

Illusions of Glory

THE GREAT WAR ON THE EASTERN FRONT

日本語解説書



RULES OF PLAY

WITH ADVANCED RULES & PLAYBOOK

TABLE OF CONTENTS

1. 0 はじめに	2	上級ルール	
2. 0 用語	2	18. 0 地方	25
3. 0 内容構成物	5	19. 0 塹壕	27
4. 0 基本ゲームのセットアップ	6	20. 0 要塞	27
5. 0 勝利の判定	9	21. 0 側面攻撃	29
6. 0 プレイのシーケンス	10	22. 0 LCUs の編合と解体	29
7. 0 強制的攻勢 (MO)	11	23. 0 叛乱&革命	30
8. 0 アクション・フェイズ	12	24. 0 部隊評価値	32
9. 0 戦略カード	12	25. 0 海上侵攻	32
10. 0 ユニットのスタッキング	14	26. 0 中立国&小国	33
11. 0 移動	15	27. 0 司令部&重砲兵	36
12. 0 戦闘	16	28. 0 プレストーリトフスク条約	36
13. 0 戦略再配備 (SR)	21	29. 0 拡張されたプレイの例	37
14. 0 補給と損耗	22	30. 0 短期ゲーム・シナリオ	43
15. 0 増援	23	31. 0 戦略チップ	45
16. 0 補充	23	32. 0 戦略カードの歴史的注釈	46
17. 0 戦争状態	24	33. 0 謝辞	54
		34. 0 参考文献	54



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

www.GMTGames.com

これには、オリジナル・ルールのアップ・デートと説明を含みます。読み易くするため、アップ・デートと説明は青文字で示されます。

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戦域をシミュレートするためのカード・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 がデザインしたお馴染みの *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、オーストリアーハンガリー、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、一方でゲームを変動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、イタリアを確保し、バルカン諸国で優勢勝ちしなければならず、さ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。

Paths of Glory 又は *Pursuit of Glory* に馴染んだ方については、*Illusions of Glory* に重要なルールの変更があります。これらの差異は、このシンボル：▶ が頭に付きます。このアイコンによって、より高いレベルのルールが示されるとき、アイコンは同様にそのルールの下位又は副次部分に適用されます。いくつかのルールは、カッコ内にあらわされる数字を含みます。これらは、その他のルールと照合されます。

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。もしもオペレーション・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。もしも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、地方内では、ユニット自体がオペレーション・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されたユニットの上に、適切なマーカーが置かれます。

戦闘後前進 [Advance After Combat] : もしも全ての防御ユニットが撃破又は除去、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シフトさせ、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つの六面体サイコロを振りまします。

バルカン諸国 [Balkans] : このゲームの目的において、バルカン諸国の表現は、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] : ゲーム開始時、中欧列強はオーストリアーハンガリー (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

AH : オーストリアーハンガリー
(オーストリアーハンガリー帝国)

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 : 強制攻撃

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 (帝政ロシア)

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

撃のために活性化することにより開始され、攻撃マーカーで地方を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。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、カウンターの下左端に記載されます。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：

ロシア

イタリア

大英帝国

フランス

セルビア

モンテネグロ

中欧列強：

オーストリア・ハンガリー

ドイツ

トルコ

中立：

ギリシャ

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。

▶ **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のいずれかで、さもなくば中立です。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 (非破壊要塞以外の) 又はカラの地方は、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。AP 又は CP ユニットの、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、それが占めるスペース又は地方のみを支配します。

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。

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。ターンの終了時、捨て札パイルはシャッフルされてプレイヤーの引きパイル内に戻します。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、捨て札パイル内に行きません。

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。もしも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)、もしも戦闘で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、又はもしも戦闘で全ての自軍ユニットが SCU であると、軽射撃表上で六面体サイコロを振ります。単独で防御している要塞は、重射撃表を使用します。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。もしも山岳スペースがアルプス峠道のみを使用して攻撃されたら、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。

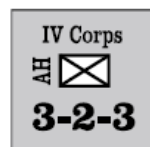
側面攻撃 [Flank Attack] : 攻撃側は、もしも以下の条件が満たされたら、防御スペースに対して側面攻撃を宣言できます。: (a) 防御スペースに連結する複数スペース内に攻撃ユニットがあり、しかも (b) 少なくとも攻撃ユニットの1つがラージ戦闘ユニットである場合。側面攻撃を試みているとき、攻撃側は「拘束スペース」として1つの攻撃スペースを指定しなければなりません。敵が占めるスペース (防御スペース以外) に連結していない追加の各攻撃スペースについて、攻撃ユニットは側面攻撃の試みのサイ振りに +1 DRM を受け取ります。

側面攻撃の試み [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 DRM によって調整します。もしも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。もしも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。

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 デスペレイ [d'Esperely] 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。



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、もしも戦闘で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。

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、1MP 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ら (イタリア、ブルガリア、ルーマニア、ギリシャ)、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)] : もしも戦闘ユニットが、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、オーストリアー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されます。

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]、

「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長方形の 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、1MF 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 [Lemnos] 上の 3 ユニットのグループです。

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、水障害の特徴です。

▶ **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 の部隊評価値マーカーの下方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、反体制活動をあらわします。これらは、目標に混乱を与える 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ヴェントに付随した戦争状態ポイントの数を反映します。3つの段階一動員、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、イヴェ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ヴェ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ずつ上方向へ移します。

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 (長方形)、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。) もしも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 (明緑スペース)、内陸河川又は沿岸潮流の水障害 (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、要求された退却を 1 スペース減少させるため、1 ユニットの追加の 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に、あるいは戦闘カード又はこれらのルールで提供されるごとく、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

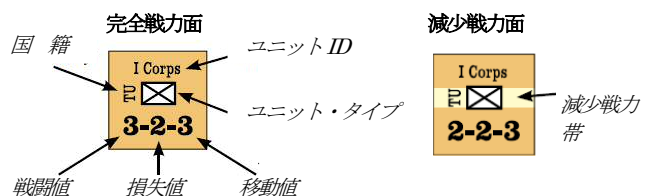
[Railroads, Roads, Alpine Trails, and Sea Invasion Lanes]

黒い刻み線の連結は、単一軌道鉄道です。オリーブ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 (暗青ユニット・シンボル地)、騎兵 (赤いユニット・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、野戦病院もあらわします。
 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、左から一戦闘値一損失値一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. もしも山岳スペースがアルプス峠道のみを使用して攻撃されたら、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は、軽射撃表を使用しなければなりません。
- g. もしも攻撃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。もしも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。


- b. 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. 2 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.  各オーストリアー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ー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、左から一戦闘値一損失値一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)、オーストリアーハンガリー (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「12」スペースで開始します。


- b. これらの国家の1つが本国VPスペースの支配を敵に失うとき毎に、その国家戦意マーカーは、総合記録欄上で下方へ移動します (23.2)。

- c. これらの国家の1つ又はその同盟国が、敵から本国VPスペースの支配を奪回するとき毎に、その国家戦意マーカーは、総合記録欄上で上方へ移動します (23.2)。

- 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「2」スペース) 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」未満に移動できません。

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)、オーストリアーハンガリー (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LCUを失うか、又はマップボード上に増援を投入するとき毎に、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. その部隊評価マーカーの総合記録欄上の「1」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不利な影響を与えます (24.2)。部隊評価マーカーは、総合記録欄上で「0」未満に移動できません。

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、自軍動員カードのみを持って開始し、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、もしも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)」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「12」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れませんが、
- f. ▶ **選択ルール：SCUs を含むユニットを、中立参戦セットアップ・カード上に置きます。**

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] を取り、このカードを CP プレイヤーに見せます。
- 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. AP プレイヤーは、ゲームを開始するとき、自身の引きパイルについてこれら残りの動員カードを使用します。
- e. AP プレイヤーは、最初に「東プロシアへの進撃」[DRIVE ON THE EAST PRUSSIA] 又は「ガリシア攻勢」[GALICIA OFFENSIVE] をプレイすることを要求されませんが、1914 年夏季又は秋季（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。もしも 1914 年秋季ターン（ターン2）の終了までにイベントをプレイしなければ、ゲームの残りについてそのイベントをプレイできません。

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. 次いで、CP プレイヤーは引きパイルから自身の選択で 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. 次に、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、もしもカードがプレイされるときイベントとしてプレイする必要はありません。

4. 2. 3 戦略カードのプレイ [Playing the Strategy Cards]

ターン全体に影響を与えるイベントのためにプレイされたカードは、そのターンの残りについてプレイヤーの前に表面を向けて残されます。そのターンの終了時、カードはプレイヤーの捨て札パイル内に置かれるか、又はもしもアスタリスクを持つとプレイから永久に取り去られます。

4. 3 1914 年夏季ターン（ターン1）の制限

[Summer 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 年夏季ターン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）の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. どちらのプレイヤーも、1914 年夏季ターン（ターン1）中、又は後のターンにブルガリアが中立参戦イベントとしてプレイされるまでは、ブルガリア国内へ移動できません。

- e. どちらのプレイヤーも、1914 年夏季ターン（ターン1）中、又は後のターンにルーマニアが中立参戦イベントとしてプレイされるまでは、ルーマニア国内へ移動できません。

- f. どちらのプレイヤーも、1914 年夏季ターン（ターン1）中、又は後のターンにイタリアが中立参戦イベントとしてプレイされるまでは、イタリア戦線挿入マップボード内へ移動できません。

4. 4 2人プレイヤーを超える場合

[MORE THAN TWO PLAYERS]

このゲームは、2人の AP プレイヤー対1人の CP プレイヤー、2人の CP プレイヤー対1人の AP プレイヤー、2人の AP プレイヤー対2人の CP プレイヤーでプレイできます。

4. 4. 1 2人の AP プレイヤー [Two AP Players] :

- a. もしも AP プレイヤーが二人であると :

- 1. 1人の AP プレイヤーは、RU 戦闘ユニットを指揮します。他方の AP プレイヤーは、SB、MN、IT、BR、FR、RO 戦闘ユニットを指揮します。もしもギリシャが AP 同盟国であると、GR ユニットもです。

- 2. RU ユニットの指揮する AP プレイヤーは、GE 蜂起ユニットの配置を指揮し、他方の AP プレイヤーは AH 蜂起ユニットの配置を指揮します。

- 3. ゲームを開始するため（キャンペーン・ゲーム全体又はより短いシナリオ）、RU ユニットの指揮している AP プレイヤーは、指定された AP 戦略カードから引きパイルを作ります。もしもキャンペーン・ゲーム又はより短い「動員から限定戦争へ」シナリオをプレイしていたら、AP 動員カードから引きパイルを作ります。

- 4. もしもゲームが 1914 年夏季（ターン1）に開始されたら、RU ユニットの指揮している AP プレイヤーは次に自軍の引きパイルから「東プロシアへの進撃」又は「ガリシア攻勢」を取り、このカードを他方のプレイヤーに見せます。

- 5. もしも「ブルシーロフ攻勢とその後」をプレイしていたら、RU ユニットの指揮している AP プレイヤーは、AP 戦略カード3、5、9、16、19、23、24、26、27、29~32、34、36~55 から引きパイルを作ります。次いで、自身の引きパイルから「ブルシーロフ攻勢」を取ります。

- 6. その後、カードをシャッフルし、引きパイルから更に3枚引きます。他の AP プレイヤーに、引きパイルから4枚のカードを引きます。

- 7. これらの各カードは、スペースの活性化、地方内ユニットの活性化、戦略再配備のために使用するための OPS ポイントをプレイヤーに与えます。各カードは、その補充ポイント又はイベントのためにもプレイできます。

- 8. 各アクション・フェイズに、RU ユニットの指揮している AP プレイヤーは、AP アクション・ラウンド1、3、5に1枚のカードをプレイします（又はカードなしの1 OPS ポイント・プレイを行うことを選択します）。他方の AP プレイヤーは、AP アクション・ラウンド2、4、6に1枚のカードをプレイします（又はカードなしの1 OPS ポイント・プレイを行うことを選択します）。

- 9. 各アクション・ラウンドに、AP プレイヤーは自身又は他

方の AP プレイヤーの手から 1 枚のカードをプレイするために選択できます (協調して決断を行うことへの軋轢をシミュレートします)。これは、彼に選択する 8 枚のカードを与えます。彼は自身のカードをプレイするか否か決める前に、他方の AP プレイヤーのカードを見ることができます。

10. 各 AP プレイヤーは、自軍ユニットの移動、戦闘、戦闘後の前進又は退却、SR を指揮し、戦闘からの損害を吸収する自軍ユニットを選択します。各 AP プレイヤーは、保持するカードからの補充ポイントの蓄積を司ります。
11. RU 戦闘ユニットを指揮している AP プレイヤーは、他方の AP プレイヤーが RO ユニットのスタックから外すまで、自軍とスタックした RO ユニットの指揮も司ります。(RO 戦闘ユニットのみが RU ユニットのスタックにスタックできます)。これには、移動、戦闘、戦闘後の前進又は退却、損傷を受けるユニットの選択、SR を含みます。これは、ロシア軍のルーマニアへの指揮優越をシミュレートします。
12. RU ユニットの指揮している AP プレイヤーは、RU RPs の使用も司ります。他方の AP プレイヤーは、IT と AP-ARPs の使用を司ります。
13. ターンの戦略カード引きフェイズ中、各 AP プレイヤーは以前から手札に残しているカードを含み、4 枚になるまで AP 引きパイルからカードを引きます。
14. 「ブレストリットフスク条約」がプレイされた後、RU ユニットの指揮している AP プレイヤーは、続く各ターンにカードを引くとき、自身のカードをプレイするか、又は自身のカードを他方の AP プレイヤーによってプレイすることを認めるかどうか決めることができます。

b. もしも 1 人のみの CP プレイヤーが、2 人の AP プレイヤーに対していると：

1. CP プレイヤーは、指定された CP 戦略カードから引きパイルを作ることによってゲームを開始します (キャンペーン・ゲーム全体又はより短いシナリオ)。もしもキャンペーン・ゲーム又はより短い「動員から限定戦争へ」シナリオをプレイしていると、CP 動員カードから引きパイルを作ります。
2. もしもゲームが 1914 年夏季ターン (ターン 1) に開始したら、次に CP プレイヤーは CP 引きパイルから自身の選択で 4 OPS の動員カードを取ります。彼はこのカードを AP プレイヤーに見せます。
3. もしも「ブルシーロフ攻勢とその後」をプレイしていたら、CP プレイヤーは、CP 戦略カード 2、6、9、11、17、18、21、26、28~30、32~55 から引きパイルを作ります。次いで、CP の引きパイルから 4 OPS ポイントのカードを取ります。
4. その後、カードをシャッフルし、CP 引きパイルから更に 7 枚のカードを引きます。
5. 各ターンの戦略カード引きフェイズ中、CP プレイヤーは以前から手札に残しているカードを含み、8 枚になるまで CP 引きパイルからカードを引きます。

4. 4. 2 2 人の CP プレイヤー [Two CP Players]

a. もしも CP プレイヤーが二人であると：

1. 1 人の CP プレイヤーが AH 戦闘ユニットを指揮し、他方の CP プレイヤーは、GE、TU、BU 戦闘ユニットを指揮します。もしもギリシャが CP 同盟国であると、GR ユニットの指揮も司ります。
2. AH ユニットの指揮する CP プレイヤーは、RU 蜂起ユニットの配置も指揮します。
3. ゲームを開始するため (キャンペーン・ゲーム全体又はより短いシナリオ)、AH ユニットの指揮している CP プレイヤーは、指定された CP 戦略カードから引きパイルを作ります。もしもキャンペーン・ゲーム又はより短い「動員から限定戦争へ」シナリオをプレイしていると、CP 動員カードから引きパイルを作ります。

り短いシナリオ)、AH ユニットの指揮している CP プレイヤーは、指定された CP 戦略カードから引きパイルを作ります。もしもキャンペーン・ゲーム又はより短い「動員から限定戦争へ」シナリオをプレイしていたら、CP 動員カードから引きパイルを作ります。

4. もしもゲームが 1914 年夏季 (ターン 1) に開始されたら、AH ユニットの指揮している CP プレイヤーは次に自軍の引きパイルから 4 OPS の動員カードを取ります。
 5. もしも「ブルシーロフ攻勢とその後」をプレイしていたら、AH ユニットの指揮している CP プレイヤーは、CP 戦略カード 2、6、9、11、17、18、21、26、28~30、32~55 から引きパイルを作ります。次いで、自身の引きパイルから 4 OPS ポイント・カードを取ります。
 6. その後、カードをシャッフルし、引きパイルから更に 3 枚引きます。他の CP プレイヤーに、引きパイルから 4 枚のカードを引きます。
 7. これらの各カードは、スペースの活性化、地方内ユニットの活性化、戦略再配備のために使用するための OPS ポイントをプレイヤーに与えます。各カードは、その補充ポイント又はイベントのためにもプレイできます。
 8. 各アクション・フェイズに、AH ユニットの指揮している CP プレイヤーは、CP アクション・ラウンド 1、3、5 に 1 枚のカードをプレイします (又はカードなしの 1 OPS ポイント・プレイを行うことを選択します)。他方の CP プレイヤーは、CP アクション・ラウンド 2、4、6 に 1 枚のカードをプレイします (又はカードなしの 1 OPS ポイント・プレイを行うことを選択します)。
 9. 各アクション・ラウンドに、CP プレイヤーは自身又は他方の CP プレイヤーの手から 1 枚のカードをプレイするために選択できます (協調して決断を行うことへの軋轢をシミュレートします)。これは、彼に選択する 8 枚のカードを与えます。彼は自身のカードをプレイするか否か決める前に、他方の CP プレイヤーのカードを見ることができます。
 10. 各 CP プレイヤーは、自軍ユニットの移動、戦闘、戦闘後の前進又は退却、SR を司り、戦闘からの損害を吸収する自軍ユニットを選択します。各 CP プレイヤーは、保持するカードからの補充ポイントの蓄積を司ります。
 11. GE 戦闘ユニットを指揮している CP プレイヤーは、他方の CP プレイヤーが AH ユニットのスタックから外すまで、自軍とスタックした AH ユニットの指揮も司ります。これには、移動、戦闘、戦闘後の前進又は退却、損傷を受けるユニットの選択、SR を含みます。これは、ドイツ軍の東部戦線における CP の決定権優越をシミュレートします。
 12. AH ユニットの指揮している CP プレイヤーは、AH RPs の使用も司ります。他方の CP プレイヤーは、GE と CP-ARPs の使用を司ります。
 13. ターンの戦略カード引きフェイズ中、各 CP プレイヤーは以前から手札に残しているカードを含み、4 枚になるまで CP 引きパイルからカードを引きます。
 14. もしもオーストリアーハンガリーが崩壊したら、GE ユニットの指揮している CP プレイヤーは、自身の手札に加えて他方の CP プレイヤーのカードをプレイします。
- b. もしも 1 人のみの AP プレイヤーが、2 人の CP プレイヤーに対していると：**
1. AP プレイヤーは、指定された AP 戦略カードから引きパイルを作ることによってゲームを開始します (キャンペーン・ゲーム全体又はより短いシナリオ)。もしもキャンペーン・ゲーム又はより短い「動員から限定戦争へ」シナリオをプレイしていると、AP 動員カードから引きパイルを作ります。

す。

2. もしもゲームが 1914 年夏季ターン（ターン 1）に開始したら、次に AP プレイヤーは引きパイルから「東プロシアへの進撃」又は「ガリシア攻勢」を取ります。
3. もしも「ブルシーロフ攻勢とその後」をプレイしていたら、AP プレイヤーは、AP 戦略カード 3、5、8、9、16、19、23、24、26、27、29～32、34、36～55 から引きパイルを作ります。次いで、引きパイルから「ブルシーロフ攻勢」を取ります。
4. その後、カードをシャッフルし、AP 引きパイルから更に 7 枚のカードを引きます。
5. 各ターンの戦略カード引きフェイズ中、AP プレイヤーは以前から手札に残しているカードを含み、8 枚になるまで AP 引きパイルからカードを引きます。

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、もしも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、又は休戦が発生すると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 ずつ移動します。
- 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 ずつ移動します。
- c. 蜂起ユニットが AP プレイヤーから VP スペースの支配を奪取したとき、VP マーカーは総合記録欄上で +1 ずつ移動します。蜂起ユニットが CP プレイヤーから VP スペースの支配を奪取したとき、VP マーカーは総合記録欄上で -1 ずつ移動します。
- 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、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、もしも 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、もしも 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、もしも以下であると休戦 (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、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、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 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 : 引き分け—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. 0 プレイのシークエンス [Sequence of Play]

各ゲーム・ターンは、このプレイのシークエンスに従います。:

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)、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プレイされます。アスタリスクを持つカードは、もしも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 ユニッツは、1 ステップずつ減少させます。いかなる減少戦力の LCU 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。いかなる減少戦力 SCU も撃破されて補充可能ユニット・ボックス内へ行きます。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、もしも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。もしも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]

- 「ロシアの厭戦」[RUSSIAN WAR WEARINESS] と「ツァーリ万歳！」[LONG LIVE THE TSAR] のプレイについて休戦マーカーを調整します。
- どちらかのプレイヤーが自動的勝利で勝利しているかどうかを判定します。ゲームは、もしもこれが発生していたら終了します (17.3.1)。

2. 休戦についてのチェック [Check for Armistice]

もしもどちらのプレイヤーも自動的勝利でなければ、休戦が発生するかどうかチェックします (17.3.2)。もしも休戦であると、ゲームは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。

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

もしもゲームが終了していないければ、各プレイヤーは自身の参戦段階が増加しているかどうか判定します。もしもあるプレイヤーの参戦段階が次の段階に上昇していたら、新たな引きパイルを形成するため、次の参戦段階のカードと自軍引きパイル並びに捨て札パイルのカードを一緒にして (永久に除去されたカードは除きます) リシャッフルします。

4. 国家崩壊のチェック [Check for Collapse]

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

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、オーストリアー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 (「2」のスペース) に位置していないかどうかチェックします。もしも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総合記録欄上で国家士気阻喪スペースに位置していないかどうかチェックします。もしもこれが発生していたら、ロシア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「2」のスペースよりも下へ移動できません。



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

- もしも「ロシア革命」[RUSSIAN REVOLUTION] がプレイされていたら、次のターン・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、イベントとしてプレイされ、いまだに机上で「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」その他の全てのカードは、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]

もしも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、プレイのシーケンスを再び開始します。



7. 0 強制的攻勢 (MO) [Mandatory Offensives]

7. 1 ルールの概括 [General Rules]

- a. 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。
- b. 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"]

もしも結果が「なし又は済み」であると、サイを振っているプレイヤーについてそのターンの 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]

- a. もしも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。もしも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、1 VP 罰則を被ります。AP プレイヤーについては、罰則は+1 VP です。CP プレイヤーについては、罰則は-1 VP です。
- b. プレイヤーは、自身の MO 攻撃が行われるときに、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。(もしも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。もしも 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 (もしも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 は、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。(もしもバルカン諸国内に CP ユニットの攻撃がなければ、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、又は強制的攻撃はすでに行われています。

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 ユニットの攻撃しなければなりません。(もしも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」: もしもブルガリアが参戦していたら、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。(もしもブルガリアが中立か、又はトルコ又はバルカン諸国内に AP LCU がなければ、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 がイタリア戦線挿入マップボード上の AP ユニットの攻撃しなければなりません (もしも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。(もしもバルカン諸国内に AP ユニットの攻撃がなければ、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指揮」 [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. ツァーリの退位 [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. ドイツ気質対スラヴ気質 [GERMANDOM AGAINST SLAVDOM]: 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 ルールの概括 [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つを行わなければなりません。:

- a. オペレーション・ポイント (OPS) のために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、最初のアクション・ラウンドに蜂起ユニットを置くためにも使用できます。

8. 3 アクション・マーカー [Action Markers]



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 ルールの概括 [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 (8.2e) です。

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: もしもイベントとしてプレイされたら、カードを取り去る
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]

- a. 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]**。
- b. 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、自身の参戦段階の上昇に応じて、後のターン中に他のデッキを加えます。
- c. 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]

