [Rodosto] とアナトリア [Anatolia] の両方を支配していなければ、友軍支配下のロドスト [Rodosto] とアナトリア [Anatolia] へ補給線をたどれる TU ユニットの、移動又は攻撃のための活性化、SR の使用、RPs の受取りができます。
- c. 他の CP 国家の友軍支配下補給源にのみ補給線をたどれる TU ユニットの、+1 OPS s で移動又は攻撃のために活性化でき、SR は使用できず、RPs の受取りはできません。
- d. TU ユニットの、湿地スペース内に移動できません。
- e. TU ユニットの湿地スペース内を攻撃できますが、戦闘後前進はできません。

## 27.0 司令部&重砲兵 [Headquarter & Heavy Artillery]

- a. HQs と GE の重砲兵は、スタッキング限度に対してカウントせず、攻囲の要件に対してカウントしません。
- b. HQs と GE の重砲兵は、その移動を友軍戦闘ユニットと共にスタックして終了しなければなりません。
- c. HQ 又は重砲兵と共にスタックした全ての戦闘ユニットが撃破又は永久除去されたら、その HQ と重砲兵は永久に除去されます。
- d. 1つの友軍 HQ 又は1つの GE 重砲兵ユニットのみが、他の戦闘ユニットと共にあるスペースを占めることができますが、1つの GE 重砲兵ユニットは1つのドイツ軍 HQ と同じスペースを占めることができます。
- e. ある HQ は、アクション・ラウンド毎に1つのみの攻撃に参加できますが、参加できる攻撃から拘置できます。ある HQ は、それが占めるスペースの防御に参加しなければなりません。HQs は、決して戦闘損失を吸収しません。
- f. 戦闘で敗北した HQ は、1ステップずつ減少します。すでに減少していたら、永久に除去されて除去ユニット・ボックス内へ行きます。
- g. 戦闘に勝利した HQ は、すでに減少状態であったら、1ステップずつ増加します。完全戦力の HQ は、戦闘で勝利することにより何らボーナスを受け取りません。
- h. 戦闘に参加した HQ は、戦闘結果が引き分けであると、影響を受けません。
- i. GE 重砲兵は、1つの攻撃に参加できます。スペースの防御には参加しません。



## 27.1 HQs&重砲兵の特殊効果

### [Special Effects of HQs & Heavy Artillery]

- a. 戦闘に参加した HQ は、HQ カウンター上のカッコ内の数字に一致する DRM を加えます。DRM は、HQ が攻撃又は防御ユニットと共にスタックしているかどうかにかかわらず適用します。ある特定の戦闘に1つのみの攻撃側HQと1つのみの防御側HQが参加できます。
- b. 攻撃に参加した GE 重砲兵は、そのカウンター上のカッコ内の数字に一致する DRM を加えます。カウンターは、最初の使用後に裏返され、その2番目の使用後に永久に取り去られます。ある攻撃に1つのみのGE重砲兵が参加できます。

## 28.0 ブレスト - リトフスク条約

### [Treaty of Brest-Litovsk]

- a. 総合記録欄上でVP マーカーが「26」スペースに到達したとき、AP プレイヤーは「ブレスト - リトフスク条約」[TREATY OF BREST-LITOVSK] をプレイできます。
- b. ブレスト - リトフスク条約 [TREATY OF BREST-LITOVSK] がプレイされたとき、そのマーカーをターン記録欄上で現行ターンの2スペース前方に置きます。
- c. ターン・マーカーが「ブレスト - リトフスク条約」マーカーと同じターン・スペースに進出したとき、条約が有効となってロシアは戦争から脱落します。

### 28.1 条約の影響 [Effect of Treaty]

- a. ブレスト - リトフスク条約が有効になるとき：
  1. 全ての RU ユニットの、2/4 特殊と RU/SB ユーゴ SCU を除き、ゲームボードから取り去られます。
  2. 2/4 特殊と RU/SB ユーゴ SCU をゲームボードから取り去り、それらを予備ボックスからの完全戦力 BR 歩兵 SCU (使用可能であれば) に置き換えます。
  3. ロシア国内の全ての RU 支配下スペースと地方内に RU 支配マーカー (又は使用可能なあるだけ多くのマーカー) を置きます。
  4. AP と CP のユニットは、ロシア国内の RU 支配下スペースと地方内へ移動できません。
  5. AP と CP のユニットは、RU 蜂起ユニットを攻撃してそれらが占めるスペース又は地方の支配を奪取できます。
  6. ドイツ国外の全ての GE LCU は、直ちにブランデンブルク [Brandenburg] 地方内に行きます。その後、ブランデンブルク地方内の1GE LCU が続く CP アクション・ラウンドに移動のために活性化できます。

### プレイのシーケンス

- A. 強制的攻勢フェイズ
- B. アクション・フェイズ
- C. 損耗フェイズ
- D. 攻囲フェイズ
- E. 戦争状態フェイズ
  1. 自動的勝利のチェック
  2. 休戦のチェック
  3. 参戦段階のチェック
  4. 国家崩壊のチェック
- F. 叛乱／革命フェイズ
  1. 国家戦意チェック
  2. ロシア革命チェック
- G. 補充フェイズ
- H. 戦略カード引きフェイズ
  1. 戦闘カードの捨て札
  2. カード引き
  3. リシャッフル
- I. ターンの終了



© 2023 GMT Games LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232

www.GMTGames.com

(翻訳: 松谷 健三 2023.12.4)