- a. 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。
- b. 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 OPS を使用します。
- c. 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るとき、ゲームから永久に取り去られます。

- d. もしも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る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時、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るために使用されます。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]

- a. 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 ユニットの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。
- b. 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。:

- a. レムノス [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。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。
- b. 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。
- c. もしも「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 ユニットの無視されます。(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]



- a. 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、各スペース内の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. ▶ もしも 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、移動する代わりにそのスペース内のユニットによって塹壕を構築できます (19.1)。
- c. 地方内の戦闘ユニットは、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 [Lemnos] 上の戦闘ユニットは、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、占められていない、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。

- f. ▶ 地方内の蜂起ユニットは、移動又は攻撃のため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置いた後、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. 次に、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. もしも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 SCUs を再配置するために SR を使用できます (13.0)。

- b. ▶ 蜂起ユニットは、SR を使用できません。

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3 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]

- a. 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。
- b. プレイヤーは、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. ▶ もしも相手側が「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 の損失をもたらす得ます。

9. 7 イベント [Events]

9. 7. 1 ルールの概括 [General Rules]

- a. もしも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. もしも戦略カードが「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条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 (*) を持つイベント・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. もしも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上に残します。

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。プレイヤー毎、ターン毎に 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るとき、イベントのためにセットアップ・チャート上にスペースが割り当てられた戦闘ユニットを、直ちにマップボード上に配置します（ギリシャが中立参戦イベントとしてプレイされるときには、追加の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は、ユニットを配置することができません。

ん。これは、最寄りの、友軍支配下で補給下のスペース内に置かなければなりません。

- d. もしも「ギリシャ」[GREECE] がプレイされた直後に CP プレイヤーが CP アクション・ラウンドに「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE] をプレイしたら、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に捨て札パイルへ置き、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. もしもギリシャが CP 同盟国になると、「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE] のプレイは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. 増援イベントとして新たな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、増援カードと呼ばれます。プレイヤーは、国家毎、ターン毎に 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）にプレイできます。
- 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。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。
- b. あるプレイヤーは、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。
- c. ▶ プレイされた CCs は、その成果にかかわらず戦闘後に捨て札されなければなりません（プレイヤーの捨て札パイル内へ置きます）。

10. 0 ユニットのスタッキング [Unit Stacking]

10. 1 ルールの概括 [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. ▶ あるスペース又は地方内に、最大 3 つの蜂起ユニットがスタックできます。
- d. あるスペースを、1 つの HQ のみが占めることができます。
- e. ▶ いくつもの戦闘ユニットも、地方又はレムノス [Lemnos] を占めることができます。いくつもの蜂起ユニットも、地方を占めることができます。
- 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、地方又はレムノス内でど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、スタッキング限度を受け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、それぞれ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、SR、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すが、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占めることができませんが、同じ地方を占めることはできます。
- b. ▶ 戦闘ユニットと蜂起ユニットは、決して同じスペースを占めることができませんが、同じ地方を占めることはできます。
- 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 ルールの概括 [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、もしも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、もしも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、異なるスペース内へ移動又は通過でき、異なる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、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 移動ポイントがかかります。
- c. レムノス [Lemnos] 内外への移動は、常に 1 MP がかかります。
- d. ユニットの移動は、レムノス [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) を超える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ー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、攻撃マーカー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後前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. ユニットの移動は、ブルガリア、イタリア、ルーマニアが参戦するまでこれらの国家内部へ移動できません。
- 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に移動できます。ただし、AP プレイヤーはもしも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 プレイヤーはもしも自軍ユニットがアテネ [Atens] 又はサロニカ [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. ▶ ギリシャが中立のときにギリシャ軍ユニットを攻撃したら、ギリシャは直ちに相手側プレイヤーの同盟国として参戦を誘発されます。



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

スの支配を取ります。

- b. ▶ 戦闘ユニットは、もしも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取ります。
- 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取りません。
- 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取れません。
- e. ▶ 戦闘ユニットが敵スペース又は地方の支配を取った後、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。それは、そのスペースが敵の移動又は攻撃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の1つを敵の支配から奪回したときは、単に敵の支配マーカーが取り去られ、友軍支配マーカーによって置き換えられません。
- g. もしも複数国家又は混合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ーをそこへ置くことができます。
- h. プレイヤーが敵 VP スペースの支配を取るか、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 と国家戦意マーカーの一致する調整も行わなければなりません。これには、**同盟国による国家の本国 VP スペースの奪回**を含みます。
- i. 敵スペースを占領、又は敵支配から友軍スペースを奪回した後、プレイヤーは自軍ユニットがそこを離れるときにそのスペースの支配を保持します。
- j. 攻囲下の要塞が破壊されたとき、要塞破壊マーカーが要塞上に置かれ、攻囲しているユニットは要塞スペースの支配を取ります。
- k. プレイヤーは、もしも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取ります。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取ります。
- b. 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。
- c. 蜂起ユニットは、常に補給下です。
- d. 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。
- e. 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1MPがかかります。(AHの蜂起ユニットは、イタリア戦線内に置くことができません。)
- b. AP と CP の SCUs は、友軍支配下の港湾を通して、海上によっ

てイタリア戦線挿入マップボードの内外へ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]

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

12.0 戦闘 [COMBAT]

12.1 ルールの概括 [General Rules]



- a. 戦闘は、そのスペース内のユニットが攻撃マーカーでマークされ、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クされ、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、複数のスペースを攻撃でき、又は活性化スペースに連結する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・ラウンドで以前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できず、他のユニットと共に攻撃に参加できません。

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、アクション・ラウンド毎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。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。

12.1.3 複数国籍の攻撃 [Multinational Attacks]

- a. 異なる国家のユニットは、もしも少なくとも攻撃側の1スタックに、その攻撃における各国家からのユニット (LCU 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、もしもそのスペース内に HQ があるとこれは無視されます。

1.2.2 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]

もしも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]

もしも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。:

- a. ▶ もしもプレイヤーが戦闘で1つ以上の LCUs を使用したら、蜂起ユニット (12.2G.2.d) 又はアルプス峠道 (12.2G.2.c) が含まれる場合を除き、重射撃表上で六面体サイを1つ振ります。
- b. もしもプレイヤーが戦闘で SCU 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。
- c. ▶ もしも山岳スペースがアルプス峠道のみを使用して攻撃されたら、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。)
- d. ▶ もしも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。)
- e. 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]

- a. 各プレイヤーは六面体サイを1つ振り、自軍の 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。
- b. プレイヤー諸氏は、側面攻撃があるか、又は全ての攻撃ユニットが水障害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]

- a. 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。
- b. もしも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。
- c. ▶ CCs をプレイしたプレイヤーは、成果にかかわらず、戦闘後にこれらを捨て札 (自軍の捨て札パイルに置く) しなければなりません。

5. 損失の適用 [Apply Losses]

- a. もしも損失ナンバーが、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、射撃を受けている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。
- b. もしも損失ナンバーが、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。
- c. ▶ 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。これは、プレイヤーが損害を吸収するためのユニットを選択することにより開始されます (12.6.2)。もしも損失ナンバーが完全戦力ユニットの損失値以上であれば、ユニットはステッ プを失います。もしも損失ナンバーが減少戦力ユニットの損失値以上であれば、ユニットは撃破されます。
 1. もしも撃破されたユニットが SCU であると、それを補充可能ユニット・ボックス内に置きます。次いで、残っている損害を吸収するため、その他のユニットを選択します。
 2. もしも撃破されたユニットが LCU であると、それを補充可能ユニット・ボックス内に置き、その LCU が非補給下 (12.6.6) でない限り、完全戦力 SCU と置き換えます。この SCU は、損失ナンバーから残っている損害を吸収します。もしも残っている損失ナンバーがその損失値以上であれば、完全戦力 SCU は1ステップを失います。次いで、減少戦力 SCU は、残っている損失ナンバーを吸収します。もしも損失ナンバーがその損失値以上であると、減少戦力 SCU は撃破され、LCU は永久に除去されます。残っている損害を吸収するため、その他のユニットを選択します。
- d. もしも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分は要塞を破壊するために適用できます。要塞は、もしも残っている損失ナンバーが要塞の CF 以上であると破壊されます (20.2)。

1 2. 2. 1 サイの目修正 [Die Roll Modifiers]

- a. サイの目修正は蓄積するため、以下の DRMs がサイの目と組み合わせられて加減されます。:
- もしもプレイヤーが、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)。
 - もしもプレイヤーが、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。
 - もしもプレイヤーが、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。
 - もしもプレイヤーが、山岳地方 (山岳タグを持つ地方スペース) 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。
 - もしもプレイヤーが、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)。
 - もしも 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)。
 - もしもプレイヤーが道路と／又は混合軌鉄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 DRMs を受け取ります。
- b. 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。

▶ 1 2. 2. 2 退却 [Retreat]

- a. もしも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、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、地方内で退却します)。
- b. 防御側は、もしも退却しているユニットの1つが山岳、森林、湿地のスペース内で防御した後に追加の1ステップ損失を受けたら、退却を中止できます (12.7.4)。



- c. 防御している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。

- d. 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。

1 2. 2. 3 戦闘後前進 [Advance After Combat]

- a. もしも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)。
- b. 防御しているユニットが除去又は撃破された後、もしも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、それを超えては行けません。
- c. もしもスペースと／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が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。

▶ 1 2. 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。もしも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. HQ ユニットと共にスタックした攻撃ユニットは、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. 戦闘カードのナンバーは、攻撃ユニットの悪天候チェックの影響から免除されます。

1 2. 4 戦闘への地形の影響 [Terrain Effects on Combat]

山岳、湿地、水面は、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。

1 2. 4. 1 山岳 [Mountains]

もしも防御しているスペースが山岳であると、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。

1 2. 4. 2 湿地 [Swamps]

もしも防御しているスペースが湿地であると、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。

1 2. 4. 3 水障害 [Water Obstacles]

- a. 攻撃している全てのユニットが防御スペースの水障害サイドを越えて攻撃しているとき、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、禁じられます。
- b. もしも攻撃しているユニットが、攻撃を行うために水障害と平地サイドの組合せを越えて攻撃していたら、水障害は戦闘に影響を持ちません。側面攻撃は認められます。

▶ 1 2. 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. 「鉄道部隊」[ZHELEZNODOROZHNYE VOYSKA] 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ー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鉄道として扱われます。
- d. 「鉄道部隊」[EISENBAHNTRUPPEN] がプレイされた後、ドイツ又はオーストリアー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たら、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の組み合わせでアルプス峠道を使用して攻撃されるときには適用しません。

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

- a. ▶ もしも損失ナンバーが、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、射撃を受けているユニットは損失ナンバー (LN) によって示された全ての損害の吸収を試みなければなりません。これを開始するため、射撃を受けているプレイヤーは、LN を吸収するために最小の LF を持つユニットを選択しなければなりません。もしもそれが1ステップを失うと (又は撃破されたら)、射撃を受けているプレイヤーは残っている LN を吸収するため、再び最小の LF を持つユニットを選択しなければなりません。これには、以下を含みます。: (1) ステップを失った直後のユニット、(2) 撃破された LCU を置き換えた直後の SCU。もしもそのユニットが1ステップを失うと (又は撃破されたら)、射撃を受けているプレイヤーは、それが1ステップを失う (又は撃破される) まで、残っている LN を吸収するために最小の LF を持つユニットを選択しなければなりません。射撃を受けているプレイヤーは、自軍ユニットによって損失ナンバー全体が吸収される (又はこれらが全て撃破される) まで、この選択過程を繰り返します。もしも複数のユニットが最小の LF を持つと、射撃を受けているプレイヤーは、それらのどのユニットが最初に損害を吸収するのかを決めます。

- b. もしも損失ナンバーが、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。

▶ 12.6.3 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、ユニットが敵によって受ける損害 (損失ナンバー) 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。
- c. もしも損失ナンバーが、完全戦力ユニットの LF 以上であれば、ユニットは1ステップを失います。もしも損失ナンバーが減少戦力ユニットの LF 以上であれば、ユニットは撃破されます。もしも損失ナンバーがユニットの LF 未満であると、ユニットは損害を受けずに LN を吸収します。

12.6.4 LCU の破壊 [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. もしも 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. もしも 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. もしも撃破された 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 SCU によって置き換えることができます。

- f. もしも撃破された LCU が SCU によって置き換えられたら、その SCU は、敵によって受けた損失ナンバーを LCU の損失値に適用した後に、残る全ての損害を吸収しなければなりません。

▶ 12.6.5 SCU と蜂起ユニットの破壊

[Destruction of SCU and Uprising Units]

- a. すでに1ステップを減少した SCU が、再び損害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。
- 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る SCU は、撃破されます。
- d. 損耗フェイズ中に非補給下の減少戦力 SCU は、1ステップずつ減少させられ撃破されます。蜂起ユニットは、常に補給下です。

▶ 12.6.6 ユニットの永久除去

[Permanently Eliminating Units]

- a. もしも非補給下の 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. もしも LCU とその置き換え SCU の両者が、同じ戦闘で敵によって受けた損失ナンバーをその損失値に適用させた後に撃破されたら、その LCU は永久に撃破されて除去ユニット・ボックスへ行きます。撃破された SCU は、補充可能ユニット・ボックスへ行きます。
- c. 損耗フェイズ中に非補給下の減少戦力 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。
- d. 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る LCU は、永久に撃破されます。
- e. 特殊ユニット (黄色のユニット・シンボル地)、HQ、重砲兵が撃破されるとき、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. もしも HQ 又は重砲兵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 と重砲兵は永久に除去されます。
- g. 撃破された SCU は、常に補充可能ユニット・ボックスへ行き、決して永久に除去されません。

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、もしも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ば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、もしも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がありません。

1 2. 7. 2 退却の長さ [Length of Retreat]

- a. もしも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. もしも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。

▶ 1 2. 7. 3 退却の方法 [How to Retreat]

- a. ユニットの、異なるスペース内を通過して又は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、上陸マーカーを持っている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. ユニットの、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ができません。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. ユニットの、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、超過スタッキングをもたらし友軍支配下スペース内で停止することを強制される各ユニットは、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。もしも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。もしもそれを置き換えるための SCU がなければ、その LCU は永久に撃破されます (12.6.4)。もしも退却しているユニットが減少戦力 SCU であると撃破されます (12.6.5)。
- e. もしも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し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遵守します。
- 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。2 スペース退却の最初の部分として海上侵攻スペース内へ退却する AP ユニットの、そこで停止しなければなりません罰則は被りません。
- 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取りませんが、その退却が終了するスペース内の支配を取ります。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取ります。

▶ 1 2. 7. 4 退却の停止 [Halting Retreats]

- a. 森林、山岳、湿地、塹壕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 スペースだけ減少させることができます。港湾又は海上侵攻スペース内の防御ユニットは、もしもこれらの各ユニットが 1 ステップ損失を受けると、退却を停止できます。
- b. もしも防御スペース内に 1 ユニットのみのみがあると (又は 1 ユニットの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。
- c. 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停止するために 1 ステップ損失を受けることはできません。
- d. もしも「ブルシーロフ HQ」[“Brusilov HQ”] ユニットの、退却を要求された RU と／又は RO ユニットの共にスタックしていたら、退却の 1 スペースをキャンセルできます。
- e. もしも「マッケンゼン HQ」[“Mackensen HQ”] ユニットの、退却を強制された CP ユニットの共にスタックしていたら、退却の 1 スペースをキャンセルできます。

▶ 1 2. 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 LCU 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. 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 SCU は、撃破されて補充可能ユニット・ボックス内へ行きます。

▶ 1 2. 7. 6 退却したユニットと更なる攻撃 [Retreated Units and Further Attacks]

- a. もしもユニットがその退却を、同じアクション・ラウンドに続いて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. もしもスペースで防御しているユニットが退却を強制されたら、防御スペース内に退却した LCU は永久に除去されます (そして除去ユニット・ボックスへ行きます)。防御スペース内に退却した SCU は撃破されます (そして補充可能ユニット・ボックスへ行きます)。

▶ 1 2. 7. 7 海上による退却 [Retreat By Sea]

- a. ユニットの、海上によって退却できません。
- b. もしも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、他のスペース又は地方へ退却できなければ、各防御ユニットは追加の 1 ステップを損失し、港湾スペース内に留まります。
- c. もしも海上侵攻スペースを防御している AP ユニットの、退却することを要求されたら、各防御ユニットは追加の 1 ステップを損失し、海上侵攻スペース内に留まります。

1 2. 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。

1 2. 8 戦闘後前進 [Advance After Combat]

1 2. 8. 1 どのユニットが前進できるのか

[Which Units Can Advance]

- a. もしも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 SCUs）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. もしも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。

1 2. 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ずれかのスペース内へ移動できますが、もしも非攻囲下要塞スペース、山岳、湿地、森林内へ移動、又は水障害を越えたら停止しなければなりません。

1 2. 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。

1 3. 0 戦略再配備 (SR) [Strategic Redeployment]

1 3. 1 ルールの概括 [General Rules]

- a. 戦略再配備 (SR) は、LCUs と SCUs 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 SCUs を移送するために使用されます。
- b. SCU、HQ、重砲兵を移送するため、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、3 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. 非補給下の戦闘ユニットは、SR を使用できません。
- 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. 選択ルール: 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 SR のために戦略カードを使用できます。
- h. 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す。
- i. 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。
- j. 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。

▶ 1 3. 2 SR のルート [SR Routes]

- a. LCU は、その SR ルートを陸上で単一軌鉄道線に沿ってたどらなければなりません。(LCUs は、単一道鉄度線に変換されるまで、SR のために混合軌鉄道線を使用できません。) その他の戦闘ユニットは、連結しているラインのいずれかの組み合わせに沿って陸上を SR できます。
- b. 戦闘ユニットは、その国家のための友軍支配下補給源を含んでいるスペース又は地方、又はその国家のための友軍支配下補給源まで補給線をたどることができるスペースまでのみ SR できます。
- c. SR ルートは、たとえ敵ユニット又は敵要塞を含んでいるスペースと連結したスペースであるとしても、友軍支配下のスペース内へ又は通過してのみ行くことができます。
- d. ユニットは、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. ユニットは、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へ SR できますが、そこで停止しなければなりません。
- f. ユニットは、敵又は蜂起ユニットによって支配された地方内へ SR できません。

▶ 1 3. 3 海上による SR [SR By Sea]

- a. HQ と GE 重砲兵を含む全ての SCUs は、海上によって SR できます。
- b. 海上によって SR するためには、SCUs をそれらが占める港湾スペース（港湾のシンボルを持つスペース又は地方のどちらか）から他の友軍支配下の港湾へ移送します。
- c. レムノス [Lemnos] は港湾スペースとして扱われますが、CP ユニットはレムノスへ SR できません。
- d. 非港湾スペース又は地方内の SCUs は、最初に港湾スペースへ移動して次いで停止することで、海上によって SR できます。続くいずれかのアクション・ラウンドに、SCUs はそれらが占める港湾スペース又は地方から他の友軍支配下の港湾まで、海上によって SR できます。
- e. 黒海上の港湾から海上によって SR する SCUs は、他の黒海上の友軍支配下港湾へのみ行くことができます。
- f. LCUs は海上によって SR できませんが、AP LCUs は海上侵攻スペースを通して海上によってレムノス [Lemnos] の内外へ移動できます (25.0)。
- g. ユニットは、冬季ターン中に海上によって SR できません。

▶ 1 3. 4 SR と予備ボックス [SR and the Reserve Box]

- a. 予備ボックスの内外へ SR できるユニットはありません。
- b. 以下のとき、SCUs は予備ボックスへ行きます。: (1) LCU が編合される (22.3)、(2) イベントによって要求される、(3) ルールによって要求される (16.6)。
- c. 以下のとき、SCUs は予備ボックスからマップボードへ行きます。: (1) LCU が解体される (22.4)、(2) LCU が撃破されている、(3) ルールによって要求される (16.6)。

▶ 1 3. 5 SR と補給源 [SR and Supply Sources]

もしもある国家のユニットの全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。イギリス、フランス、ギリシャ、セルビア／モンテネグロのユニットは、レムノス [Lemnos] 内にも補給源を持つことに注意してください。

1 4. 0 補給と損耗 [Supply and Attrition]

▶ 1 4. 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籍又は同盟国のための友軍支配下補給源まで、妨害されない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、ユニットのスペース上に非補給下 (OOS) マーカーを置きます。
- b. OOS ユニットの再び妨害されない補給線をたどれるとき、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、いかなる長さでも構いません。
- d. 蜂起ユニットは、常に補給下です。
- e. ギリシャが中立のとき、GR ユニットの常に補給下です。

▶ 1 4. 1. 2 補給線をたどる上での制限 [Limitations on Tracing Supply Lines]

- a. ユニットの、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. ユニットの、中立ギリシャのスペースを除き (26.3.1)、中立のスペースを通過して補給線をたどれません。
- c. ユニットの、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れません。

1 4. 1. 3 港湾を通過して補給をたどる [Tracing Supply through Ports]

- a. 戦闘ユニットは、友軍支配下の港湾スペース又は港湾マーカーを持つ地方から、直接又は友軍支配下港湾の連鎖を通して補給線を補給源へたどることができます。
- b. CP ユニットの、バルト海と黒海を除き、「英国海軍の封鎖」[ROYAL NAVY BLOCKADE] がプレイされた後に、他の港湾へ補給線をたどることができません。

1 4. 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途絶した補給源は、それでもそ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. 敵の支配から奪回された補給源は、再び友軍ユニットを補給できます。

▶ 1 4. 2 補給源 [Supply Sources]

1 4. 2. 1 中欧列強の補給源 [Central Powers Supply Sources]

- a. CP ユニットのための補給源は、ドイツ、オーストリアーハンガリー、トルコ、ベルギー (参戦後)、ギリシャ (もしも CP 同盟国として参戦したら) です。
- b. CP ユニットの、CP 補給源まで陸上又は友軍支配下の港湾スペースを通して補給線をたどることができます。
- c. 友軍支配下の自国補給源まで補給線をたどれる CP ユニットの、移動又は攻撃のために活性化でき、SR を使用でき、RPs を受け取ることができます。
- 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 CP ユニットの、移動のために活性化できますが、攻撃のために活性化できず、SR を使用できず、RPs を受けることができません。

- e. たとえ補給下であっても、CP の特殊ユニット (黄色いユニット・シンボル地) は RPs を受け取れません。

1 4. 2. 2 連合国陣営の補給源 [Allied Powers Supply Sources]

- a. AP ユニットのための補給源は、ロシア、セルビア、モンテネグロ、イタリア、レムノス、アルバニア (イタリア参戦後)、ルーマニア (参戦後)、ギリシャ (もしも AP 同盟国として参戦したら) です。
- b. AP ユニットの、AP 補給源まで陸上又は友軍支配下の港湾スペースを通して補給線をたどることができます。
- c. 友軍支配下の自国補給源まで補給線をたどれる AP ユニットの、移動又は攻撃のために活性化でき、SR を使用でき、RPs を受け取ることができます (イギリス軍に支援された RU 2/4 特殊 SCU は、レムノスからも補給され得ます)。
- 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、移動のために活性化できますが、攻撃のために活性化できず、SR を使用できず、RPs を受けることができません。
- e. ▶ たとえ補給下であっても、特殊ユニット (黄色いユニット・シンボル地) は RPs を受け取れません。

1 4. 2. 3 混血国籍ユニットの補給源 [Mixed Nationality Unit Supply Sources]

- a. 混血国籍のユニットは、もしもそれらがどちらかの国籍についての補給源まで、陸上又は友軍支配下の港湾スペースを通して補給線をたどることができれば補給下です。
- b. ▶ 補給下の混血国籍ユニットは、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 (黄色いユニット・シンボル地) なので、RPs を受け取れません。
- c. その他の連合国についての友軍支配下補給源のみで補給線をたどれる混血国籍ユニットは、移動のために活性化できますが、攻撃のために活性化できず SR できません。

1 4. 3 非補給下の影響 [Out-Of-Supply Effects]

▶ 1 4. 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. 1MF で移動のために活性化できます。
 2. 攻撃のために活性化できます。ただし：
 - a. 攻撃している OOS ユニットの、軽射撃表を使用しなければなりません。
 - b. 攻撃している OOS ユニットの、補給下ユニットと共に統合された攻撃に参加できません。しかも
 - c. 活性化している 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、存在してい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. 防御しているときに軽射撃表を使用しなければなりません。

▶ 1 4. 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 ステップずつ減少させます。損耗フェイズ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 ステップずつ減少させます。損耗フェイズ前に減少戦力だった SCU は、撃破されて補充可能ユニット・ボックスへ行きます。
- c. 友軍 OOS ユニットのよって占められたスペースは、もしもこれらのユニットが損耗フェイズ中に撃破又は除去されたら、そのスペースが非破壊友軍要塞を持つ場合を除き、敵支配下になります。
- d. 各プレイヤーの撃破並びに除去された OOS ユニットの同時に取り去られ、敵 OOS ユニットの撃破又は除去は OOS の友軍ユニットへ補給線を開くことができません。

1 4. 3. 3 OOS 防御ユニットへの戦闘の影響

[Combat Effects on OOS Defending Units]

- a. もしも LCU が、非補給下である間に戦闘で撃破されたら、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・ボックスへ行きます。
- b. 非補給下のユニットは、もしも戦闘に敗北した後で要求されたら、退却しなければなりません (12.7.1)。

1 5. 0 増援 [Reinforcements]

1 5. 1 ルールの概括 [General Rules]

- a. 何枚かのカードは、もしもそのイベントのためにプレイされたら、マップボード上に増援を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。カードは、1914 年夏季ターン (ターン 1) を含む、いずれかのターンに増援のためにプレイできます。
- c. 増援は、その国家のいずれかの友軍支配下補給源上に置かれなければなりません。ただし、以下の例外があります。：(1) 超過スタッキングを生じさせる。(2) 増援が置かれなければならない位置をイベントが指定するか、又は (3) これらのルールが増援をどこにでも置くことを認める場合。
- d. 単一イベントの一部としてマップボードに登場している増援は、同じスペース又は同じ地方内に置かれる必要はありません。
- e. 増援は、攻囲下要塞スペース内の補給源上に置くことはできません。
- f. 増援カードが特に述べていない限り、増援は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. もしも増援がそれ自体の国家の友軍支配下補給源を含んでいるスペース内に置くことができなければ、そのような補給源を持つ友軍支配下の地方内に置かれなければなりません。もしもその国家について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. 全ての増援ユニットをマップボード上に置けるのでない限り、カードは増援のためにプレイできません。

▶ 1 5. 2 AP の増援 [AP Reinforcements]

- a. RU の増援は、いずれかの友軍支配下の 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の IT 補給源上に置かれます。
- c. 「最高戦争評議会」[SUPREME WAR COUNCIL] が増援のためにプレイされるときには、IT の増援カードです。BR と FR の増援は、カード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 が予備ボックス内に置かれます。

1 5. 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 又は AH/GE 補給源上に、又は増援カード上に指定された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 又は GE/AH 補給源上に、又は増援カード上に指定された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. 増援カードのためにプレイされるとき、「ブーク流域軍」[ARMY OF THE BUG] は GE の増援カードで「SUD 軍」[SUD ATMY] は AH の増援カードです。

▶ 1 5. 4 増援と首都の支配

[Reinforcements and Control of Capitals]

- a. もしもペトログラード [Petrograd] が敵戦闘ユニット又は RU 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れません。
- b. もしもベルリン [Berlin] が敵戦闘ユニット又は GE 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れません。
- c. もしもウィーン [Vienna] とブダペスト [Budapest] 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れません。

1 6. 0 補充 [Replacements]

▶ 1 6. 1 ルールの概括 [General Rules]

- a. 補充フェイズ中、プレイヤー諸氏は各国家のユニットを再建するため、それぞれの RP マーカーによって総合記録欄上に記録された補充ポイント (RPs) の数を消費できます。
- b. マップボード上の減少戦力ユニットは、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、ルールが融通を認める場所を除き、その国家のユニットのためにのみ消費されます。
- d. AP 同盟国 (AP-A) RPs は、BR、FR、RO、SB、AP 同盟 GR ユニットのみに消費されます。
- e. CP 同盟国 (CP-A) RPs は、TU、BU、CP 同盟国 GR ユニットのみに消費されます。
- f. マップボード上のユニットを修理 (すなわち再建) するために使用されると述べるイベント・カードから受け取った RPs 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. 除去ボックス内のユニットは、決して再建できません。

1 6. 2 RP のコスト [RP Costs]

- a. マップボード上の LCU の再建は、ステップ毎に 1 RP が掛かります。補充可能ボックス内の LCU の再建は、3 RP が掛かります (その SCU 基幹部隊のために 1 RP と各 LCU ステップのために 1 RP)。
- b. マップボード上の SCU の再建、又は補充可能ボックス内の撃破された SCU の再建には、2 ステップ毎に 1 RP が掛かります。

1 6. 2. 1 未消費の RPs [Unspent RPs]

補充フェイズ中に消費しなかった RPs は、失われます。これらは、未来のターンのために取っておくことができません。

▶ 16.3 RPsと補給源の支配

[RPs and Control of Supply Sources]

もしも敵戦闘ユニットと／又は蜂起ユニットが、補充フェイズ中にある国家の全ての補給源を占めると、その国家のユニットを再建するために消費できる RPs はありません。

16.4 RPsと補給線をたどること

[RPs and Tracing Supply Lines]

補充フェイズ中にその国家のための補給源へ補給線をたどれない戦闘ユニットは、RPs を受けられません。

▶ 16.5 RPsを受け取らないユニット

[Units Not Receiving RPs]

- a. 特殊ユニット (黄色いシンボル地) は、RPs を受け取りません。
- b. 蜂起ユニットは、RPs を受け取りません。
- c. 「アフリカの戦争」[WAR IN AFRICA] は、ターンの残りについて AP-A ユニットが再建のために RPs を消費することを妨げます。もしもそのターン中に「護送船団」が引かれたら、AP-A ユニットを再建するために使用できません。

▶ 16.6 再建ユニットの配置

[Placement of Rebuilt Units]

- a. 再建された LCU は、直ちにマップボード上に置かれなければなりません。再建された SCU は、直ちにマップボード上又は予備ボックス内に置かれなければなりません。
- b. 再建された RU、IT、TU、BU、SB、RO、GR のユニットは、その国家の友軍支配下補給源上でマップボードに登場しなければなりません。
- c. 再建された GE ユニットは、いずれかの友軍支配下の GE 補給源上又はいずれかの友軍支配下の AH/GE 補給源上でマップボードに登場しなければなりません。
- d. 再建された AH ユニットは、いずれかの友軍支配下の AH 補給源、又はいずれかの友軍支配下の AH/GE 補給源上でマップボードに登場できます。
- e. 再建された BR と FR ユニットは、レムノス [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。
- f. 再建された SB ユニットは、「セルビアの崩壊」[“Serbian Collapse”] に先立ち、友軍支配下のベオグラード [Belgrade] 又はシェティニエ [Cetinje] 上でマップボードに登場できます。もしもセルビアが崩壊したら、「セルビア軍の帰還」[THE SERBS RETURN] がプレイされるまで SB ユニットは再建できません。その後、再建された SB ユニットは、ベオグラード又はシェティニエが再び AP 支配下になるまで、レムノス [Lemnos] 上でのみマップボードに登場できます。ベオグラード又はシェティニエが再び AP の支配下であるとき、再建された撃破 SB ユニットはそこ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 CPRPsの変換 [Conversion of CPRPs]

- a. CP プレイヤーは、「英国海軍の封鎖」[ROYAL NAVY BLOCKADE] がプレイされていない限り、ターン毎に 1 GE RP を TU RP に変換できます。
- b. 「英国海軍の封鎖」[ROYAL NAVY BLOCKADE] がプレイされる時、ベルリン [Berlin] からコンスタンティノープル [Constantinople] へ CP 支配下スペースを通して補給線がたどれるまで、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、CP の同盟国なので補給線が国内をたどることができます。)

16.7.2 APRPsの変換 [Conversion of APRPs]

「キッチンナー」[KITCHENER] のプレイ後、AP プレイヤーはターン毎に 1 AP 同盟国 RP を RU RP に変換できます。

17.0 戦争状態 [War Status]

17.1 参戦段階 [War Status Commitment Levels]

以下の 3 つの参戦段階があります。: 動員 [Mobilization]、限定戦争 [Limited War]、総力戦 [Total War]。

17.1.1 ゲーム開始時の参戦段階

[War Commitment Levels to Start the Game]

AP と CP プレイヤーは、1914 年夏季ターン (ターン 1) を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と統合戦争状態マーカーは、全て総合記録欄上の「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の右にカッコ付の戦争状態ポイントを持ち、そのカードがイベントとしてプレイされる時、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。

17.2 参戦レベルの変更

[Changing War Commitment Levels]

- a. 参戦レベルは、1914 年夏季ターン (ターン 1) に変更できませんが、戦争状態マーカーを総合記録欄上で移動させることはできます。
- b. 1914 年秋季ターン (ターン 2) から開始して、参戦段階を変更でき、両プレイヤーは戦争状態フェイズのステップ 4 中に自身の参戦段階の変更についてチェックします。

17.2.1 動員から限定戦争へ

[From Mobilization to Limited War]

- a. もしもプレイヤーの現行参戦レベルが「動員」で、その戦争状態が 1914 年秋季ターン (ターン 2) 以降に少なくとも 4 であると、そのターンの戦争状態フェイズに参戦段階が「限定戦争」に上昇します。
- b. 次に、プレイヤーは自身の限定戦争カードを自軍の引きパイルと捨て札パイルに一緒に加えてシャッフルします。一新たな引きパイルを形成するため、永久に取り去られたカードは除きます。

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

- a. もしもプレイヤーの現行参戦レベルが「限定戦争」で、その戦争状態が戦争状態フェイズまでに 11 以上に達したら、自身の参戦段階が「総力戦」に上昇します。
- b. 次に、プレイヤーは自身の総力戦カードを自軍の引きパイルと捨て札パイルに一緒に加えてシャッフルします。一新たな引きパイルを形成するため、永久に取り去られたカードは除きます。

17.2.3 参戦段階の下降 [Decrease in War Commitment Levels]

プレイヤーの戦争状態は下降し得ないため、参戦段階は決して下降しません。

17.3 戦争の終結 [Ending the War]

17.3.1 自動的勝利 [Automatic Victory]

- a. 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たかどうか調べるためにチェックします。
- b. もしも VP 合計が 30 以上であると、CP の自動的勝利が発生します。
- c. もしも VP 合計が 0 に達したら、AP の自動的勝利が発生します。

▶ 17.3.2 休戦 [Armistice]

- a. 休戦は、1918年秋季ターン（ターン18）の終了までに自動的勝利になっていないときに発生します。
- b. 休戦は、統合戦争状態マーカーが総合記録欄上で休戦マーカーと同じスペース内にあるときにも発生します。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。
- c. 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、下方又は上方へ再び移動できます（ただし、「40」を超えません）。
- d. 休戦マーカーは、総合記録欄上で「ロシアの厭戦」[RUSSIAN WAR WEARINESS] のプレイによって下方へ移され、「ツァーリ万歳！」[LONG LIVE THE TSAR!] のプレイによって上方へ移されません。
- e. 休戦マーカーは、以下のごとく国家が崩壊するときにも、総合記録欄上で下方へ移されます。:

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)

Advanced Rules

18.0 地方 [Regions]

▶ 18.1 移動と地方 [Movement and Regions]

- a. 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。
- b. ユニットは、連結した地方間を1MPのコストで移動します。
- c. 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] の間を1MPのコストで移動します。
- d. ユニットは、敵戦闘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。
- e. 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です。地方は、スキップできません。

▶ 18.1.1 地方内ユニットの移動のための活性化 [Activating Units in Regions for Movement]

- a. 地方は移動のために活性化せず、地方内のユニットが活性化します。
- b. プレイヤーは、個別ユニットを地方内で各3つまでのユニットのスタックに、OPS コストなしでまとめることができます。（ユニットの上に「スタック状態」[“Stacked”] マーカーを置きます。）
- c. 移動のため、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、地方内の個別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のスペースにいるかのごとく活性化させます。
- d. プレイヤーは、ある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。
- e. スタックを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の数に一致します（9.4.1）。
- f. 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内のユニットが移動を開始できる前に完了させなければなりません。
- g. ユニットのスタックは、一緒に移動することを要求されず、異なる目的地へ移動でき、同じ目的地に異なるルートで移動できます。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がその場に留まることができます。
- h. 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。
- i. 移動マーカーでマークされたユニットは、移動する必要はありませんが、未使用の OPS ポイントは失われます。
- j. 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]

- a. 戦闘ユニットは、移動でその中へ入ることにより、敵ユニット又は蜂起ユニットがカラの地方の支配を取ります。
- b. 蜂起ユニットは、もしもその地方が敵戦闘ユニットによって占められていなければ、そこへ置かれることによって地方の支配を取ることができます。
- c. 戦闘ユニットは、単に移動でその中へ入ることにより、敵ユニット又は蜂起ユニットによって占められた地方の支配を取ること

はできません。

- d. 戦闘ユニットが敵地方の支配を取るとき、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。
- e. 友軍地方の敵支配は、無効にできます。移動又は戦闘後前進によって、友軍ユニットが敵支配下の友軍地方に進入するとき、敵の支配マーカーは単に取り去られます。
- f. 複数又は混合国籍のユニットによって、敵の地方又は友軍の地方が占領されたら、これらのいずれかのユニットの国籍についての支配マーカーをそこに置くことができます。

▶ 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、戦闘後の以下のときに地方の支配を取ります。:

- a. 地方内に少なくとも1つの友軍ユニットがあり、しかも
- b. 地方内の全ての敵ユニットが撃破、除去、退却し、しかも
- c. 地方内に蜂起ユニットがない。

▶ 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ません。ただし、ユニットは地方内で活性化できます。
- b. プレイヤーは、地方内の個別ユニットを3ユニットまでのスタックにまとめることができます (OPS コストなしで)。
- c. あたかも各ユニット又はスタックが別のスペースにいるごとく、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により、地方内の個別ユニット又はスタックを攻撃のために活性化させます。
- 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なく、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のユニット間で発生し得ます。
- f. 攻撃は、地方から連結した地方へ、地方から連結したスペースへ、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. 地方内への攻撃は、複数国籍攻撃についてのルールを遵守し、すでに地方内にいる友軍ユニットと共に組み合わせて行うことができます。
- i. 地方内で攻撃しているユニットの複数スタックは、地方に連結するスペースを攻撃するために組み合わせることができます。
- 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 地方内での防御 [Defending in a Region]

- a. 地方内でユニットの1スタックのみが攻撃に対して防御でき、防御しているプレイヤーは戦闘でどのユニットが防御側として機能するのかわを選択します。
- b. もしも防御しているプレイヤーが地方内に3ユニットを超えて持つと、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. もしも防御しているプレイヤーが地方内に3ユニット以下を持つと、これらの全て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を超過した分) 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 [Regions and Terrain]

- a. もしも地方が地形を含むと、地形の効果は戦闘にのみ適用されます。
- 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に退却しているユニットは、2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. もしも防御しているユニット又はスタックが戦闘に敗北したら、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、たとえ地方が敵の戦闘ユニット又は蜂起ユニットを含んでいても、その地方内に戦闘後前進できますが、地方内に移動したときに停止しなければなりません。
- b. もしも地方の外部からの攻撃が戦闘に勝利したら、攻撃している3つまでの完全戦力ユニット (LCUs と SCUs) は、その地方内に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、自国内又は友軍国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占められた敵国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、もしも友軍ユニットによってやはり占められていたら、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、それらが占めるいかなる地方内にも、補給線をたどることができます。

19. 0 塹壕 [Trenches]

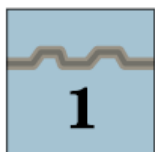
▶ 19. 1 ルールの概括 [General Rules]

- a. 塹壕は、いずれかのターンのアクション・フェイズ中に構築できますが、平地と山岳のスペース内にはのみ構築できます。塹壕は、湿地又は森林のスペース内、海上侵攻スペース内、地方内、レムノス [Lemnos] に構築できません。
- b. プレイヤーは、LCU によって占められたスペース内にはのみ塹壕を構築できます。
- c. プレイヤーは、スペースを移動のために活性化させることによって塹壕を構築します。ただし、プレイヤーは、あるアクション・ラウンドに1つを超える塹壕を構築できず、同じアクション・フェイズに2つを超える塹壕を構築できません。
- d. ユニットの、そのスペース内に塹壕が構築された同じアクション・ラウンドに移動ができません。
- e. 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。
- f. 塹壕は、要塞を含んでいる平地又は山岳スペース内に構築できます。要塞スペースを防御している又は要塞を攻囲しているユニットは、塹壕を構築できます。
- g. 蜂起ユニットは、塹壕を構築できません。

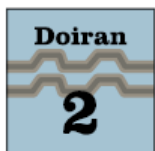
▶ 19.2 塹壕の建設 [Trench Construction]

- プレイヤーは、1 OPS ポイントを消費することによって塹壕を構築できます。OPS ポイントは、OPS ポイントのためにプレイされた戦略カードから、又は1 OPS のカードなしプレイ (8.2.e) から来ます。
- 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どうかは関係ありません。
- いったん塹壕が構築されたら、友軍の LCUs と SCU のによって使用できます。
- あるスペースは、塹壕の構築と LCU の編合又は解体の両方のために、同じアクション・ラウンドに活性化できません。1 つのみが認められます。

19.3 塹壕のレベル [Trench Levels]



- 塹壕がスペース内に構築されたとき、そのスペース内にプレイヤーの色のレベル1 塹壕マーカーを置きます。あるスペース内に、1 つのみの塹壕マーカーを置くことができます。



- ドイラニ [Doiran] のレベル2 塹壕マーカーは、ゲームで唯一のレベル2 塹壕です。(この戦域には、西部戦線で構築された巨大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]

- 塹壕マーカーは、たとえスペース内に友軍ユニットを含まなくてもスペース内に留まります。
- もしも敵の戦闘ユニットがレベル1 塹壕に進入したら、マーカーは取り去られます。
- もしも蜂起ユニットがレベル1 塹壕を含んでいるスペースに置かれたら、マーカーは取り去られます。
- 敵ユニットがドイラニ [Doiran] のレベル2 塹壕へ進入したら、「レベル要塞の降伏」[SURRENDER OF Ft. RUPEL] (CP プレイヤーにレベル2 塹壕を無傷で占領することを認めます) がプレイされたときを除き、敵の色のレベル1 塹壕マーカーと置き換えます。

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

- もしも防御しているスペースがレベル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のコラムは左へ1 シフトします。加えて、防御側によって使用される射撃表のコラムは右へ1 シフトします。
- もしも防御しているスペースがレベル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のコラムは左へ2 シフトします。防御側によって使用される射撃表のコラムは右へ1 シフトのみします。
- 塹壕マーカーを含んでいる要塞スペースが友軍ユニットを含まない場合は、塹壕からの特典はありません。
- 攻撃側のスペース内の塹壕マーカーは、戦闘に影響しません。

20.0 要塞 [Forts]

20.1 ルールの概括 [General Rules]

▶ 20.1.1 要塞スペースへの進入 [Entering a Fort Space]

- 戦闘ユニットは、要塞を攻囲できない限り、移動又は戦闘後前進中に非攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースに進入できません。
- もしもいずれかの戦闘ユニットが、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したら、要塞を攻囲するために要求される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。
- 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できません。

20.1.2 攻囲成功前の要塞攻撃

[Attacking a Fort before a Successful Siege]

- 要塞は、破壊するために攻囲される必要はありません。
- 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され得ます。
- 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され得ます。

20.1.3 要塞の戦闘戦力 [Fort Combat Strength]

- 要塞は、要塞スペースで防御している友軍ユニットの戦闘戦力にその戦闘値 (CF) を加えます。
- 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]

- もしも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には、戦闘への塹壕の効果も適用されます。
- もしも非占有要塞スペースが塹壕を含むと、その要塞は塹壕の効果から恩恵を受けることができません。
- 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]

- 要塞スペースは、そのスペース内に非破壊要塞がある限り、たとえその要塞が攻囲されていても、敵によって支配できません。
- プレイヤーは、そのスペースの支配を取るまでは、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]

- もしもスペースが非破壊敵要塞を含むと、攻撃しているユニットは、その要塞を攻囲できない限り、そのスペース内に戦闘後前進できません。
- もしもスペースが非破壊敵要塞を含み、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た数を超過する攻撃ユニットは、要塞のスペースを越えて戦闘後前進できます。
- もしも2 スペース退却を受けた防御ユニットが、戦闘の一部ではなかった非破壊友軍要塞スペースを通過して退却すると、攻撃ユニットはもしもその要塞を攻囲できれば、その要塞スペース内へ戦闘後前進できます。

20.2 要塞の破壊 [Destroying a 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又は永久除去されるまで、その要塞自体は戦闘によって影響を受けません。
 1. もしも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それを超過したら、損失ナンバーの未使用部分は要塞を破壊するために適用できます。
 2. 要塞は、もしも残っている損失ナンバーが要塞の CF 以上であると破壊されます。
- b. 防御している要塞は、たとえ防御しているユニットが要塞スペースから退却しても、戦闘でいずれかのユニットが生き残れば、攻撃側の損失ナンバーによって影響されません。
- c. もしもスペース内に防御ユニットがいなくて要塞が攻撃され、攻撃側の損失ナンバーが要塞の CF 以上であると、要塞は破壊されます。
- d. 要塞は、部分的な損害を受けません。これらは、全く無傷か又は完全に破壊されます。
- e. いったん要塞が破壊されたら、ゲームの期間についてその状態に留まります。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。もしも攻撃しているユニットが破壊された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へ移換します。

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には、少なくとも1つの LCU 又は要塞の CF に一致する数の SCUs が、移動又は戦闘後前進の結果として要塞スペースに進入しなければなりません。これが発生するとき、要塞スペース上に攻囲下要塞マーカーを置きます。
- b. もしもいずれかの戦闘ユニットが移動中に非攻囲下敵要塞スペースに進入したら、要塞を攻囲するため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。攻囲のために不要な超過ユニットは、その移動を継続できます。
- c. もしも戦闘後前進中に、非攻囲下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、要塞を攻囲するため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。攻囲のために不要な超過ユニットは、その戦闘後前進を継続できます。
- d. 戦闘ユニットは、アクション・ラウンドの終了時までには要塞を攻囲するために十分なユニットがスペースに進入しない限り、移動又は戦闘後前進中に非攻囲下敵要塞スペースに進入できません。

20.3.2 攻囲の影響 [Effects of Siege]

攻囲側が敵要塞スペース内で要塞を攻囲するために十分な数の戦闘ユニットを持つ限り、以下のとおりです：

- 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、移動中に停止することなく要塞スペースを通過して移動できます。

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、攻囲された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必要とされない戦闘ユニットのみが攻撃に参加できます。
- b. 攻囲された要塞スペース内の全てのユニットは、要塞自体を攻撃できます。

20.3.4 攻囲された要塞を出るユニットの移動

[Moving Units off Besieged Forts]

- a. プレイヤーは、もしも要塞を攻囲するために不十分な数の友軍ユニットを残すことになる場合、攻囲した敵要塞スペースを出る移動ができません。
- b. プレイヤーは、もしも攻囲を放棄するのであれば、包囲した敵要塞スペースから全ての自軍ユニットを出す移動ができます。

20.3.5 攻囲しているユニットへの損失

[Losses to Besieging Units]

もしも敵要塞を攻囲しているユニットが攻撃され、その要塞を攻囲するために要求される最小数を下回る損失を受けたら：

- a. 要塞は、もはや攻囲下ではありません。
- b. 攻囲フェイズ中に降伏のサイ振りは行われません。
- c. 攻囲しているユニットは、その要塞を攻囲するために十分なユニットが加えられない限り、次の自軍アクション・ラウンドにその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ることはできませんが、そのスペース内にたどることはできます。
- e. 敵の要塞スペース内へ移動する追加の友軍ユニットは、要塞を攻囲するためにユニットが十分な数になるまで、停止しなければなりません。

20.4 攻囲された要塞の降伏 [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、プレイヤー諸氏は攻囲された要塞が降伏するの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、攻囲下の各要塞について六面体サイを1つ振ります。もしもサイの目が要塞の CF よりも大きければ要塞は降伏し、要塞自体は破壊されず、要塞スペース内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換します。
- c. もしもサイの目が要塞の CF 以下であると、その要塞は降伏しません。

20.4.2 攻囲と悪天候のチェック

[Siege and Severe Weather Checks]

攻囲は戦闘ではないため、ユニットは悪天候チェックを行わずに要塞の攻囲と降伏チェックを実施できます。

20.5 要塞と補給 [Forts and Supply]

- a. 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によって影響を受けません。
- b. 友軍要塞スペースを占めているユニットは、自国又は同盟国に属している友軍支配下の補給源まで、補給線をたどればなりません。
- c. 友軍の要塞を含んでいるスペースは、たとえ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。
- d. 補給線は、攻囲された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。

2 1. 0 側面攻撃 [F flank Attacks]

攻撃側は、もしも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。:

- a. 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。
- b. 少なくとも、攻撃しているユニットの1つが LCU。

▶ 2 1. 1 側面攻撃の制限 [Restrictions on Flank Attacks]

- a. 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水障害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。防御スペースの水障害と非水障害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。
- b. 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。
- c. 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。
- d. 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。
- e. 側面攻撃は、OOS ユニットのを使用して行うことができません。
- f. 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。

2 1. 2 要塞と側面攻撃 [Forts and Flank Attacks]

- a. 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。
- b. 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。

2 1. 3 拘束スペースと側面攻撃 DRMs

[Pinning Spaces and Flank Attack DRMs]

- a. 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」として指定しなければなりません。
- b. 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ために +1 DRM を受け取ります。
- c. 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。

2 1. 4 側面攻撃の解決 [Resolving Flank Attacks]

- a. 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。
- b. もしも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。
- c. もしも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。
- d. 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。

2 2. 0 LCUs の編合と解体

[Assembling & Disassembling LCU]

▶ 2 2. 1 LCUs を編合できる場所

[Where LCU Can Be Assembled]

- a. 完全戦力の LCU は、以下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。:
 1. 同じ国籍の3つの完全戦力 SCU を LCU として、又は
 2. 同じ国籍の減少戦力 LCU と完全戦力の1 SCU。
- b. 減少戦力の LCU は、同じ国籍の2つの完全戦力 SCU 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。
- c. 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。

▶ 2 2. 2 編合された LCUs の構成

[Composition of Assembled LCU]

- a. 3つの SCU から完全戦力 LCU が編合されるとき、最初の2つの SCU は編合される LCU と同じ国籍とタイプでなければならない、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。
- b. 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。
- c. 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ない、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。
- d. 混合国籍の LCU は、両国籍の SCU 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 SCU 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。
- e. 蜂起ユニットは、LCUs を編合するために使用できません。

▶ 2 2. 3 LCUs の編合方法 [How to Assemble LCU]

- a. LCU を編合するために使用されるユニットは、同じスペース内又は同じ地方内でアクション・ラウンドを開始しなければなりません。LCU は、スペースを移動のために活性化させることによって、そのスペース内で編合されます。LCU は、地方内では、ユニットでスタックを形成し（OPS コストなしで）、そのスタックを移動のために活性化させることによって編合されます。LCU は、同じアクション・ラウンドに編合と移動はできません。
- 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) SCU をそのスペース又は地方から予備ボックスへ移送し、
 - (3) 完全戦力 LCU をそのスペース又は地方内に置きます。
- c. 減少戦力 LCU と完全戦力 SCU から完全戦力 LCU を編合するためには:
 - (1) LCU カウンターをその完全戦力面に裏返し、
 - (2) SCU を予備ボックス内に置きます。

- d. 2つの完全戦力 SCU から減少戦力 LCU を編合するためには：
 (1) 補充可能ユニット・ボックスから減少戦力の LCU カウンターを取ります。
 (2) SCU をそのスペース又は地方から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。

▶ 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 のスペースを活性化し、又は地方内の LCU 自体を活性化させます。
- b. 完全戦力 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 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。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ない、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 LCU を2つの完全戦力 SCU へ解体するためには：
 (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ない、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。LCU を補充可能ユニット・ボックス内へ置きます。
- d. 混合国籍 LCU は、両国籍の SCU へ解体しなければなりません。完全戦力 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。
- e. 完全戦力 LCU を創出するため、同じスペース内又はスタックの2つの減少戦力 LCU から、1つの LCU を2つの完全戦力 SCU に解体し、次いで残っている LCU からの1つの SCU を使用することによって編合できます。

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、オーストリアー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「12」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. もしも 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「2」スペース)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「2」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. もしも叛乱/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1つの AH 蜂起ユニットを、オーストリアーハンガリー国内の未占有スペース上又はそのどちらかの地方内に置くことができます。
- b. もしも叛乱/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1つの GE 蜂起ユニットを、ドイツ国内の未占有スペース上又はブランデンブルク地方内に置くことができます。
- c. もしも叛乱/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1つの RU 蜂起ユニットを、ロシア国内の未占有スペース上又はそのいずれかの地方内に置くことができます。
- d. もしもターンの最初のアクション中に、RU、GE、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、1 OPS のカードなしプレイ (8.2.e) を使用して、その他の蜂起ユニットをその国内に置くことができます。
- e. もしも RU、GE、AH の国家戦意マーカーが国家士気阻喪スペースの外へ進んだら、その国家戦意マーカーが国家士気阻喪スペースに再進入するまで、その国内に更なる蜂起ユニットを置くことはできません。

23.3.2 マップボードへ登場する場所

[Where to Enter the Mapboard]

- a. 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。
- b. 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。
- c. 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。
- d. 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せんが、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。
- e. もしも蜂起ユニットが VP スペース内に置かれたら、そのスペースの支配を取り、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]

- a. 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。
- b. 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 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]



- a. 「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ロシア革命記録欄上のそのスペースに置きます。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。
- b. この後、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。
- c. 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]

- a. 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。
- b. 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ユニットを1ステップずつ減少させます。

革命段階4:

- ・各RU LCUを、予備ボックス又は補充可能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、RU LCUを補充可能ユニット・ボックス内へ置きます。もしも使用可能なRU SCUがなければ、RU 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 LCUsは、編合できません。

- c. 各段階の影響は蓄積します。

- d. ロシア革命は、もしも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]

- a. 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。:



1. マップボード上の全RU蜂起ユニットを撃破する。
2. 「ツァーリ万歳！」[LONG LIVE THE TSAR!]をプレイし、ロシア革命記録欄上にそのマーカーを置く。
3. 「ツァーリ万歳！」マーカーがロシア革命記録欄上に置かれた瞬間に、ロシア革命記録欄から革命マーカーを取り去ります。
4. 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ユニットを再建するためにRPsを使用できます。(d) AP-A RPsをRU RPsへ変換でき、(e) RU LCUsを編合できます。
- b. 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るとき、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 オーストリアーハンガリーの崩壊 [Collapse of Austria-Hungary]

- a. 戦争状態フェイズのステップ4中、オーストリアー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、オーストリアーハンガリーは崩壊し、戦争から脱落します。
- b. もしもオーストリアーハンガリーが崩壊したら:
 1. 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。
 2. 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、オーストリアー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。
 3. 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、オーストリアー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。
 4. オーストリアーハンガリーの崩壊は永久です。

▶ 23.6 ドイツの崩壊 [Collapse of Germany]

- a. ドイツは崩壊しません。
- b. もしもAPと／又は蜂起ユニットがドイツの全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:
 1. ブランデンブルクへ補給線をたどることができるGEユニットは、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。: しかも
 2. GE増援をブランデンブルク内に置くことができます。

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。部隊評価値を向上させる方法もあります。

▶ 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のLCUが撃破されるか又は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移動します。

c. ITのLCUが撃破されるか又は永久除去されたとき、ITの国家の部隊評価値マーカーは、総合記録欄上で-2移動します。

d. RU又はGE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。

e. AH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-5移動します。

f. 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-5移動します。

g. 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）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. Sud軍、ブーク流域軍、RUとGEのエリート歩兵、RU地域歩兵（コーカサス、シベリア、トルキスタン、フィンランド）、RU、AH、GEの騎兵から構成される増援は、影響を受けません。これは、それらの増援カード上にも注記されます。

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ユニットは、海上侵攻を実施できません。

b. レムノス [Lemnos] 上のLCUs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. 「続べよブリタニア」[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 (OPSコストなしで)。

2. 同じ又は後のアクション・ラウンドに、レムノス [Lemnos] 上のLCU又はLCUsのスタックを移動のために活性化させ、これらを1MPのコストで上陸マーカーまで移してそこで停止させます。

3. 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。そのスペース内のAP LCUは、スペースごとに1MP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。

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LCUsの活性化 [Activating LCUs on Lemnos for Sea Invasion]

a. AP プレイヤーは、レムノス上のLCUs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. ユニット又はスタックの上に移動マーカーを置くことにより、レムノス上のLCU又はLCUs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. 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. もしも海上侵攻スペースが前のアクション・ラウンドからの上陸マーカーを含むと、LCU又はLCUsのスタックは、1MPのコストでレムノス [Lemnos] から海上侵攻スペースへ移動でき、そこで停止します。ユニットは、「強行軍」のプレイによってレムノス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。そのスペース内の 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、もしも敵ユニットを含むと、連結した港湾スペースを攻撃できます。
- d. もしも海上侵攻スペースが上陸マーカーを含むと、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、1 MP のコストでレムノスへ移動できます。
- e. 海上侵攻スペースからレムノスへ移動している AP LCU は、レムノス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」のプレイによって海上侵攻スペースからレムノスへ移動できません。

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. もしも海上侵攻スペースが上陸マーカーを含まなければ、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ーを置くまで、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ーを使用できます。いったんそれらが使用されたら、もしも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、上陸マーカー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ーはありません。
- c. 冬季ターン中、レムノス [Lemnos] 上の LCU は、活性化できません。
- d. 上陸マーカーを含む海上侵攻スペースは、移動又は攻撃のために活性化できますが、冬季ターン中に海上侵攻スペースからレムノスへ移動できる LCU はありません。

▶ 25.3 海上による撤退 [Withdrawal By Sea]

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

25.3.1 砲撃下の撤退 [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、砲撃下の撤退ができます。次いで、AP プレイヤーは自軍 LCU をレムノスへ移動させます。
- b. 撤退した LCU がレムノスへ上陸したとき、それらは停止しなければなりません。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、又はすでの上陸マーカーを持つ海上侵攻スペースへ移動できます。
- c. 砲撃下に撤退した全ての LCU は、1 ステップずつ減少します。

25.3.2 安全な撤退 [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が連結するとき、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、安全な撤退を行うことができます。次いで、AP プレイヤーは自軍 LCU をレムノスへ戻します。
- b. 撤退したユニットがレムノスに上陸したとき、これらは停止しなければなりません。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、又はすでの上陸マーカーを持つ海上侵攻スペースへ移動できます。
- c. 安全な撤退を行っている AP LCU は、いかなるステップ減少も被りません。

▶ 25.4 敵の海上侵攻スペース占領 [Enemy Capture of Sea Invasion Spaces]

- a. もしも海上侵攻スペースが上陸マーカーを含むとき、平地スペースとして攻撃され得ます。CP ユニットのスペース内に戦闘後前進でき、又はもしも AP ユニットの占めていなければスペース内へ移動できます。
- b. CP ユニットの「上陸マーカー」を含んでいる海上侵攻スペース内へ移動するとき、このマーカーはゲームから取り去られます。CP ユニットの直ちに海上侵攻スペースに連結した港湾スペースへ戻されます。次いで CP プレイヤーは、鹵獲した補給物資をあらわす GE、AH、CP-A のいずれか 1 RP を総合記録欄へ加えます。

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、ユニットを移動のために活性化し、オデッサ [Odessa] から黒海のいずれかの非占有港湾スペースへ移動させることにより行われます。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] マーカーを置きます。
- 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 ユニットの、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、アルバニア国内のいずれかのカラーのスペース内に移動できます。
- b. AP と CP のユニットは、それらが支配するアルバニア国内のいずれかの港湾又はスペースを通して、補給線をたどることができます。
- c. AP と CP の SCU は、海上による SR のためにアルバニア国内のいずれかの友軍支配下の港湾を使用できます。

▶ 26.2 ブルガリア [Bulgaria]

26.2.1 ルールの概括 [General Rules]

- a. どちらのプレイヤーも、ブルガリアが参戦するまでその国内に移動できません。
- b. BU ユニットの、ブルガリアが参戦するときにマップボード上に置かれます。

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

- a. 「ブルガリア」[BULGARIA] がプレイされる時、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 ユニットの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. もしも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。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 ユニットの、移動のためののみ活性化できますが、半減戦闘値（端数切捨て）で攻撃や防御ができ、SR の使用、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、もしも 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永久で、BU 補給源はもはや CP ユニットの補給できません。
- b. もしも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。LXI と LXII Gen.Kdo.LCUs 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。（もしも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、いまだに BU スペース内に移動でき、ブルガリア国内の敵ユニットを攻撃できます。

▶ 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。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、ギリシャと同盟したプレイヤーのみが GR ユニットの移動させることができます。
- b. ギリシャが中立である間、GR ユニットのギリシャ国内のどこにいても補給下です。
- 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非港湾スペースを通過して、移動並びに補給線をたどることができます。AP ユニットの、中立のサラニカ [Salonika] を通して海上によって補給線をたどることができます。CP ユニットの、中立のアテネ [Athens] を通して海上によって補給線をたどることができます。
- d. 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、サラニカ [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'1.防衛軍団をサラニカ [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) 「サラニカ侵攻」[SALONIKAI INVASION] がプレイされた後、AP LCUs が海上侵攻スペースに連結した港湾からサラニカへ進入する。
- (c) AP ユニットの、他のいずれかのスペースからサラニカへ移動する。
- (d) AP ユニットの、サラニカへ戦闘後前進する。

2. ルペル要塞 [Ft. Rupe] とドイラン [Doiran] は、「ルペル要塞の降伏」[SURRENDER OF FT. RUPEL] がプレイされる時、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. もしも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. もしもギリシャが中立の間に CP ユニットのサラニカ [Salonika] に移動すると、これも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。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、ギリシャ国内で互いに攻撃できますが、中立 GR ユニットの攻撃は、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. もしもギリシャが 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、もしもすでにアテネ [Athens] 又はサラニカ [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1VPを失います。）
- g. もしもギリシャが 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、もしもすでにアテネ [Athens] 又はサラニカ [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りません。（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1VP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、もしも「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. もしもギリシャが CP 同盟国になると：
 1. 「ギリシャ」[GREECE] は、決してイベントとしてプレイできません。
 2. CP プレイヤーは、BR/GR Nat'1.防衛軍団 SCU（常に AP プレイヤーに属します）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. もしもギリシャが 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. もしもギリシャが参戦したら、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。

f. もしもギリシャが参戦したら、友軍支配下のアテネ [Athens] 又はサロニカ [Salonika] まで補給線をたどれる GR ユニットは、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。

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. もしも CP ユニットが、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まで補給線をたどれる GR ユニットは、移動でき、半減戦闘値（端数切捨て）で攻撃や防御ができ、SR の使用、RPs の受取りはできません。
- c. もしも AP ユニットが、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 ユニットは、移動でき、半減戦闘値（端数切捨て）で攻撃や防御ができ、SR の使用、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. どちらのプレイヤーも、イタリアが参戦する前にイタリア戦線挿入マップ内にユニットを移動できません。
- b. IT ユニットは、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 IT と AH 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. もしも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]、ヴロラ [Vlore]、ドゥラス [Dures] へ補給線をたどれる IT 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。
- 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 IT ユニットは、移動でき、半減戦闘値（端数切捨て）で攻撃や防御ができ、SR の使用、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. もしも CP ユニットがイタリアの両 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前にルーマニア国内へユニットを移動できません。
- b. RO ユニットは、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、もしも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）。
- d. プロエスティ [Ploesti] は、Pursuit of Glory から持ち越した油田シンボルを持ちます。このシンボルは、もしもこのゲームが

Illusions of Glory と連結すると意味を持ちます。それまで、このシンボルは影響を持ちません。

26. 5. 2 ルーマニアの参戦 [Romanian Entry into the War]

- a. 「ルーマニア」[ROMANIA] がプレイされる時、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 RO、GE、AH、RU、RU/SB 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. もしも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. ルーマニアの参戦時、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 ユニットは、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にのみ補給線をたどれる RO ユニットは、移動でき、半減戦闘値（端数切捨て）で攻撃や防御ができ、SR の使用、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. もしも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 ユニットはマップボード上に留まりますが、他の全ての RO ユニットは取り去られます。
 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. 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. 友軍支配下のベオグラード [Belgrade] 又はツェティニェ [Cetinje] まで補給線をたどれるか、又はレムノス [Lemnos] まで補給線をたどれる SB 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. もしもセルビア支援下の MN ユニットが、友軍支配下のベオグラード [Belgrade]、ツェティニェ [Cetinje] まで補給線をたどれるか、又はレムノス [Lemnos] まで補給線をたどれると、移動又は攻撃のための活性化、SR の使用ができます。RPs の受取りはできません。
- 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 SB と MN のユニットは、移動でき、半減戦闘値（端数切捨て）で攻撃や防御ができ、SR の使用、RPs の受取りはできません。

26. 6. 2 セルビアの崩壊 [Aerbian Collapse]

- a. セルビアは、もしも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）セルビア又はモンテネグロ国内に SB LCU がいない、又は（3）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、もしも AP ユニットが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. もしもセルビアが崩壊したら：

1. AP 支配下のツェティニェ [Cetinje] 又はベオグラード [Belgrade] まで補給線をたどれるか、又はレムノス [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。
2. 「セルビア軍の帰還」がプレイされるまでは、レムノス [Lemnos] 内の SB ユニットのみが、RPs を受け取れます。
3. 「セルビア軍の帰還」がプレイされるまでは、補充可能ユニット・ボックス内の撃破された SB ユニットの、再建できません。

c. セルビアの崩壊後、AP と CP のユニットは、いまだに SB と MN のスペース内に移動でき、セルビアとモンテネグロ国内の敵ユニットを攻撃できます。

e. セルビアの崩壊は永久ではなく、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 ルールの概観 [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、移動でき、半減戦闘値（端数切捨て）で攻撃や防御ができ、SR の使用、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. もしも 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：
 1. 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、しかも
 2. もしも AP ユニットのよってその地方が支配されていなければ、TU の増援をロドスト [Rodosto] 又はアナトリア [Anatolia] に置くことができます。

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. もしも 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、GE 重砲兵ユニットはドイツ軍 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。もしも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、もしも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. 戦闘に参加する HQ は、もしも戦闘結果が引き分けであると、影響を受けません。

i. 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で適用します。
- b. 攻撃に参加した重砲兵は、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。

▶ 28.0 プレストーリトフスク条約

[Treaty of Brest-Litovsk]

- a. CP プレイヤーが「11月のクーデター」[NOVEMBER COUP] をプレイした後、AP プレイヤーは「プレストーリトフスク条約」[TREATY OF BREST-LITOVSK] をプレイできます。
- b. プレストーリトフスク条約 [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「プレストーリトフスク条約」マーカーと同じターン・スペースに進入するとき、条約が有効となってロシアは戦争から脱落します。
- d. プレストーリトフスク条約が有効になるとき：
 1. RU ユニットの、ロシア国内の CP 支配下スペースと地方内に移動又は攻撃できません。（CP と蜂起ユニットの両方によって占められた地方は、CP 支配下ではありません。）
 2. RU ユニットの、ロシア国外のスペースと地方内に移動又は攻撃できません。
 3. ロシア国外で非補給下の全 RU ユニットの、OPS コストなしで、ロシア国内の RU 支配下のスペースと地方へ、直ちに SR しなければなりません。（これらは、SR ルートをたどれなければなりません。）
 4. RU ユニットの、蜂起ユニットのみを攻撃でき、CP 又は AP のユニットを攻撃できません。
 5. AP と CP のユニットは、いかなる RU ユニットの攻撃できず、移動又は戦闘の結果として、RU 支配下のスペース又は地方に進入できません。
 6. AP ユニットの、ロシア国内の CP 戦闘ユニット又は蜂起ユニットを攻撃でき、移動又は戦闘の結果として、ロシア国内の CP 支配下のスペース又は地方に進入できます。
 7. CP ユニットの、ロシア国内の AP 戦闘ユニット又は蜂起ユニットを攻撃でき、移動又は戦闘の結果として、ロシア国内の AP 支配下のスペース又は地方に進入できます。
 8. 補給下の全 GE LCU は、OPS コストなしで、ブランデンブルクへ、直ちに SR しなければなりません。（これらは、SR ルートをたどれなければなりません。）その後、AP ユニットのドイツ国内のスペース又は地方内に攻撃又は移動するまで（その後は、各ターンに移動又は SR によってブランデンブルクを退出できる GE LCU の数は無制限です）、各ターンに1つのみの GE LCU が移動又は SR によってブランデンブルクを退出できます。

PLAYBOOK

29.0 拡張されたプレイの例

[Extended Example of Play]

ターン10 (1916年秋季)、強制的攻勢フェイズ

国家戦意: RU=2 (士気阻喪状態)、GE=10、AH=4、

部隊評価値: RU=8、GE=10、AH=3

戦争状態: AP=15、CP=14 (統合戦争状態=29)

勝利ポイント: 22

強制的攻勢修正: AP=+2、CP=+1

APの配置

Brest-Litovsk: RU II、III 歩兵軍団: 塹壕1

Kowl: RU V、IV 歩兵軍団、1×RU 騎兵 SCU

Lutsk: RU 近衛、XX 歩兵軍団、RU II 騎兵軍団、Brusilov HQ [2]

Rovno: RU XIII、XVIII 歩兵軍団

Proskurov: RU IV Sib、VI Sib 歩兵軍団

Kamenets-Podolsk: 2×RU 歩兵 SCU、RU I 騎兵軍団

CPの配置

Siedlce: GE XVII 予備、III 予備歩兵軍団

Lublin: GE VVII、XI 歩兵軍団

Ivangorod: GE X 予備歩兵軍団、要塞破壊マーカー

Rawa Ruska: GE I 歩兵軍団、GE 騎兵 Kdo

Brody: AH II 歩兵軍団、AH VI 歩兵軍団

Dubno: GE 近衛歩兵軍団、GE XX 歩兵軍団、GE XXV 予備歩兵軍団、GE 重砲兵 [1]、Mackensen HQ [2]、要塞破壊マーカー

Tarnopol: GE X、XXI 歩兵軍団

Czernowitz: AH XI 歩兵軍団、塹壕1



APのカード

AP#24: 「一斉退却」 [THE GREAT RETREAT]

AP#37: 「ロシア軍の増援」 [RUSSIAN REINFORCEMENTS]

AP#41: 「強行軍」 [FORCED MARCH]

AP#43: 「ドイツ気質対スラヴ気質」 [GERMANDOM AGAINST SLAVDOM]

AP#45: 「ソムム」 [THE SOMME]

AP#48: 「オーストリアーハンガリー軍の厭戦」 [WAR WEARY AUSTRO-HUNGARIANS]



CPのカード

CP#30: 「オーストリアーハンガリー軍の増援」

[AUSTRO-HUNGARIAN REINFORCEMENTS]

CP#31: 「ドイツの軍需産業」 [GERMAN WAR INDUSTRY]

CP#34: 「ラスプーチン」 [RASPUTIN]

CP#36: 「ドイツ軍の増援」 [GERMAN REINFORCEMENTS]

CP#44: 「弾幕」 [FEUERWALZE]

CP#45: 「ロシア軍の士気喪失」 [RUSSIAN ARMY MORALE DISSOLVES]

CP#48: 「ロシアの鉄道崩壊」 [RUSSIAN RAILROAD COLLAPSE]

強制的攻勢のサイ振り:

AP プレイヤーは強制的攻勢について6を振り、8の「なし又は済み」になります (7.2)。

CP プレイヤーは強制的攻勢について2を振り、3の「GE」(7.3) になります。

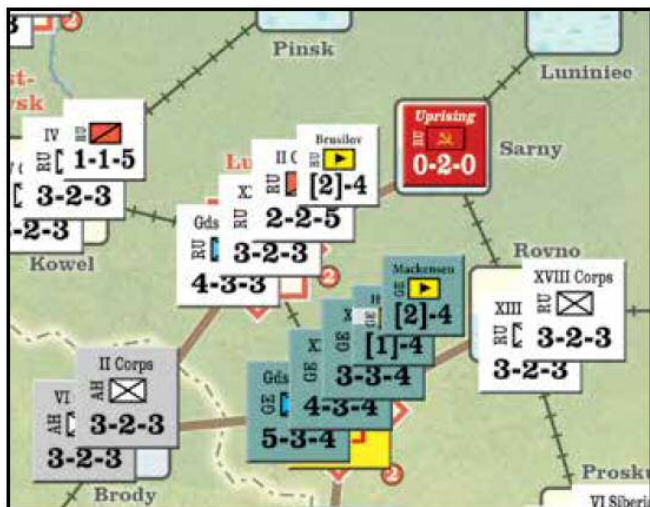
ターン10 (1916年秋季)、アクション・フェイズ

アクション・ラウンド1ー

AP ラウンド1: AP は「ドイツ気質対スラヴ気質」をイベントとしてプレイしたので、このターンにGEとAHは共同攻撃を行えません。未来の全てのAH強制的攻勢も無効化されます。「No AH(IT/MO)」と「NO AH (SB) MO」マーカーをCP MO 表上に置きます。



CP ラウンド1 : CP は 1 OPS のカードなしプレイ (8.2.e) を行い、**Lutsk 補給線の牽制と威嚇**として、RU 蜂起ユニットを Sarny におきます。



アクション・ラウンド2ー

AP ラウンド2 : AP は「ブルシーロフ攻勢」をイベントと Sarny に対する攻撃 (Brusilov HQ を参加させて) に Lutsk を活性化させるための 4 OPS と両方でプレイし、Lublin に対して攻撃するために Brest-Litovsk と Kowel を活性化させ、スペース内に塹壕を構築するため、移動について Prokurov を活性化させます (19.1)。AP は、イベント (9.7.1) のために 1 戦争状態ポイントを獲得し、AP の戦争状態を 16 へ進め、統合戦争状態を 30 へ進めます。



AP は、Brest-Litvsk を拘束スペースとして、Lublin に対して側面攻撃の試みを宣言します。防御スペースに加えて、Kowel は他の敵占有スペースに連結するため、攻撃ユニットは側面攻撃の試みのための DRM を受け取りません。このサイの目は 4 で、側面攻撃の試みは成功です (21.4)。次いで、AP は攻勢射撃のために重射撃表の 13~15 コラムで 5 の目を振り、+3 DRM (「ブルシーロフ攻勢」のために +2 DRM と RU 騎兵 SCU のために +1 DRM) です。修正後のサイの目は 6 となり、7 の損失ナンバーを与えます。防御スペース内には、各 3 の LF を持っている 2 つの GE ユニットのがあります。CP プレイヤーは、AP の攻勢射撃からの損害を吸収するため、完全戦力の GE XVII 歩兵軍団を選択します。このユニットは 7 の損失ナンバーを吸収して 1 ステップ減少を受けます。CP プレイヤーは、AP の攻勢射撃から残っている損害を吸収するため、次いで完全戦力の GE XI 歩兵軍団を選択します。このユニットは、残っている 4 の損失ナンバーを吸収し、1 ステップ減少を行います。減少戦力の GE XI 歩兵軍団は、更なる損害を受けることなしに残っている 1 の損失ナンバーを吸収します (12.6.2)。

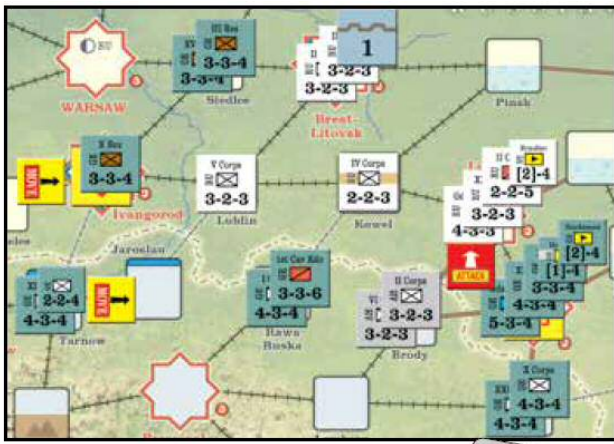
側面攻撃によって受けた損害を適用した後、CP は自軍の防御射撃について重射撃表上に 6~7 コラムで 6 を振り、5 の損失ナンバーを与えます。CP の防御射撃からの損害を吸収するため、AP プレイヤーは完全戦力の RU 騎兵 SCU を選択しなければなりません。このユニットが 1 の LF を持つからです。このユニットは 5 の損失ナンバーを吸収し、ステップ減少を行います。減少戦力の RU 騎兵 SCU は、1 の LF を持ち、残っている 4 の損失ナンバーを吸収し、撃破されます。撃破された SCU は、補充可能ユニット・ボックスへ行きます (12.6.6)。AP プレイヤーは、残っている損害を吸収するため完全戦力の RU II 歩兵軍団を選択します。このユニットは、残っている 3 の損失値を吸収し、1 ステップ減少を受けます。減少戦力の RU II 歩兵軍団は 2 の LF を持ち、更なる損害を受けることなしに残っている 1 の損失ナンバーを吸収します (12.6.2)。

AP プレイヤーに有利な 2 の損失ナンバー差があるため、減少戦力の GE XI 歩兵軍団と XVII 歩兵軍団は Tarnow まで 2 スペース退却しなければなりません。完全戦力の RU V 歩兵軍団は、Lublin へ戦闘後前進します (12.8.2)。

CP ラウンド2 : CP は 4 OPS のために「ドイツの軍需産業」をプレイし、Lutsk に対する攻撃 (Mackensen HQ と GE 重砲兵を参加させて) Brody の AH II と VI ポイントへ軍団は参加不可で Dubno を活性化させるため、そのスペース内に塹壕を構築するため移動について Ivangorod を活性化させ (19.1)、移動について Tarnow を活性化させ、GE XI と XVII 歩兵軍団を Tarnow から Jaroslau へ移動させます。CP はイベントのために 2 戦争状態ポイントを獲得し (9.7.1)、CP の戦争状態を 16 へ、統合戦争状態を 32 へ進めます。



Sarny を攻撃する AP は、その攻勢射撃について軽射撃表の 8 + コラムで 3 を振り、道路を越えて攻撃しているために -1 DRM と +4 DRM (「ブルシーロフ攻勢」のための +2 DRM と Brusilov HQ のための +2 DRM) です。修正後のサイの目は 6 になり、表面に 2 の損失値と裏面に 1 の損失値を持つロシアの蜂起ユニットは、5 の損失ナンバーを受けて撃破されます。



CP は Lutsk 攻撃のために戦闘カードとして「弾幕」をプレイし、重射撃表の 10~12 コラム上で攻勢射撃について 2 を振り、+3 DRM (Mackensen HQ について+2 と GE 重砲兵について+1) です。修正後のサイの目は 5 となり、7 の損失ナンバーを与えます。GE 重砲兵ユニットは消費され、ゲームから取り去られます (27.1)。



AP プレイヤーは、防御射撃を振る前に、最初に「弾幕」からの損害を吸収しなければなりません。防御スペース内には 3 つの RU ユニットがあり、内 2 つは 2 の LF を持ちます。彼は CP の攻勢射撃からの損害を吸収するため、完全戦力の RU II 騎兵軍団を選択します。このユニットは 7 の損失ナンバーを吸収し、ステップ減少を行います。このユニットは、更なるステップ減少を行い撃破されます。撃破された RU II 騎兵軍団は、再建可能ユニット・ボックスへ行きます (12.6.4)。これは、1 の LF を持つ完全戦力の RU 騎兵 SCU によって置き換えられます。このユニットは、残っている 3 の損失ナンバーを吸収しなければならず、撃破された RU 騎兵 SCU は再建可能ユニット・ボックスへ行きます (12.6.5)。RU II 騎兵軍団は、ここで永久除去されます。撃破された RU II 騎兵軍団は、除去ユニット・ボックスへ移されます (12.6.6)。AP プレイヤーは、残っている損害を吸収するため、次に完全戦力の RU XX 歩兵軍団を選択しなければなりません。このユニットは 2 の LF を持ち、更なる損害を受けることなく 1 の損失ナンバーを吸収します。除去された LCU について、RU の部隊評価値マーカーを、総合記録欄上で -1 移動させます (24.1)。

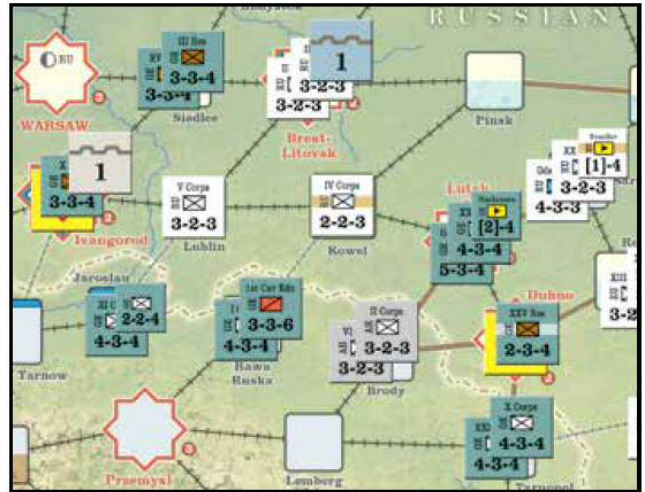
AP は重射撃表の 8~9 コラムで防御射撃 (Lutsk 要塞を含む) について 3 を振り +2 DRM (Brusilov HQ のため) で、修正後の 5 のサイの目は 5 の損失ナンバーを与えます。

各 3 の LF を持っている、3 つの GE 攻撃ユニットがあります。CP プレイヤーは、防御射撃からの損害を吸収するため、GE XXV 予備歩兵軍団を選択します。これは 1 ステップ減少を受け、残っている 2 の損失ナンバーは、更なる損害を受けることなくこの減少戦力ユニットによって吸収されます (12.6.2)。

CP プレイヤーに有利な 2 の損失ナンバー差があるため、攻撃側が戦闘に勝利します。Brusilov HQ と共にスタックしたユニットは、その退却を 1 スペースだけ減少させることができます。そこで、RU 近衛と XX 歩兵軍団は、Brusilov HQ と共に Sarny まで 1 スペース

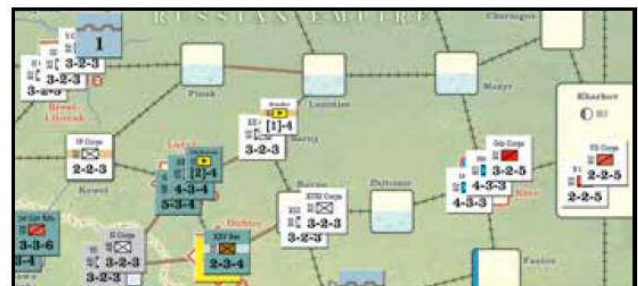
退却します。Brusilov HQ は、戦闘に敗北したことにより 1 ステップの減少を受けます (27.0)。

完全戦力の GE 近衛、XX 歩兵軍団、Mackensen HQ は、Lutsk へ戦闘後前進し、その要塞を攻囲します。「弾幕」は捨て札され (9.8)、CP プレイヤーの捨て札パイル内へ行きます。



アクション・ラウンド 3ー

AP ラウンド 3 : AP はロシア軍の増援カード (15.1) として「ロシア軍の増援」をプレイし、Kiev に RU 第 1 近衛と第 2 近衛歩兵軍団を置き、Kiev に RU 近衛騎兵軍団を置き、Brest-Litovsk に RU V 騎兵軍団を置き、Kharkov に RU V と VII 騎兵軍団を置きます。RU 近衛歩兵軍団は、ゲームから取り去られます。この増援カードは、そのルールからのエリートと地方のユニットを除くため、部隊評価の減少はありません。



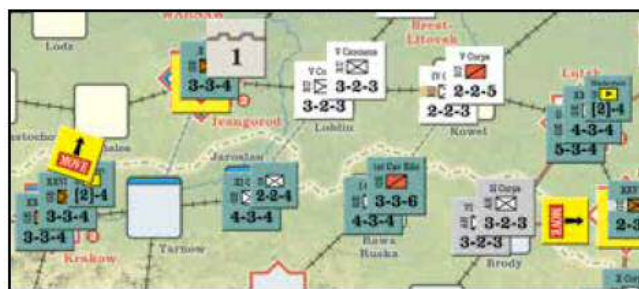
CP ラウンド 3 : CP は増援カードとして「ドイツ軍の増援」をプレイし、Krakow に GE XXII 予備、XXVII 予備歩兵軍団、1 × GE 重砲兵を置きます。GE の増援を受けたため、GE の部隊評価値マーカーを総合記録欄上で -2 移動させます (24.1)。





アクション・ラウンド4ー

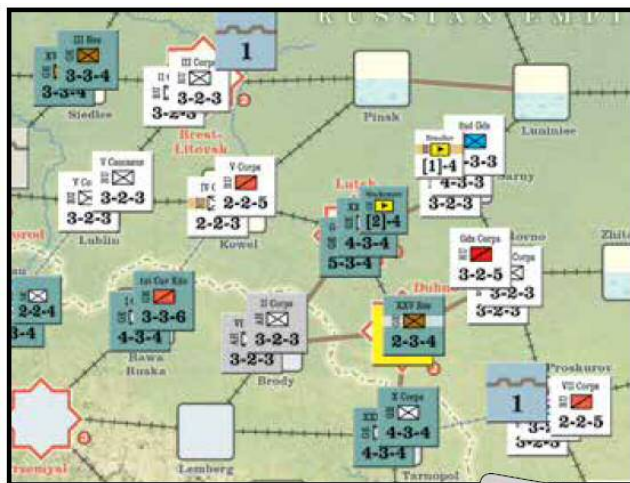
AP ラウンド4 : AP は Kiev、Brest-Litvsk、Kharkov を移動のために活性化させるため、「一斉退却」3 OPS をプレイします。RU V Cauc 歩兵軍団を Brest-Litvsk から Lublin まで移動させ、RU 第1近衛と第2近衛歩兵軍団を Kiev から Rovno へ移動させ、RU VII 騎兵軍団を Kharkov から Proskurov まで移動させ、RU V 騎兵軍団を Kharkov から Kowel まで移動させます。



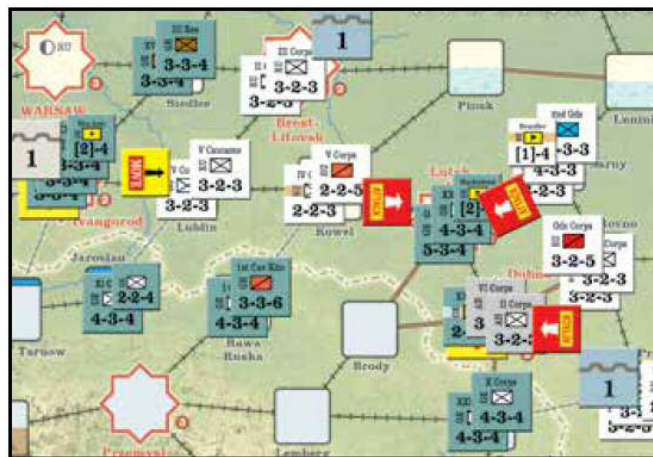
CP は、その攻勢射撃のため重射撃表の8~9コラムで射撃して3を振り、+2 DRM です。修正後のサイの目は5となり、5の損失ナンバーを与えます。要塞は、その防御射撃のために重射撃表上で2のコラムで振ります。要塞のサイの目は2で、1の損失ナンバーを与えます。この損失ナンバーは、攻撃しているいかなるユニットの最低 LF よりも低いいため、攻撃側に与えられる損害はありません。攻撃側の損失ナンバーが要塞の2の CF よりも高いので、要塞は破壊されます。CP はこの VP スペースの支配を取り、1勝利ポイントを獲得し、[総合記録欄上で VP マーカーを+1 移動させます \(5.1.1\)](#)。RU の国家戦意は、[総合記録欄上で1 だけ減少](#)します。

アクション・ラウンド5ー

AP ラウンド5 : AP は「ソム」4 OPS をプレイし、Lutsk に対する攻撃 (Brusilov HQ を参加させ) のため Sarny と Kowel に対する攻撃のため Rovno を活性化させ、スペース内に塹壕を構築するため Lublin を移動活性化させます。AP は、このカードから戦争状態ポイントを獲得しません。なぜならば、イベントのためにプレイされなかったからです。



CP ラウンド4 : CP は「ラスプーチン」3 OPS をプレイし、Krakow と Brody を移動のため、その要塞を攻撃するため Lutsk を活性化させ、GE XXII 予備、XXVII 予備歩兵軍団、GE 重砲兵を Krakow から Ivangorod へ移動させ、AH II と VI 歩兵軍団を Brody から Dubno へ



AP は、サイの目で敗北する可能性を避けるため、側面攻撃の試みを辞退します。そして Lutsk を攻撃し、その攻勢射撃のために重射撃表上の16+コラムで5を振り、+3 DRM です。修正後のサイの目は6で、7の損失ナンバーを与えます。CP はその防御射撃のために重射撃表上の8~9コラムで4を振り、+2 DRM (Mackensen HQ が参加) です。修正後のサイの目は6になり、7の損失ナンバーを与えます。

防御スペース内には2つの GE ユニットがあり、各3の LF を持っています。CP プレイヤーは、AP の攻勢射撃からの損害を吸収するため、完全戦力の GE XX 歩兵軍団を選択します。このユニット

移動させます。

は7の損失値を吸収し、ステップ減少を受けます。CP プレイヤーは、減少戦力のGE XX 歩兵軍団を残っている4の損失ナンバーを吸収するために選択します。このユニットは3のLFを持ち、更にステップ損失を受けて撃破されます(12.6.4)。撃破されたGE XX 歩兵軍団は、再建可能ユニット・ボックスへ行きます。それは、完全戦力のGE 歩兵 SCUによって置き換えられます。このユニットは2のLFを持ち、更なる損害を受けることなしで、残っている1の損失値を吸収します。撃破されたLCUのため、GEの部隊評価値マーカーを総合記録欄上で-1移動させます(24.1)。

AP プレイヤーは、CPの防御射撃からの損害を吸収するため、完全戦力のRU XX 歩兵軍団を選択しなければなりません。なぜならば、このユニットは2のLFを持つからです。これは7の損失ナンバーを吸収し、1ステップ減少を受けます。減少戦力のRU XX 歩兵軍団を、残っている損失ナンバーを吸収するために選択しなければなりません。なぜならば、このユニットは2のLFを持つからです。これは、更にステップ減少を受けて撃破されます(12.6.4)。撃破されたRU XX 歩兵軍団は、補充可能ユニット・ボックスへ行きます。このユニットは、1のLFを持つ完全戦力のRU 歩兵 SCUによって置き換えられます。このユニットは、残っている3の損失ナンバーを吸収しなければならず、ステップ減少を受けます。減少戦力のRU 歩兵 SCUは、残っている2の損失ナンバーを吸収しなければならず、更にステップ減少を受けて撃破されます(12.6.5)。撃破されたRU 歩兵 SCUは、補充可能ユニット・ボックスへ行きます。RU XX 歩兵軍団は、永久に撃破されます(12.6.6)。撃破されたRU XX 歩兵軍団は、除去ユニット・ボックスへ移されます。次いでAP プレイヤーは、更なる損害を受けることなしに、残っている1の損失ナンバーを吸収するため、3のLFを持つ第1近衛歩兵軍団を選択します。除去されたLCUのため、RUの部隊評価値マーカーを総合記録欄上で-1移動させます(24.1)。

どちらのプレイヤーに有利な損失ナンバーの差もないため、この戦闘は勝者を持ちません。Lutskで防御しているユニットは、退却しません(12.2.G.4)。

APは「オーストリアーハンガリー軍の戦争疲労」を戦闘カードとしてプレイしてDubnoを攻撃し、その攻勢射撃のために重射撃表上の8~9コラムで4を振り、+2DRM(「ブルシーロフ攻勢」のために+2、騎兵修正のために+1、道路修正のために-1)です。サイの目は6となり、7の損失ナンバーを与えます。CPはその防御射撃のために重射撃表上の8~9コラムで5を振り、-1DRMで5の損失ナンバーを受けます。

防御スペース内には2つのAHユニットがあり、各2のLFを持っています。CP プレイヤーは、APの攻勢射撃からの損害を吸収するため、完全戦力のAH II 歩兵軍団を選択します。このユニットは7の損失ナンバーを吸収し、ステップ減少を受けます。CP プレイヤーは、残っている5の損失値を吸収するため減少戦力のAH II 歩兵軍団を選択し、更なるステップ減少を受けます。それは更なるステップ減少を受けて撃破され、完全戦力のAH 歩兵 SCUによって置き換えられます(12.6.4)。撃破されたAH II 歩兵軍団は、補充可能ユニット・ボックスへ行きます。このユニットは1のLFを持ち、残っている3の損失ナンバーを吸収し、1ステップ減少を受けます。減少戦力のAH 歩兵 SCUは1のLFを持ち、残っている2のLFを吸収し、更なるステップ減少を受けます。それは撃破され、結果的にAH II 歩兵軍団は永久に除去されます(12.6.6)。撃破されたAH II 歩兵軍団は、除去ユニット・ボックスへ移されます。次い

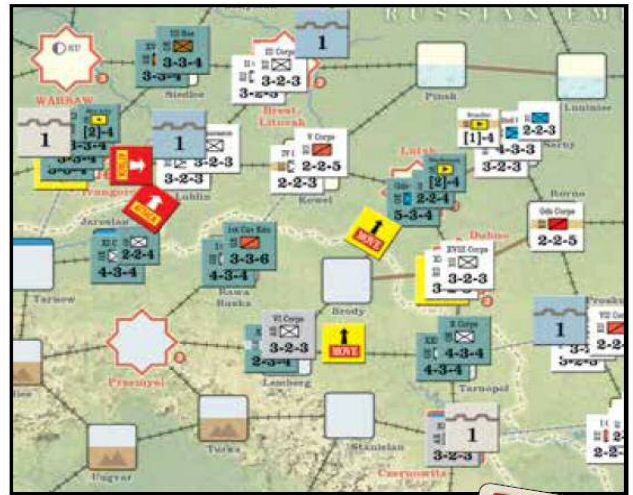
でCP プレイヤーは、残っている損害を吸収するために完全戦力のAH VI 歩兵軍団を選択します。このユニットは2のLFを持ち、更なる損害を受けることなしで、残っている1の損失ナンバーを吸収します。撃破されたLCUのため、AHの部隊評価値マーカーを総合記録欄上で1移動させ、「劣悪」[「Poor」]になります(24.1)。

AP プレイヤーは、CPの防御射撃からの損害を吸収するため、RU 近衛騎兵軍団を選択します。このユニットは2のLFを持ち、5の損失ナンバーを吸収し、ステップ減少を受けます。次いで、AP プレイヤーは、残っている3の損失ナンバーを吸収するために2のLFを持つ完全戦力のRU XVIII 歩兵軍団を選択し、ステップ減少を受けます。彼は減少戦力のRU XVIII 歩兵軍団を選択し、更なる損害を受けることなしで、残っている1の損失ナンバーを吸収します(12.6.2)。

AP プレイヤーに有利な2の損失ナンバー差があるため、防御しているCPユニットは戦闘に敗北し、Lembergまで2スペース退却します(12.7.2)。

次いで、完全戦力のRU XIII 歩兵軍団は、Dubnoへ戦闘後前進してRUの勝利ポイント・スペースを奪回し、1勝利ポイントを獲得します。RUユニットが本国VPスペースの支配を回復したため、RUの国家戦意は2だけ増加し、ロシアはもはや士気阻喪状態ではありません。なぜならば、RUユニットが本国VPスペースの支配を奪回したからです(23.2)。CPがこの戦闘に敗北したため、AHの国家戦意は1だけ減少します。「オーストリアーハンガリー軍の厭戦」は捨て札され(9.8)、AP プレイヤーの捨て札パイルに行きます。

CPラウンド5: CPは「ロシア軍の士気喪失」5 OPSをプレイし、Lublinに対する攻撃のためIvangorodとJaroslauを活性化させ、Brodyへの移動のためにLembergを活性化させ(2



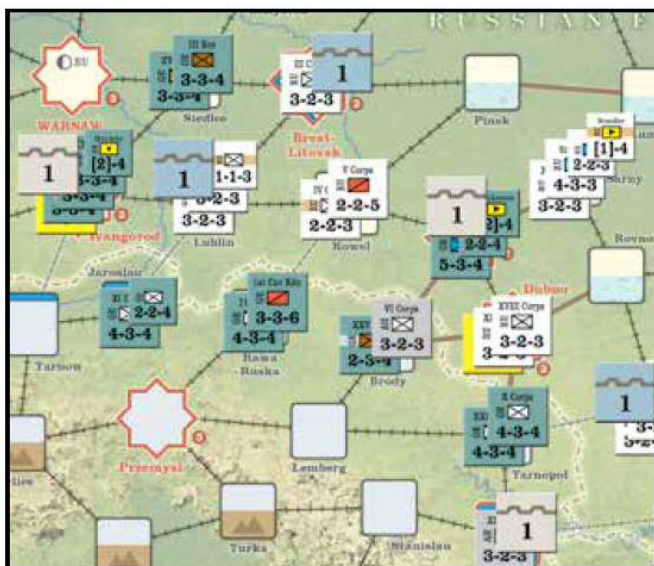
OPSポイント)、塹壕を構築するため移動でLutskを活性化させます。

APは「強行軍」を戦闘カードとしてプレイして、完全戦力のRU II 歩兵軍団をBrest-LitvskからLublinへ移動させます。CPはサイの目で敗北する可能性を避けるため、側面攻撃の試みを辞退します。その攻勢射撃のために重射撃表の13~15コラムで1



を振り(塹壕のために左へ1コラム・シフトします)、+2 DRM (GE 重砲兵のため) です。修正後のサイの目は3になり、5の損失ナンバーを与えます。GE 重砲兵 SCU は1ステップを消費し、裏返されます。AP は重射撃表の8コラムで6を振り(塹壕のため右へ1コラム・シフト)、7の損失ナンバーを与えます。

防御スペース内には2つのRUユニットがあり、各2のLFを持っています。AP プレイヤーは、CPの攻勢射撃から損害を吸収するため、完全戦力のRU II 歩兵軍団を選択します。このユニットは5の損失ナンバーを吸収し、ステップ減少を受けます。次いでAP プレイヤーは、残っている3の損失ナンバーを吸収するため、2のLFを持つ完全戦力のRU V 軍団を選択し、ステップ減少を受けます。彼は減少戦力のRU V 歩兵軍団を選択し、更なる損害を受けることなくして、残っている1の損失ナンバーを吸収します(12.6.2)。



CP プレイヤーは、APの防御射撃からの損害を吸収するため、2のLFを持つGE 歩兵 SCU を選択しなければなりません。このユニットは7の損失ナンバーを吸収し、1ステップ減少を受けます。減少戦力のGE SCU は2のLFを持ち、残っている5の損失ナンバーを吸収しなければなりません。このユニットは、更なるステップ減少を受けて撃破されます(12.6.4)。撃破されたGE 歩兵 SCU は、補充可能ユニット・ボックスへ行きます。次にCP プレイヤーは、残っている3の損失ナンバーを吸収するため、GE XI 歩兵軍団を選択します。このユニットは3のLNを持つため、1ステップ損失を受けます。

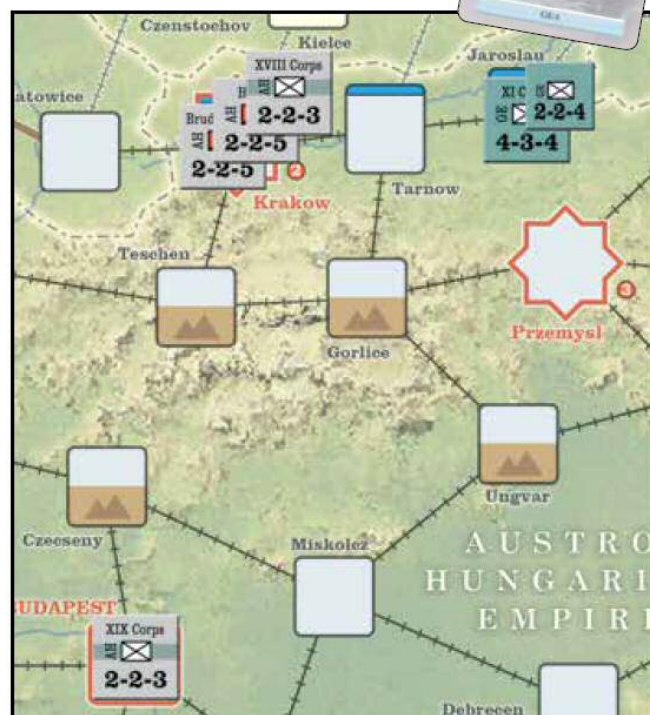
AP プレイヤーに有利な2の損失ナンバー差があるため、防御ユニットが戦場に勝利します。CP はこの戦場に敗北しましたが、攻撃側なので退却しません。「強行軍」と「弾幕」は捨て札され(9.8)、AP プレイヤーの捨て札パイルに行きます。

アクション・ラウンド6ー

AP ラウンド6: APはカードを残しておらず、Sarmyを移動で活性化させるため1 OPSのカードなしプレイ(8.2.e)を行い、**RU 第1近衛歩兵軍団**をBrest-Litovskへ移動させます。



CP ラウンド6: CPは増援カードとして「オーストリアーハンガリー軍の増援」をプレイし、KrahovにAH BruderermannとHauber騎兵軍団を置き(劣悪の部隊評価値のため1ステップ)、BudapestにAH XIX 歩兵軍団を置きます(劣悪の部隊評価値のため1ステップ)。



ターン10 (1916年秋季)、損耗フェイズ

OOS 損耗はありません。

ターン10 (1916年秋季)、攻囲フェイズ

攻囲はありません。

ターン10 (1916年秋季)、戦争状態フェイズ

戦争状態：AP=16、CP=16 (統合戦争状態=32)

勝利ポイント：21

自動的勝利はありません。休戦はありません。

ターン10 (1916年秋季)、叛乱/革命フェイズ

国家戦意：RI=4、GE=10、AH=3

AP プレイヤーは、Lemberg に AH 蜂起ユニットを置きます。
Brody と Lutsk は、ターン11の開始時にOOSになります。

ターン10 (1916年秋季)、補充フェイズ

補充はありません。

ターン10 (1916年秋季)、戦略カード引きフェイズ

APのカード

「ロシア軍の増援」、「ドイツ気質対スラヴ気質」、「ドイツの軍需産業」、「ブルシーロフ攻勢」はそのイベントのためにプレイされたため、ゲームから取り去られています。「一斉退却」と「ソナム」は OPS ポイントのためにプレイされ、APの捨て札パイルに行きます。「オーストリアーハンガリー軍の厭戦」と「強行軍」は、戦闘カードとして使用され、やはり APの捨て札パイルに行きます。アクション・フェイズの終了時に AP プレイヤーの手札に残したカードはないため、彼は新たにシャッフルされた AP の引きパイルから7枚のカードを引きます。

CPのカード

「オーストリアーハンガリー軍の増援」と「ドイツ軍の増援」はそのイベントでプレイされたので、ゲームから取り去れます。「ラスプーチン」と「ロシア軍の士気喪失」は、OPS ポイントのためにプレイされ、CPの捨て札パイルに行きます。「弾幕」は、戦闘カードとしてプレイされた後に捨て札され、CPの引きパイルに戻してシャッフルされます。CP プレイヤーは、「ロシアの鉄道崩壊」を未使用のイベント・カードとして手札に保持します。なぜならば、戦闘カードのみが捨て札できるからです (6.0.H)。彼は、CPの引きパイルから6枚のカードを引きます。



30.0 短期ゲーム・シナリオ [Short Game Scenarios]

ゲーム全体をプレイするための十分な時間がないときは、これらの短期ゲーム・シナリオに挑戦してください。

▶ 30.1 動員から限定戦争へ

[From Mobilization to Limited War]

- 基本ゲームのセットアップ・ルールに従います (4.0)。
- 1914年動員セットアップ・チャートを使用します。
- プレイのシークエンス (6.0) に従い、1914年夏季ターン (ターン1) から 1915年夏季ターン (ターン4) までゲームをプレイします。
- ゲーム終了時、勝利ポイントの得点で勝者を判定します (5.2)。

▶ 30.2 ブルシーロフ攻勢とその後

[The Brusilov Offensive and Beyond]

- ブルシーロフ攻勢のセットアップ・ルール (30.2.1) に従います。
- 1916年夏季 (ターン9) から開始し、しますブルシーロフ・ゲーム開始ルール (30.2.2) に従います。
- プレイのシークエンス (6.0) に従い、自動的勝利又は休戦になるまでプレイします。
- ゲーム終了時、勝利ポイントの得点で勝者を判定します (5.2)。

30.2.1 ブルシーロフ攻勢のセットアップ

[Brusilov Offensive Setup]

- 以下の AP 戦略カードのみを使用します：AP# 3、5、8、9、16、19、23、24、26、27、29~32、34、36~55。
- 以下の CP 戦略カードのみを使用します：CP# 2、6、9、11、17、18、21、26、28~30、32~55。
- ブルシーロフ攻勢ユニット・セットアップ・チャートを使用します。
- ターン・マーカーをターン記録欄上の 1916年夏季 (ターン9) スペースに置きます。
- VP マーカーを総合記録欄上の「23」スペース内に置きます。
- APの戦争状態と CPの戦争状態マーカーを、総合記録欄上の「14」スペース内に置きます。
- 統合戦争状態マーカーを、総合記録欄上の「28」スペース内に置きます。
- RUの国家戦意マーカーを「3」のスペースに、AHの国家戦意マーカーを「7」のスペースに、GEの国家戦意マーカーを「7」のスペースに、それぞれ総合記録欄上に置きます。
- RUの部隊評価値マーカーを「4」のスペースに、AHの部隊評価値マーカーを「3」のスペースに、GEの部隊評価値を「5」のスペースに、ITの部隊評価値を「6」のスペースに、それぞれ総合記録欄上に置きます。
- 各国家についての補充ポイント (RPs) マーカーを総合記録欄の隣に置きます。
- AP と CP の強制的攻勢 (MO) マーカーを、各プレイヤーの MO 記録欄上の「なし又は済み」スペース内に置きます。AP の MO 修正マーカーを、その強制的攻勢修正記録欄の「2」のスペース上に置きます。CP MO 修正マーカーをその強制的攻勢修正記録欄の「1」のスペース上に置きます。
- CP 予備ボックス内のスペース上に「1 GE RP to TU RP」マーカーを置きます。

- m. AP 予備ボックス内のスペース上に「1 AP-ARp to RU RP」マーカーを置きます。
- n. 「AP 鉄道」[“AP Railroads”]、「CP 鉄道」[“CP Railroads”]、「ドイツの軍需産業」[“German War Industry”] をターン記録欄上の 1916 年夏季（ターン 9）スペース内に置きます。「英国海軍の封鎖」[“Royal Navy Blockade”]、「海上侵攻可」[“Ses Invasions Allowed”]、「地中海の U ボート」[“U-Boats in the Med”]、「AP 護送船団」[“AP Convoy”]、「ロシア軍の強襲上陸可」[“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。「上陸」[“Landing”] マーカーを、サロニカ [Salonika] に連結した海上侵攻スペース上に置きます。
- o. 以下の各要塞スペース上に要塞破壊マーカーを置きます。: Lotzen, Kovno, Olita, Grodno, Lomza, Warsaw, Ivangorod, Brest-Litvsk, Przemsyl, Belgrade, Lutsk.
- p. GE の支配マーカーを Mitava, Radviliskaya, Panevezys, Svetsyany, Molodechono, Baranovich, Pinsk, Lutsk に置きます。CP プレイヤーは、このラインの西の全 RU スペースを支配し、これらのスペース上にも GE 支配マーカーを置くことができます。
- q. GE の支配マーカーを Monastir に置き、AH の支配マーカーをセルビアとモンテネグロ内のその他の全スペース上に置きます。
- r. 「上陸」[“Landing”] マーカーをサロニカ [Salonika] に連結した海上侵攻スペース上に置きます。
- s. AP のアクション・ラウンド・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 のアクション・ラウンド・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。
- t. 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。
- u. 他の全てのマーカーを手の届く所に置きます。

3 0. 2. 2 ブルシーロフ・ゲームの開始 [Brusilov Game Start]

- a. AP プレイヤーについて、ゲームを開始します。
 1. AP プレイヤーは、自軍の戦略カードからデッキを組みます。
 2. 次に、AP プレイヤーは、デッキから「ブルシーロフ攻勢」[THE BRUSILOV OFFENSIVE] カードを取ります。
 3. 次に、AP プレイヤーは自軍のデッキをシャッフルし、更に 6 枚の手札を引きます。
 4. AP プレイヤーは、残りの自軍戦略カードから引きパイルを組みます。
 5. AP プレイヤーは、「ブルシーロフ攻勢」を最初にプレイすることを要求されません。
- b. CP プレイヤーについて、ゲームを開始します。
 1. CP プレイヤーは、自軍の戦略カードからデッキを組みます。
 2. CP プレイヤーは、デッキから 1 枚の 4 OPS カードを取り、**このカードを AP プレイヤーに見せます。**
 3. 次に、CP プレイヤーは自軍のデッキをシャッフルし、更に 6 枚の手札を引きます。
 4. CP プレイヤーは、残りの自軍戦略カードから引きパイルを組みます。
 5. AP プレイヤーは、4 OPS カードを最初にプレイすることを要求されず、もしもカードがプレイされてもイベントとしてプレイすることを要求されません。



3 1. 0 戦略チップ [Strategy Tips]

3 1. 1 連合国勢力の戦略 [Allied Powers Strategy]

中欧列強国内の VP スペースが分散しているため、連合国勢力は東プロシアとガリシアのどちらでも積極的な戦略に従うこととなります。オーストリアーハンガリーからベーチ [Pecs] にかけて二分して中欧列強を分断することは、魅力的な戦略になり得ます。そのラインの南にある AH ユニットの、本国補給源から分断されることとなります。トルコは GE RPs を TU RPs に変換できなくなり、ブルガリアは孤立します。

ロシアの国家士気阻喪とそれに続く蜂起を回避するため、ロシア VP スペースの損失を避けるか、又はロシア軍の VP スペース占領によって相殺しなければなりません。蜂起の回避は、ロシア革命を防ぐために非常に重要です。

重大な損害は、ドイツが隙間を埋める前に AH ユニットにつけ入ることができます。AH の部隊評価値は迅速に損なわれるため、ロシア軍の突破を止めるべく、より少ない能力が落ちた AH ユニットを使わせることを CP プレイヤーに強制します。それは AH の国家士気阻喪も導くことになり、結果として生じた蜂起を鎮圧するため、前線からユニットを引き抜くことを CP プレイヤーに強制します。もしも CP プレイヤーが無視すると、オーストリアーハンガリーが崩壊するリスクがあります。AH の崩壊は、連合国勢力が東部戦線で戦争に勝利できるということです。

RU ユニットは、緒戦で防御側のドイツ軍を圧倒するでしょう。ドイツが防御を固めて南方へ向かうことを強制する前に、AP プレイヤーはドイツ国内の VP スペースを奪取するために押し込むことができます。もしも GE のユニットがロシア軍の進撃を鈍らせることができなければ、AP プレイヤーはより GE ユニットの損失を強いて、よりドイツ国内の VP スペースを占領し、ドイツ軍の補給と輸送線を脅かす蜂起を誘発するため、西方への進撃を継続できます。

AP プレイヤーは、ロシア軍と闘っている自軍ユニットを引き抜くことを中欧列強に強制するため、可及的速やかにイタリアとルーマニアを参戦させなければなりません。これは、ロシアの国家士気阻喪、その結果として生じる蜂起、ロシア革命を導くために十分なロシアの VP スペースを占領する中欧列強の戦略を妨害します。

CP プレイヤーに、ロシア、イタリア、ルーマニアの戦線で同時に闘い、バルカン諸国内の AP ユニットに対して防御することを強いると、オーストリアーハンガリー軍の防御を薄くし、最終的な突破と AH の崩壊を導きます。



3 1. 2 中欧列強の戦略 [Central Powers Strategy]

中欧列強は、ポーランドの突出部を摘み取って、そのロシア VP スペースの占領を試みなければなりません。前線近くにあるその他のロシア VP スペースに手を伸ばすのは、次の優先目標です。これらの十分な占領は、RU の国家士気阻喪と結果的に蜂起を導きます。この過程で RU に重大な損害を課すことで、RU の部隊評価値が損なわれます。AP プレイヤーは、蜂起を鎮圧するために前線から有力な RU ユニットを引き抜くことを強いられ、さもなければロシア革命のリスクがあります。ロシア革命の誘発は（たとえ AP プレイヤーが一次的にそれを抑制しても）、中欧列強が東部戦線で戦争に勝利できるということです。

中欧列強は、セルビアに対する AH の強制的攻勢でゲームを開始します。CP プレイヤーは、ツェティニエ [Cetinje] 又はベオグラード [Belgrade] を奪取するためにできることをしなければなりません。彼は AH ユニットを東に移動させてロシア軍部隊に対峙させる圧力も受けます。彼はセルビアを崩壊させるためとトルコをプレイに持ってくるため、可及的速やかにブルガリアを参戦させなければなりません。ルーマニアが参戦するまで、BU と TU のユニットは、オーストリアーハンガリーの南側面を防護するため、バルカン諸国とギリシャ国内の AP 部隊に対して動くこととなります。もしもルーマニアが参戦したら、使用可能な BU と TU のユニットは、ルーマニア軍を圧倒している AH 部隊を支援するため、北へ反転することとなります。

イタリアが参戦したとき、ロシアが結局中立化するまでは、CP プレイヤーは IT ユニットを封じ込めるのに十分な部隊を割り当てるのがベストです。次いで、彼は CP ユニットをイタリア戦線にシフトさせ、その AP 部隊に対して攻勢に出るのです。



3 2. 0 戦略カードの歴史的注釈

[Strategy Card Histories & Notes]

3 2. 1 連合国勢力のカード [Allied Powers Cards]

AP#1 「東プロシアへの進撃」 [DRIVE ON EAST PRUSIA] : 皇帝ニコライ II 世は要請に応え、フランスを直接支援するため、元々のオーストリアーハンガリーを攻撃してドイツを静観するロシア軍の計画変更を命じました。代わりに、ロシア第1軍と第2軍は、東プロシアに送られました。

AP#2 「ロシア軍の増援」 [RUSSIAN REINFORCEMENTS] : 1914年8月、ロシア近衛第 XXVI、第 XVIII、第1トルキスタン歩兵軍団を含むロシア第9軍が編成されました。

AP#3 「プレーヴェ」 [PLEHVE] : 1914年のガリシアの戦いでロシア第5軍を統率したパーヴェル・プレーヴェ将軍は、攻撃的で戦術的手腕を持った指揮官で、後の1915年にドイツのリーガ [Riga] 進撃を食い止めました。1915年から1916年初旬まで、プレーヴェはロシア北西正面軍を統率し、1916年4月に死亡しました。

AP#4 「鉄道部隊」 [ZHELEZNODOROZHNYE VOYSKA] : ロシアは、近隣諸国が侵攻軍団を輸送するのを妨げるため、異なる軌幅を使用しました。開戦後、ガリシアの戦いで帝政ロシア軍を支援するため、鉄道連結を変更する必要がありました。これは帝政ロシア陸軍の工兵軍団部隊として1851年に創設された世界最古の「鉄道部隊」 [ZHELEZNODOROZHNYE VOYSKA] によって行われました。

AP#5 「退却不可」 [NO RETREAT] : スタッフカは、ガリシアで中欧列強の反撃に直面したニコライ・イワノフ将軍の南西正面軍部隊に死守を命じました。

AP#6 「プリットヴィッツ」 [PRITWITZ] : 開戦時、マクシミリアン・フォン・プリットヴィッツ（「ふとつちよ」とあだ名された）将軍は、東プロシアでドイツ第8軍を統率していましたが、その優柔不断さによりドイツ最高司令部（Oberste Heeresleitung 又は「OHL」）は彼を罷免し、後任としてパウル・フォン・ヒンデンブルク将軍を指名しました。

AP#7 「ガリシア攻勢」 [GALICIA OFFENSIVE] : 1914年9月中に、ロシア第3、第4、第5、第8軍はガリシアに進撃し、ロシア軍と交戦したオーストリアーハンガリー軍は、その部隊の約半数を失いました。

AP#8 「プトニク」 [Putnik] : セルビア軍を率いたラドミル・プトニク将軍は、第二次バルカン戦争でセルビアに敗北したブルガリアが復讐のためセルビアに攻め込むまで、侵略者であるオーストリアーハンガリー軍に対して一連の勝利を収めました。左右から CP の攻撃に圧倒されたプトニクは、降伏を拒絶して自軍部隊をアルバニアの港湾へ強行軍させました。そこから、AP の艦船によってギリシャの島々へ撤収しました。セルビア撤収中とその後に健康を害したプトニクは、1917年5月に死亡しました。

AP#9 「ワルシャワの戦い」 [BATTLE FOR WARSAW] : ポーランドへの GE/AH の合同攻勢の一部として、ドイツ第9軍はワルシャワ占領を二度試みましたが、撃退されました。1915年8月、3週間の激闘後、ワルシャワはドイツ第12軍に陥落しました。

AP#10 「キッチンナー」 [KITCHENER] : 1915年前半、帝政ロシア陸軍は国内生産が不十分のために厳しい弾薬不足を経験し、ホレイショ・キッチンナー卿によって手配された輸入で解消しました。1898年、キッチンナー卿は、オムダーマンの戦いで勝利し、大英帝国のためにスーダンの支配を確保したことで名声を博しました。キッチンナーは、1916年に外交交渉のためにロシアに向けて航海中、乗っていた船が触雷して沈没したときに死亡しました。

AP#11 「英国海軍の封鎖」 [ROYAL NAVY BLOCADÉ] : 1914年11月にトルコが CP 同盟国として参戦した後、イギリス海軍の艦船はトルコ沿岸を封鎖しました。それはトルコ帝国が依存していた輸出、輸入、国内の艦船輸送を断ち切りました。

AP#12 「ロシア軍の増援」 [RUSSIAN REINFORCEMENTS] : 1914年8月、ロシア第 II コーカサス、第 III シベリア、第 XXII フィンランド歩兵軍団を含むロシア第10軍が編成されました。

AP#13 「スタッフカ」 [STAVKA] : 帝政ロシア陸軍の最高司令部です。これは114個歩兵師団と36個騎兵師団の活性軍を指揮しました。スタッフカは2つの戦争計画を用意していました。: G 計画は、ドイツに対する3個軍の攻勢とオーストリアーハンガリー国外を保持するための3個軍の使用が計画され、A 計画はオーストリアーハンガリーに対する4個軍の攻勢とドイツ国外を保持する2個軍の使用が計画されました。

AP#14 「統べよブリタニア」 [RULE BRITANNIA] : 1914年秋季までに、英国海軍の水上艦部隊は、オーストリアーハンガリー海軍を封じ込め、ドイツ海軍を一掃して、地中海海域の支配を達成しました。

AP#15 「コンラート」 [CONRAD] : オーストリアーハンガリー参謀総長フランツ・コンラート・フォン・ヘッツェンドルフ元帥は鋭敏な戦略眼を持っており、彼の軍の能力についての非現実的な見方によって相殺されました。その結果、彼が考案した一連の輝かしい計画は全て失敗しました。

AP#16 「アレクセーエフ」 [ALEXEYEV] : ミカエル・アレクセーエフ将軍は、北西正面軍を指揮し、1915年中にポーランド突出部の罠から首尾よく逃れました。皇帝ニコライ II 世は、後に彼をスタッフカの参謀長に任命しました。

AP#17 「プシェムィシルの攻囲」 [SIEGE OF PRZEMYSL] : 1914年10月までに、ガリシアへのロシア軍の攻勢はカルパチア山脈へ突進し、ロシア軍戦線背後のプシェムィシルに AH の要塞が残されました。攻囲下のプシェムィシル守備隊は、1915年3月に降伏しました。

AP#18 「バルカン諸国への介入」 [INTERVENTION IN THE BALKANS] : AH/BU のセルビア侵攻に呼応して、フランスとイギリスは AP の遠征部隊がサロニカに上陸することを認めるため、ギリシャの総理大臣ベニゼロスを説得しました。ギリシャ王コンスタンティノスは、カイザーの怒りを避けることを望み（カイザーは、彼の従兄弟でした）、ベニゼロスを辞任させました。サロニカに上陸した BR/GR 国際防衛軍団は、イギリス軍によって率いられていましたが、ベニゼロスを支援してコンスタンティノス王と対立するギリシャ人兵士たちからも構成されていました。

AP#19 「沿岸砲撃」 [SHORE BOMBARDMENT] : イギリスとフランスの水上艦部隊は、地中海沿岸付近の AP 部隊に与える浮き砲台として使用されましたが、戦闘では継続的に優位でした。

AP#20 「ロシア軍の増援」 [RUSSIAN REINFORCEMENTS] : ガリシアの戦いで被った死傷者からの人員不足を満たすため、RU 第 XXIX、第 XXX、第 XXXI、第 XXIII 歩兵軍団が創設されました。

AP#21 「イタリア」 [ITALY] : オーストリアーハンガリーとドイツとの戦前の三国同盟の一員でしたが、イタリアは 1914 年に中立を宣言しました。事実上、三国同盟は防御的なものであり、オーストリアーハンガリーのセルビアに対する侵略にイタリアが参加する義務はないと主張しました。オーストリアーハンガリー国内で抑圧されたイタリア領土の Italia Irredenta（回復されざるイタリア）の要求を伸長するイタリア国粋主義者の動きもありました。この思想は、イタリア公人エリート的重要な人々によって採択されました。イタリアは、オーストリアーハンガリーから東アドリア海沿岸のトリエステの港湾都市があるトレント地方を奪う野心のため、1915 年 5 月 AP 同盟国としての参戦を納得しました。

AP#22 「サロニカ侵攻」 [SALONIKA INVASION] : イギリスとフランスの部隊はサロニカに上陸し、その数が増えるにしたがって、戦力も増大しました。再建されたセルビア軍を加えて、この部隊はブルガリアを戦争から脱落させ、セルビアを解放し、CP が和平を訴えたときにオーストリアーハンガリーへ侵攻する準備をしていました。

AP#23 「護送船団」 [CONVOY] : 地中海の海上輸送がドイツ軍 U ボートによって脅かされたことへの対応です。AP の兵員輸送船と補給船は一団となって航海し、敵潜水艦を撃沈又は追い払うために編成されたイギリスとフランスの駆逐艦その他の水上艦隊によって護衛されました。

AP#24 「一斉退却」 [THE GREAT RETREAT] : 1915 年 9 月に開始して、帝政ロシア陸軍はドイツ軍とオーストリアーハンガリー軍部隊による包囲を逃れるため、ポーランドから撤退しました。この過程は、1915 年 10 月に終了しました。ロシア軍部隊は、北はリーガ [Riga] から南はチェルニウツィー [Czernowitz] に至る 400 マイルの前線を維持しました。

AP#25 「ポリワノフ」 [POLIVANOV] : 1915 年 6 月、アレクセイ・ポリワノフは、兵器と砲弾生産システムを立て直し、ロシアの戦備不足を終わらせる国防特別審議会を創設した後、ロシアの軍事大臣に任命されました。ポリワノフは、帝政ロシア陸軍に近代的な欧州標準を持ち込みました。その成果にもかかわらず、ポリワノフは後に「怪僧」グリゴリー・ラスプーチンの感情を損なったために解任されました。

AP#26 「カドルナ」 [CADORNA] : イタリアが参戦したとき、ルイージ・カドルナ將軍はイタリア陸軍参謀本部長でした。イゾンツォ川の戦いからの損耗で、彼の部隊の戦意は刈り取られ、士気を高めるために厳罰主義を採用しました。11 回目のイゾンツォの戦いにおいて、カドルナは防御側の AH 軍に多大な圧力を加え、ほぼ突破しました。

AP#27 「ロシア軍の増援」 [RUSSIAN REINFORCEMENTS] : 軍事大臣として在職中、アレクセイ・ポリワノフは新たな徴兵制度を制定し、良く訓練され、規律正しく、士気が高い 2,000,000 名の部隊を動員しました。

AP#28 「サライユ」 [SARRAIL] : モーリス・サライユ將軍は、オリエント軍として命名された、サロニカの多国籍 AP 部隊の司令官に任命されました。彼はこれらを再編し、ドイツ軍 U ボートを避けるため、アドリア海の狭い航路を越えて補給しました。サライユは有力な部隊を創設し、セルビア軍を支援するため 1915 年秋季に北方へ送られましたが、ブルガリア軍部隊によって阻止されました。セルビアの陥落後、サライユはサロニカ周辺の防衛線まで退却しました。1916 年 9 月、彼はルーマニアを救援するために攻勢に出ましたが、CP の強固な防御のために再び失速しました。

AP#29 「アルバニア作戦」 [ALBANIAN GAMBIT] : これはブルガリアを打ち負かし、セルビアを解放してトルコ軍を撃退する目的でマケドニアに部隊を上陸させる、AP の決断を引き出したと仮定するものです。

AP#30 「ドイツ労働者のストライキ」 [GERMAN LABOR STRIKES] : 食料不足、生活費の高騰、戦争が長引くことで増大するフラストレーションは、ドイツ労働者のストライキを 1915 年に 137 回、1916 年に 240 回、1917 年に 561 回起こさせました。

AP#31 「集団騎兵突撃」 [MASSSED CAVALRY CHARGE] : 帝政ロシア陸軍の多数の騎兵は、1914 年に退却しているオーストリアーハンガリー軍歩兵に対する集団騎兵突撃の発動を可能にしました。戦争が長引くにつれて戦闘戦術が変わり、兵器の発達は集団騎兵突撃が成功する機会を減少させました。

AP#32 「セルビア軍の帰還」 [THE SERB RETURN] : 1915 年秋季、多国籍の CP 部隊がセルビア軍を打ち破り、国外へ退去しました。連合国勢力による支援でセルビアは軍を再建し、セルビアを解放してオーストリアーハンガリーへの侵攻を準備するため、ギリシャへの攻勢に投入されました。

AP#33 「イタリア軍の増援」 [ITALIAN REINFORCEMENTS] : ルイージ・カドルナは、オーストリアーハンガリーに対する自身の消耗戦戦略のため、1916 年までに追加の師団創設を強要しました。

AP#34 「NOEMVRIANA」 (「11 月事件」) : 1916 年、コンスタンティノス王のギリシャが中欧列強と同盟することを妨げるため、AP 部隊がアテネに上陸しました。彼の親ドイツ傾向はベニゼロスを罷免し、ルペル要塞のブルガリア軍への降伏は AP 勢力に疑いを持たせました。AP 部隊は、武装したギリシャ人王党派からの組織的抵抗に会い、コンスタンティノス王が連合国勢力に宣戦布告する軍事衝突が発生しました。次いで、AP 海軍部隊はギリシャに対して封鎖を課し、1917 年にコンスタンティノス王は退位を余儀なくされました。

AP#35 「ブルシーロフ」 [BRUSILOV] : 1916 年 3 月、スタッフカは帝政ロシア陸軍の南西正面軍の指揮をアレクセイ・ブルシーロフ将軍に与えました。ナロチ湖の戦いでドイツ軍部隊によって採られた戦術を検証してロシア軍の短所を調整し、彼は相手側であるオーストリアーハンガリー軍の塹壕線を突破するための仕組みを作りました。

AP#36 「騎兵スクリーン」 [CAVALRY SCREEN] : ロシア軍騎兵は、しばしば進撃しているロシア軍歩兵の正面にある敵部隊の戦力を牽制するため、退却しているロシア軍歩兵と追撃している CP 部隊との間に自身を置くことにより後方と側面を防護するために使用されました。

AP#37 「ロシア軍の増援」 [RUSSIAN REINFORCEMENTS] : 軍事大臣として在職中、アレクセイ・ポリワノフは追加の近衛師団を新設し、ロシア軍騎兵を軍団規模の組織に改編しました。

AP#38 「アラブ革命」 [THE ARAB REVOLT] : 1916 年 6 月、アラブ革命が開始され、オスマンのイスラム聖地失陥をもたらしました。アラブ人はダマスカス [Damascus] へ行軍し、ヒジャーズ [Hejaz] の支配権のために闘いました。革命は、アラブ暴徒と戦うためトルコ部隊に配置転換を強いました。

AP#39 「ルーマニア」 [ROMANIA] : トランシルヴァニアの領土を欲して、1916 年 8 月にルーマニアは中欧列強に宣戦布告し、4 個軍のうちの 2 個軍でオーストリアーハンガリー北部を攻撃しました。AH と GE の混成部隊はルーマニアの攻勢を停止させ、ドイツ軍、オーストリアーハンガリー軍、トルコ軍で構成された第 2 の CP 部隊で南からルーマニアを攻撃しました。ブカレスト [Bucharest] は、1916 年 12 月に陥落しました。

AP#40 「ギリシャ」 [GREECE] : コンスタンティノス王の退位に続き、1917 年 6 月にギリシャは連合国勢力に与しました。次いで、ギリシャ軍兵士は、バルカン戦線でフランス軍とイギリス軍部隊の隣で闘いました。

AP#41 「強行軍」 [FORCED MARCH] : 戦争を通じて、ロシア軍の司令官は、窮地に立った友軍を応援して畏から救出するため、並びに退却している AH 部隊を追撃するために強行軍を使用しました。

AP#42 「イタリア軍の増援」 [ITALIAN REINFORCEMENTS] : イゾンツォ川の戦い、AH/GE の大規模なカポレット攻撃、AH のアジアゴ攻勢で被った損失のため、1917 年までに更に多くのイタリア軍師団が創設されました。

AP#43 「ドイツ気質対スラヴ気質」 [GERMANDOM AGAINST SLAVDOM] : ドイツ軍は、東部戦線全域でオーストリアーハンガリー軍の半数を構成する反目したスラヴ人を統率することを主張し、AH の参謀総長コンラートの代わりにドイツ Ober Ost (東方最高司令部) からの命令に対する反発を導きました。

AP#44 「ブルシーロフ攻勢」 [THE BRUSILOV OFFENSIVE] : 1916 年 6 月に開始して、アレクセイ・ブルシーロフ将軍は RU 南西正面全体に沿った同時攻撃を発動しました。これは防御側のオーストリアーハンガリー軍が、攻撃のいずれか一点に予備を送ることを妨げました。ロシア軍部隊が進撃するに連れて、薄かった AH 組織は崩壊しました。結局、損耗がロシアを弱らせ、ブルシーロフ攻勢は 1916 年 7 月に息切れさせました。

AP#45 「ソンム」 [THE SOMME] : 1916 年 7 月、フランスとイギリスがその部隊を連携させた大規模な攻勢です。防御側のドイツ軍は、師団数で 3 倍の敵との戦いを強いられました。ドイツ軍司令官は、自軍部隊が寸土刻みで闘い、イギリス軍砲兵の好餌になっていると主張しました。結果としての大虐殺は、OHL 参謀総長のエーリヒ・フォン・ファルケンハイン将軍の辞任を導きました。

AP#46 「無鉄砲フランキー」 [“DESPERATE FRANKIE”] : 度重なる軍事的失敗は、モーリス・サライユ将軍のオリエント軍指揮を終わらせました。1918 年初頭、フランシェ・デスペレイ将軍が後任になりました。1918 年 9 月、デスペレイはギリシャ、フランス、セルビア、イギリス、イタリアの軍を率いたマケドニアでの攻勢に成功し、ブルガリアは戦争から脱落しました。この勝利に続いて彼はバルカン諸国の大部分を蹂躪し、オーストリアーハンガリーへ侵攻する準備をしました。南方戦線の崩壊は、1918 年 11 月に休戦を強いたいくつかの進展の 1 つでした。最後の戦役中、デスペレイはイギリス軍将校によって「無鉄砲フランキー」のあだ名を与えられました。

AP#47 「ブルガリア軍の壊滅」 [BULGARIAN ARMY BREAKS] : 1918 年までのブルガリア軍部隊は、装備が貧弱で、弾薬と糧秣が不足し、戦争に疲れていました。ドイツ軍がその部隊を西部戦線へ移したため、事実上、バルカン諸国内で AP 部隊を受け流すために孤軍奮闘していました。1918 年 9 月、連合国勢力はフランス、イギリス、セルビアの部隊を使用してセルビアに攻勢を発動しました。防御側のブルガリア軍が破断界を迎えたとき、AP 部隊は戦線を突破しました。ブルガリア軍は、一斉退却を強いられました。

AP#48 「オーストリアーハンガリー軍の厭戦」 [WAR WEARY AUSTRO-HUNGARIANS] : 飢餓、兵器の不足、不十分な弾薬に悩まされたオーストリアーハンガリー軍部隊は、1918 年に前進してくる AP 部隊の圧力を受けて、しばしば配置場所を放棄しました。

AP#49 「ロシア軍の増援」 [RUSSIAN REINFORCEMENTS] : Opolchenie (「民兵旅団」) から編制された RU 第 XXIX、第 XLI 歩兵軍団は、二線級の予備役、高年齢者から構成されていました。

AP#50 「ツァーリ万歳！」 [LONG LIVE THE TSAR!] : これは、ツァーリが叛乱を鎮圧し、臣民と軍隊の忠誠を維持し、革命を打ち破る能力があったと仮定します。これ (23.4.3) をあらわすために *Illusions of Glory* で使用されるメカニクスは、他の第一次世界大戦カードードリヴン・ゲームとは異なります。

AP#51「最高戦争評議会」[SUPREME WAR COUNCIL]：凄惨なカポレットの戦いは、連合軍勢力により緊密な連携の必要性を認識させました。提言機関として最高戦争会議が組織され、後には統合司令部に発展しました。その最初の行動は、6個フランス軍と5個イギリス軍師団をイタリア戦線に送ることでした。

AP#52「オーストリアーハンガリー軍水兵の叛乱」[AUSTRO-HUNGARIAN SAILOR REVOLT]：1918年2月、アドリア海のコトル [Kotor] 海軍基地でAH第5艦隊の叛乱が開始されました。40隻の水兵が叛乱に合同しました。初期の要求だった待遇改善は、間もなく政策的な要求と平和の要請に取って代わりました。叛乱は、強制的に鎮圧されました。

AP#53「トルコの脱走」[TURKISH DESERTIONS]：トルコ陸軍の脱走兵を各オスマン帝国民族中で等級づけすると、大多数がトルコ人とアナトリア人のイスラム回教徒でした。肉体的、精神的な疲労困憊、勝利への無頓着、オスマン帝国が滅亡しつつあるという認識が、トルコ陸軍部隊からの脱走原因でした。戦争の終結までに、少なくとも500,000人が脱走しました。脱走兵たちは地方を彷徨い、寄食し、追剥になりました。トルコ軍部隊は、これらの脱走兵が生み出した治安上の問題を解決するため、多くを割かなければなりませんでした。

AP#54「ケレンスキー攻勢」[THE KERENSKY OFFENSIVE]：1917年3月、ツァーリは公的な正統性と軍の指揮を失いました。彼は退位し、ゲオルギー・リヴォフ公爵と彼の内閣で *Duma* (議会) の一員であるアレクサンドル・ケレンスキーが首班となった臨時政府によって代わられました。ケレンスキーは、いまやロシア軍参謀総長であるブルシーロフ將軍に、ガリシアで攻勢を発動するよう突きました。それはつかの間成功しましたが、やがてCP部隊による反撃の下で崩壊しました。「ケレンスキー攻勢」の失敗は、リヴォフ政府を打ち倒しましたが、ケレンスキー自身はその後任に座りました。

AP#55「ブレストーリトフスク条約」[TREATY OF BREST-LITOVSK]：1917年11月、臨時政府から闘争力が失われた後、ボルシェヴィキがドイツと和平交渉を開始しました。ドイツの性急な要求により、1918年2月に和平会談は失敗に終わりました。次いでドイツは、ペトログラード、モスクワ、キエフへ向けた攻勢を発動しました。ロシア軍部隊は、ドイツ軍の強襲によって圧倒されました。1918年3月、ロシアはドイツとの交戦を終わらせるため、ドイツの言いなりにブレストーリトフスク条約を調印しました。



3.2.2 中欧列強のカード [Central Powers Cards]

CP#1「8月の砲声」[GUNS OF AUGUST]：1914年8月、ドイツ第8軍はロシア第1軍と第2軍からの東プロシア攻撃に備えました。ドイツ軍は、グンビネン [Gumbinnen] の西でロシア第1軍を待ち伏せしました。もしも成功すれば、次にロシア第2軍に対して移動することになります。失敗したら、GE第8軍はヴィスツラ川の背後に退却する計画でした。

CP#2「フォン・フランソワ」[von François]：1914年8月、ヘルマン・フォン・フランソワ將軍は、GE第1歩兵軍団を指揮しました。攻撃的で不服従な彼は、グンビネンの東でロシア第1軍の師団を攻撃し、ドイツ第8軍の奇襲要素を失わせることになりました。

CP#3「ドイツ軍の増援」[GERMAN REINFORCEMENTS]：ドイツ第8軍は、西部戦線のフォン・シュリーフェンの右翼から取られたGE第XI、近衛予備歩兵軍団と、ベルギーからの騎兵部隊によって増強されました。

CP#4「BURGFRIEDEN」(「党派の休戦」)：帝国議会の反対政党は、その政策的差異を脇へ押しやり、ドイツの戦争努力を支援するために結束しました。

CP#5「ヒンデンプルクとルーデンドルフの指揮」[HINDENBURG AND LUDENDORF IN COMMAND]：1914年8月20日、グンビネンの戦いで敗北した後、ドイツ第8軍は東プロシアからの退却を計画しました。この決定に不満だったOHLは軍司令官(マクシミリアン・フォン・プリットヴィッツ將軍)を更迭し、普仏戦争のヴェテランであるパウル・フォン・ヒンデンプルク將軍と交代させました。順番に、フォン・ヒンデンプルクは、軍参謀長にエーリヒ・ルーデンドルフ將軍を任命しました。

CP#6「無線傍受」[WIRELESS INTERCEPTS]：帝政ロシア陸軍部隊に無線伝達された命令は、ドイツ軍によって傍受されて容易に解読され、ロシア軍の戦闘計画に対して準備することができました。

CP#7「レンネンカンフ」[RENNENKAMPE]：1914年8月、ロシア第1軍をパヴェル・レンネンカンフ將軍が指揮しました。彼は自らの軍をコフノ [Kovno] から東プロシアに先導し、一方ロシア第2軍は南から東プロシアへ前進しました。これらの間で、ドイツ第8軍を罠にはめようと意図しました。ところが、グンビネンでの勝利の後、レンネンカンフはぐずぐずして罠を閉じる支援することに失敗しました。これは、前進しているRU第2軍をドイツ軍に対してタンネンベルク [Tannenberg] で非支援状態にしました。

CP#8「後備兵を前線へ」[LANDWEHR TO THE FRONT]：ドイツの後備兵は、正規兵と予備役兵に続く3番目の部隊範疇でした。これらは、地域防衛部隊を意図していましたが、ドイツ軍の戦闘損失がこれらを補充として前線部隊に組み入れることを強いました。

CP#9「タンネンベルク」[TANNENBERG]：1914年8月26日、GE第XVIIと第I予備歩兵軍団は、タンネンベルクでRU第2軍を攻撃してその右側面を突きました。GE第I歩兵軍団は、ロシア軍の左側面を攻撃しました。包囲される恐れがありましたが、ロシア第1軍が背後からドイツ軍を攻撃できるよう、ロシア軍は退却を遅らせました。これに失敗したことが明らかになったとき、秩序だった退却には遅すぎました。RU第2軍のほんの一部だけが、なんとか脱出しました。GE第8軍は、これに続いてロシア国内へ進撃しました。

CP#10「オーベル・オスト」[OBER OST]：1914年に創設されたオーベル・オスト [Ober Ost] (東方最高司令部) は、それらが指揮する領域に沿って、その司令官と幕僚団から構成されました。オーベル・オスト最初の司令官は、パウル・フォン・ヒンデنبルク将軍でした。1916年にエーリヒ・フォン・ファルケンハイン将軍がOHLの最高司令官として退いたとき、フォン・ヒンデنبルクは彼を交代させました。バヴァリアのレオポルト皇子がオーベル・オストの指揮を名目上与えられましたが、作戦上の統制はマックス・フォン・ホフマン将軍に与えられました。

CP#11「マズールィ湖」[MASURIAN LAKES]：タンネンベルクでの虐殺後、ドイツ第8軍はマズールィ湖近郊のロシア第1軍に矛先を向けました。ドイツ軍部隊はロシア軍左翼をほぼ突破し、ロシア軍の反撃は失敗しました。RU第1軍は、コフノへ撤退しました。

CP#12「ドイツ軍の増援」[GERMAN REINFORCEMENTS]：1914年秋、GE第XVII予備、第XXV予備歩兵軍団、第1騎兵団、GE第8軍からのその他部隊からドイツ第9軍が編成されました。

CP#13「EISENBACHTRUPPEN」(「鉄道部隊」)：鉄道建設、鉄道交通、一般労役中隊が旅団に編成されました。ドイツ軍鉄道部隊は、主要な3つの任務に就きました。それは、部隊や補給の鉄道輸送促進、損傷した鉄道線の修理、部隊機動のための標準軌幅鉄道の伸長でした。

CP#14「ドイツ軍の増援」[GERMAN REINFORCEMENTS]：1914年末、オーベル・オスト [Ober Ost] は、西部戦線からのGE第II、第XXI歩兵軍団と第XXXIX予備歩兵軍団で増強しました。

CP#15「マッケンゼン」[MACKENSEN]：1914年秋、アウグスト・フォン・マッケンゼン将軍は、ドイツ第9軍の指揮を与えられました。1914年12月6日、彼の部隊はロッツ [Lodz] を占領しました。1915年5月、彼は新編されたGE第11軍を指揮し、ゴルリツェ [Gorlice]—タルヌフ [Tarnow] の戦いでロシア軍前線を突破する攻勢の先鋒となりました。その後、マッケンゼンとGE第11軍はセルビア戦線に移り、1915年9月にベオグラード [Belgrade] を攻撃しました。マッケンゼンは、ロシア軍に対してドイツ軍、オーストリアーハンガリー軍、トルコ軍、ブルガリア軍の混成部隊を率いました。彼は後に「マッケンゼンの楔」と名付けられた、攻撃地点の防御線を突破するために砲兵弾幕を大量に使用する戦術を駆使しました。

CP#16「ホフマン」[HOFFMANN]：東部戦線の将軍の中で最高の作戦的頭脳を持つマックス・フォン・ホフマン将軍は、タンネンベルクでロシア第2軍を壊滅させ、マズールィでRU第1軍を打ち破り、ケレンスキー攻勢を停止させ、ロシア陸軍に止めを刺した戦闘計画を策定しました。

CP#17「塩素ガス」[CHLORINE GAS]：1915年、ドイツ軍部隊はワルシャワ [Warsaw] の南とオソフツェ [Osowiec] の戦い中に、帝政ロシア軍に対して塩素ガスを使用し、数千人のロシア兵が死傷しました。

CP#18「ドイツ軍の増援」[GERMAN REINFORCEMENTS]：1915年初頭、オーベル・オスト [Ober Ost] は、西部戦線からのGE第XIII歩兵軍団と第XXIV、第XL予備歩兵軍団で増強しました。

CP#19「地中海のUボート」[U-BOATS IN THE MEDITERRANEAN]：ドイツ軍Uボートの地中海投入は、地中海の海軍力バランスを変え、AP海軍が護送船団システムを採用するまで、海上によるAPの部隊と補給の輸送が阻害されました。潜水艦の脅威に直面して、武装した護衛艦なしでは、APは進攻を試みることはおろか、計画することすらできませんでした。

CP#20「SUD軍」[SUD ARMY]：1915年1月、ガリシアの間隙を埋めるためにオーストリアーハンガリー軍とドイツ軍の組織からかき集められたSUD軍は、1918年に解散されるまで多国籍部隊として東部戦線で闘いました。

CP#21「ブーク流域軍」[ARMY OF THE BUG]：ブーク川の名称を付けられたブーク流域軍は、1915年7月にドイツ軍指揮下で編成されました。この部隊は、1918年3月に解散するまで、もっぱら東部戦線で闘いました。

CP#22「黒手組」[THE BLACK HAND]：1911年5月にセルビアの陸軍将校たちによって設立された黒手組は、ゲリラ戦士の訓練、武装、妨害工作によるセルビア人居住領土の統一を目的としました。彼らは1914年にサライエヴォ [Sarajevo] を訪問したフランツ・フェルディナント大公の暗殺計画を推進し、大戦の勃発を導きました。黒手組による暗殺とその他の非合法活動は、セルビア首相ニコラ・パシッチをそのメンバーの逮捕と組織の撲滅に駆り立てました。

CP#23「ブルガリア」[BULGARIA]：セルビアのマケドニアへの領土的希求と第二次バルカン戦争でセルビアに敗北したことへの復讐のため、1915年9月にブルガリアはCP同盟国として参戦しました。そのセルビア侵攻は、ドイツ軍とオーストリアーハンガリー軍に対する交戦で手一杯だったセルビア軍の敗走を封鎖しました。次いで、ブルガリア軍部隊は、ギリシャからバルカン諸国内へ前進するAP部隊をブロックしました。ドイツ軍部隊が西部戦線に移されて孤立無援となったブルガリア軍は、AP部隊によって削り取られ、やがては崩壊しました。

CP#24「ルペル要塞の降伏」[SURRENDER OF FT. RUPEL]：1916年5月、コンスタンティノス王は、ブルガリア軍の接近路であるルペル峠を防護しているギリシャ軍要塞の降伏を命じました。ギリシャ王はブルガリアとの戦争を避けようとしていましたが、連合国勢力は彼が従兄弟のカイザー・ヴィルヘルムII世と密かに通じ、ギリシャがCP同盟国になる証拠であると見ました。ブルガリアは、ドイラン [Doiran] の山岳要塞陣地も占領しました。

CP#25 「ロシアの戦時物資欠乏」 [RUSSIAN WAR MATERIEL SHORTAGE] : 1914年にロシア軍を脅かした砲兵の弾薬と小銃の欠乏は、1915年初頭に深刻となりました。戦前ロシアの工業発展は、近代戦の要求からほど遠いものでした。帝政ロシアの経済と政治システムの実行可能性について、多くの疑問が投げかけられました。この嵐は、1915年6月にアレクセイ・ポリワノフがロシアの軍事大臣に任命されたとき遅延しました。ポリワノフは、ロシアの戦争資源欠乏を引き起こした、徴用、生産、配送システムの欠陥を正すため、実業家と共に特別審議会を創設しました。

CP#26 「フォン・ボイナ」 [VON BOJNA] : スヴェトザル・ボロエヴィッチ・フォン・ボイナ将軍(後に元帥に昇進しました)は、1914年中にガリシアでAH第VI歩兵軍団を指揮し、カルパチア山脈の防御陣地で優勢なロシア軍部隊に善戦しました。1915年5月、フォン・ボイナはイタリアでオーストリアーハンガリー第5軍の指揮を与えられ、イゾンツォ川に沿った防御戦で有名になりました。

CP#27 「ツァーリの陣頭指揮」 [THE TSAR TAKES COMMAND] : プレストーリトフスクの戦いでロシアが敗北した後、皇帝ニコライII世はスタッフカの司令官として自身が大公に代わりしました。ツァーリは、このような指揮のための軍事的能力を欠き、ロシアの国家指導者としての政治的義務も疎かになりました。

CP#28 「トルコ軍の増援」 [TURKISH REINFORCEMENTS] : ルーマニアで闘うためにトラキアからTU第VI歩兵軍団が引き抜かれ、ガリシアで闘うためにガリポリからTU第XV歩兵軍団が引き抜かれました。トルコ軍は、戦場に投入した多数の軍団を支援する能力を欠いていました。戦争が継続するに連れて、重い負担がその巨大な農業経済に厳しい打撃を与えました。

CP#29 「ドイツ軍の増援」 [GERMAN REINFORCEMENTS] : 1915年に、オーベル・オスト [Ober Ost] は、西部戦線からGE第IV予備と第X予備歩兵軍団を移しました。

CP#30 「オーストリアーハンガリー軍の増援」 [AUSTRO-HUNGARIAN REINFORCEMENTS] : 正規と予備の師団から創設されたAH第XVIIIと第XIX歩兵軍団は、ガリシアとイタリアで戦いました。多数の独立騎兵師団が2個の軍団規模組織に組込まれ、レオポルト・フォン・ハウエル将軍とアドルフ・フォン・ブルーダーマン将軍に割り当てられました。

CP#31 「ドイツの軍需産業」 [GERMAN WAR INDUSTRY] : AP海軍の封鎖で海外からの供給に頼ることができないため、ドイツは武器弾薬の自国生産を爆発的に増大させました。

CP#32 「ナロチ湖」 [LAKE NAROCI] : 1916年、フランスは皇帝ニコライ二世に誓約し、ヴェルダンでドイツ軍の圧力を軽減させました。1916年3月18日、スタッフカは、ナロチ湖周辺のドイツ軍部隊に対して、数で優勢なRU北西正面軍とRU西方正面軍が連携した攻撃を發動しました。二日間の効果がないロシア軍砲兵の弾幕後、北西正面軍部隊が攻撃し、押し戻されました。西方正面軍の攻撃は初春の雪解けが戦場を湿地状にしたため、動きがとれなくなりました。その強襲は、ロシア軍部隊がドイツ軍砲兵と機関銃に脆弱な狭い地峡に制限されました。月末までに、攻勢は全ての勢いを失いました。

CP#33 「ストルマ川とモナステイル」 [THE STRUMA AND MONASTIR] : 1916年8月、サロニカからのモーリス・サラユ将軍のAP部隊は、ストルマ川を渡ってギリシャ沿岸に到達するブルガリア軍の動きを察知しました。その月の下旬に、彼はドイラン [Doiran] でブルガリア第1軍を攻撃しましたが、撃退することに失敗しました。1916年9月、サラユはモナステイルを占領しましたが、更に北方へ移動する彼の試みはドイツ第11軍によって停止させられました。

CP#34 「ラスプーチン」 [RASPUTIN] : グリゴリー・ラスプーチンは、その悪行、異常性、妄執のために「怪僧」として知られるようになりました。ラスプーチンは、ツァーリの血友病の息子を治療する能力で女帝に取り入り、彼女を通じて、ツァーリと帝政ロシアを巧みに操りました。ラスプーチンは、腐敗した役立たずの官僚を推薦することで、ロシアの戦争努力を害しました。1916年12月、ロシアの貴族たちは、ラスプーチンを暗殺することにより、祖国を救おうと試みました。

CP#35 「コンスタンティノス王」 [KING CONSTANTINE] : 戦争が勃発したとき、ギリシャの王コンスタンティノスはジレンマに直面しました。彼は、妻の兄弟によって統治されたドイツに共感していました。ギリシャのような海軍国は、地中海を制圧した連合国海軍に抗すべくもないことも認識していました。王は中立政策を選択しましたが、彼の首相エレフテリオス・ベニゼロスは、熱烈な親APでした。ブルガリアがセルビアを攻撃したとき、ベニゼロスはギリシャを連合国勢力の同盟国にするため、自身のギリシャ与党を使おうとしました。ベニゼロスがAP部隊のサロニカ上陸を認めた後、コンスタンティノス王は彼を罷免し、彼はそこから逃亡しました。1916年8月、ベニゼロスはサロニカに臨時革命政府を樹立し、中欧列強へ戦線布告しました。AP海軍はギリシャの親王党派地域を封鎖し、コンスタンティノス王の退位を強いました。

CP#36 「ドイツ軍の増援」 [GERMAN REINFORCEMENTS] : 1916年に、オーベル・オスト [Ober Ost] は、西部戦線からGE第XXII予備、第XXVII予備歩兵軍団と共に1個重砲兵大隊を移しました。

CP#37 「エンヴェル・ファルケンハイン会談」 [ENVER-FALKENHAYN SUMMIT] : 陸軍大臣で総参謀長としてのエンヴェル・パシャは、オスマン帝国政府の最も精力的な人物で、ドイツの同盟国としてトルコを参戦させました。1916年のエーリヒ・フォン・ファルケンハイン将軍との会談で、エンヴェルはガリシアに部隊を送り、ルーマニアの侵攻を支援することを誓約しました。

CP#38 「ヴェルダン」 [VERDUN] : 1916年2月にドイツ軍部隊がヴェルダンを攻撃したとき、防御側のフランス軍はどんな犠牲を払っても確保するよう命令されていました。ヴェルダンでフランス軍を指揮したアンリ・ペタン将軍は、新鋭正規兵師団の補給を受け取りました。ヴェルダンでは、同時にフランス軍全体の3分の2が闘いました。OHLは、ヴェルダンをフランス軍の墓場にしようと計画しましたが、防御側のフランス軍は熱狂的に闘い、ドイツ軍の手からヴェルダンを維持するため要塞の内線を使用しました。

CP#39 「ファルケンハイン」 [FALKENHAYN] : 1916年の罷免後、エーリヒ・フォン・ファルケンハインは、トルコ軍部隊を指揮するため東方へ送られました。

CP#40 「ドブロジャの掃討」 [CLEARING THE DOBRUJA] : アウグスト・フォン・マッケンゼン将軍は、ルーマニアに対して、ドイツ軍、オーストリアーハンガリー軍、トルコ軍、ブルガリア軍の統合部隊を率いて、全てのルーマニア軍とロシア軍を追い払うためルーマニアのドブロジャ地方（ドナウ川と黒海によって仕切られた）で攻勢を実施しました。

CP#41 「オーストリアーハンガリー軍の増援」 [AUSTRO-HUNGARIAN REINFORCEMENTS] : 正規と予備の師団から創設された AH 第 XXII と第 XXIII、第 XXIV、第 XXV、第 XXVI 歩兵軍団がイタリア戦線に送られ、1917 年中にイタリア軍を退却させました。

CP#42 「フォン・ベロウ」 [VON BELOW] : 1917 年、オットー・フォン・ベロウ将軍は、イタリア戦線でオーストリアードイツ第 14 軍を指揮しました。1917 年 10 月 24 日、彼の軍はカポレットの戦いでイゾンツォ川に沿ったイタリア軍陣地を攻撃しました（第 12 次イゾンツォ戦）。フォン・ベロウの部隊は敵戦線に浸透し、3 日後にイタリア軍陣地全体の側面に回り込みました。ほぼ半数のイタリア軍師団が壊滅し、フォン・ベロウはベニス [Venice] から 20 マイル以内に進出することができました。ただし、オーベル・オストが増援を送ることを拒んだため、フォン・ベロウの軍は圧力を喪失しました。

CP#43 「無制限潜水艦戦」 [UNRESTRICTED SUBMARINE WARFARE] : AP 各国による水上護衛艦と武装商船の使用は、「拿捕規定」（潜水艦は浮上して商船乗組員の脱出を認めることを要求される）に縛られた U ボートの有効性と生存性を損ないました。1917 年 2 月に開始して、ドイツとオーストリアーハンガリーは、アドリア海に本拠地を置いた U ボートがこれらの制限を放棄し、警告なしで敵水上艦を撃沈して潜水艦の戦闘効率を増加させ、生存の機会を向上させることを許可しました。バルカンの AP 部隊を賄うためには、狭く浅い水面を越えて補給を運ぶ必要があり、U ボートの攻撃はより容易になりました。

CP#44 「弾幕」 [FEUERWALZE] : ゲオルグ・ブルクミュラー中佐は、ドイツ軍砲兵の砲撃計画を工夫し、防御を粉碎して攻撃側がその陣地へ前進する間に防御側が隠れるようにするため、高い砲撃の密度と組み合わされた集中的な弾幕に重点を置きました。敵の陣地を奪取するため、弾幕は攻撃側の頭上を越えて移動します。これは、Feuerwalze（砲撃ローラー）として知られるようになりました。砲兵と前進している部隊の意思疎通に問題を含み、弾幕のタイミングが非常に重要でした。砲兵は、正確な砲撃計画に従わなければなりません。もしも弾幕が進むのがゆっくり過ぎたら、攻撃部隊はその成果を拡大できません。弾幕の前進が速過ぎたら、防御側が再編して攻撃部隊に猛烈な抵抗をすることができます。

CP#45 「ロシア陸軍の士気喪失」 [RUSSIAN ARMY MORALE DISSOLVES] : ロシア軍部隊の士気損失には、過酷な肉体的状況、不十分な装備、軍事的失敗、有能な将校の慢性的不足が直結していました。彼らは不穏なロシア都市からの平和主義者や反王党派プロパガンダの流出にも晒されました。結果的に、ロシア軍兵士たちは逃亡し、脱走し、自らの将校を殺さえました。

CP#46 「フォン・フーチェル」 [VON HUTIER] : 1917 年に、オスカール・フォン・フーチェル将軍は、ドイツ第 8 軍のリーガ [Riga] 攻撃において浸透戦術を完成しました。突破口を開くため「弾幕」を使用し、ドイツ軍部隊はドヴィナ川を越えた足場を伸長し、師団の 3 個縦隊を形成しました。彼らは防御拠点を無視し、ロシア軍の戦線を通り抜けました。ロシア軍を包囲陣の罠にはめるため、外側の 2 つの縦隊がこれらの戦線を迂回し、中央の縦隊はバルト海沿岸を進撃しました。

CP#47 「ロシアの厭戦」 [RUSSIAN WAR WEARINESS] : 1917 年までに、ロシア人民は、戦争と課された辛苦にうんざりしていました。戦争は、怒れる労働者階級の賃金増加を遥かに上回る高いインフレを引き起こしました。市民の医療供給や奉仕の不足も引き起こしました。戦闘に敗北し、負傷者は増大し、士気阻喪した軍は平和主義者と反王党派のプロパガンダを煽りました。都市には、社会的、経済的な不穏が生まれました。ストライキ、抗議、暴動が続きました。

CP#48 「ロシアの鉄道崩壊」 [RUSSIAN RAILROAD COLLAPSE] : 1916~1917 年の冬に、ロシアの鉄道システムは過度の使用で崩壊し始めました。蒸気機関車と、ロシア軍と市民の両方に供給するための十分な流通在庫の不足は、都市に食料欠乏をもたらしました。

CP#49 「ロシアの食糧暴動」 [RUSSIAN FOOD RIOTS] : 1916~1917 年の冬の間、食料不足のため、ロシアの都市内に暴動が発生しました。ペトログラードでは、皇帝ニコライ二世が食糧暴動に武力での鎮圧を命じました。彼の部隊は、兵舎を離れることや暴徒を撃つことを拒絶しました。何人かの兵士たちは、暴徒の仲間になりました。

CP#50 「ロシア革命」 [RUSSIAN REVOLUTION] : 破滅的な軍事敗北、都市内の食糧と医療の払底は、遂にロシア人民による自らの政府に対する革命を引き起こしました。

CP#51 「ツァーリの退位」 [FALL OF THE TSAR] : 戦争によって、食料不足とその他の辛苦に対する暴動が増大しました。ロシア人民の目から見て、ツァーリは政治的正統性を失ったと映りました。1917 年 3 月、皇帝ニコライ二世は、軍の指揮も失ったときに退位を強いられました。彼は、後にアレクセイ・ケレンスキーが率いることになる、臨時政府に取って代わられました。

CP#52 「11 月のクーデター」 [NOVEMBER COUP] : 1917 年 11 月 6 日、革命家、兵士、水兵、労働者によって実施されたクーデターは、ペトログラードの電話交換局、鉄道駅、橋梁の支配に拡大しました。結果的に、ケレンスキー政府は逃走し、ヴォルシェヴィキが力を伸ばしました。

CP#53 「アフリカの戦争」 [WAR IN AFRICA] : 戦前、ドイツは何とかアフリカに植民地帝国を築きました。これらの植民地保有は、トーゴ、カメルーン、大西洋沿岸のドイツ領南西アフリカ（ナミビア）、インド洋に接しているドイツ領東アフリカ（タンガニーカ）です。これらの植民地を差し押さえる AP の戦役は、1914 年から 1917 年まで続き、ほぼ 250,000 人の部隊がアフリカに転じられました。

CP#54 「ツァーリの兵器工場」 [TSAR'S ARMORIES] : ドイツ軍部隊がロシア国内に進撃するに連れて、ロシア軍が蓄積していた武器、原材料、補給品を鹵獲しました。

CP#55 「カイザーの戦い」 [KAISERSCHLAHT] : 1918 年 3 月 21 日、合衆国の圧倒的な資源が完全に展開される前に連合国勢力を打ち負かすため、ドイツ軍は西部戦線に沿って攻勢を発動しました。ドイツは、東部戦線からほぼ 50 個師団を移していたため（ブレスト・リトフスク条約の後）、一時的な数的優勢も持っていました。*Kaiserschlaht*（「カイザーの戦い」）は、連合国の戦線を突破し、ソム川からイギリス海峡まで確保しているイギリス軍部隊を側面から攻撃してイギリス軍を敗北させることを意図していました。ドイツ軍は、いったんこれが達成されたら、フランスが休戦を求めることに期待しました。初期の重要な成功の後、ドイツ軍はその前進を維持するのに十分な補給と増援を移動させることができませんでした。損耗と補給不足のため、ドイツ軍の全ての攻撃は尻すぼみになりました。





3.3.0 謝辞 [Acknowledgments]

ゲームのデザインとディヴェロップメントは、一人の仕事ではありません。私は *Illusions of Glory* の成功のため、以下の方々に深く感謝します。:

Fred Schachter 長年の友人で戦友でもあり、ディヴェロッパーとしてこのゲームの初期デザインを批評し、人的資源の枯渇尺度を推奨し、繰り返しゲームのプレイテストを実施しました。

Aaron H. Silverman マンハッタンのミレニアム・ハイスクールの社会学主任教授。アシスタント・デザイナーとして支えてくれ、このゲーム・デザインの調査、よりリアルでプレイアブルな変更を薦めました。

Thomas Cadenhead このゲームの後半のデザインで、主要なやり直し、最終的な磨き上げ、プレイテスト、批評に時間と才能を捧げてくれた主要なプレイテスターです。

Jeff Newell, Pete Gade, Ha Lee, Bill Vargas, Eric Guttag, Jack Greene, Luther Harris, Lewis Ritter, Nick Baker, Scot McConnachie, John Rainey その時間をプレイテストに捧げてくれました。

Mark Simonitch このゲームのカウンター・シートとマップボードをディヴェロップした辛抱強いプロデューサーです。

Charles Kibler このゲームのルール・ブック、戦略カード、プレイヤー補助カードをもたらした、勤勉なグラフィックの魔術師です。

Joel Toppen と Jim Lauffenburger *Illusions of Glory* の初期 (Jim) と後期 (Joel) の VASSAL プレイテスト・プラットフォームのディヴェロップメントでの重要な役割に。

Brad Stock デザインへの提言と支援に。

Rachel S. Silverman 娘のみが与えることのできる刺激に。

Ruth K. Silverman 私の配偶者として無限の支えに。

Credits

Designer: Perry R. Silverman

Developer: Fred Schachter

Assistant Designer & Developer: Aaron H. Silverman

Art Director & Package Design: Rodger MacGowan

Box Art and Design: Rodger MacGowan

Map & Counters: Mark Simonitch

Manual, Strategy Cards & Player Aids: Charles Kibler

Key Playtester: Thomas Cadenhead

Playtesters: Jeff Newell, Pete Gade, Ha Lee, Bill Vargas, Eric Guttag, Jack Greene, Luther Harris, Lewis Ritter, Nick Baker, Scot McConnachie, and John Rainey

Proofreading: Jonathan Squibb, Perry R. Silverman, Fred Schachter, Aaron H. Silverman

Production Coordination: Tony Curtis

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

3.4.0 参考文献 [Bibliography]

この短い書籍のリストを薦めます。 *Illusions of Glory* のリサーチ資料としても役立ちました。

Hart, B.H. Liddell, *History of the First World War*. London: Pan Books, 1972.

Keegan, John. *The First World War*. New York: Vintage Books, 2000.

Raicer, Ted S., *Crowns in the Gutter*. Bakersfield, Calif.: Strategy & Tactics Press, 2009.

Stone, Norman. *The Eastern Front 1914-1917*. London: Penguin Books, 1998.

Tuchman, Barbara. *The Guns of August*. New York: Macmillan, 1962.

Notes:

軽射撃表

(もしも射撃している全ユニットがSCUsであると)*
射撃している戦闘値

サイ の目	0	1	2	3	4	5	6	7	8+
1	—	—	—	1	1	1	1	2	2
2	—	—	1	1	1	1	2	2	3
3	—	1	1	1	2	2	2	3	3
4	1	1	1	2	2	2	3	3	4
5	1	1	2	2	2	3	3	4	4
6	1	2	2	2	3	3	4	4	5

*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ら

重射撃表

(もしも射撃している少なくとも1つのユニットがLCUs又は要塞であると)*
射撃している戦闘値

サイ の目	1	2	3	4	5	6-7	8-9	10-12	13-15	16+
1	—	1	1	2	2	3	3	4	4	5
2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
3	1	2	2	3	3	4	4	5	5	7
4	1	2	3	3	4	4	5	5	7	7
5	2	3	3	4	4	5	5	7	7	7
6	2	3	4	4	5	5	7	7	7	7

*アルプス峠道のみを使用して山岳を攻撃するとき、攻撃側と防御側の両者が軽射撃表を使用する。

サイの目修正 (DRMs)

注釈: 修正後のサイの目は、6を超過又は1未満にはなり得ない。

戦闘で以下のユニットを含む: DRMs

HQ

0, +1, +2 攻撃又は防御で(攻撃に参加でき、防御に参加しなければならない)

重砲兵

+1又は+2 攻撃しているときのみ(ユニットは攻撃に参加でき、防御に参加できない)

山岳歩兵

+1 もしも1つ以上の山岳歩兵ユニットが山岳スペースを攻撃又は防御すると
(単独又は他のユニット・タイプと共に)

騎兵

+1 もしも1つ以上の騎兵ユニットが平地スペースを攻撃又は防御すると
(単独又は他のユニット・タイプと共に)

全てのユニット

-1 もしもユニットがスペースを攻撃するために道路と/又は混合軌鉄道のみを使用していると

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. 自動的勝利をチェック
 2. 休戦をチェック
 3. 参戦段階をチェック
 4. 国家崩壊をチェック
- F. 叛乱/革命チェック
 1. 国家戦意のチェック
 2. ロシア革命のチェック
- 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



© 2019 GMT Games LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232

www.GMTGames.com

© 2019 GMT Games, LLC