

# RULES BOOKLET



## *Paths of Glory*

---

### THE FIRST WORLD WAR, 1914-1918

---

## Table of Contents

|                       |   |                       |    |                       |    |
|-----------------------|---|-----------------------|----|-----------------------|----|
| 1.0 はじめに .....        | 2 | 8.0 アクション・フェイズ .....  | 7  | 14.0 補給 .....         | 18 |
| 2.0 内容物 .....         | 2 | 9.0 戦略カード .....       | 7  | 14.1 ルールの概括 .....     | 18 |
| 2.1 ゲーム・マップ .....     | 2 | 9.1 ルールの概括 .....      | 7  | 14.2 補給源 .....        | 18 |
| 2.2 競技用コマ .....       | 2 | 9.2 オペレーション .....     | 8  | 14.3 非補給下の影響 .....    | 18 |
| 2.3 戦略カード .....       | 3 | 9.3 戦略再配備 .....       | 8  | 15.0 要塞 .....         | 19 |
| 2.4 ユニットの略号 .....     | 3 | 9.4 補充ポイント .....      | 9  | 15.1 ルールの概括 .....     | 19 |
| 2.5 質問? .....         | 3 | 9.5 イベント .....        | 9  | 15.2 攻囲 .....         | 19 |
| 3.0 シンボルと用語 .....     | 3 | 10.0 スタッキング .....     | 10 | 15.3 攻囲の解決 .....      | 19 |
| 4.0 ゲームのセットアップ .....  | 4 | 11.0 移動 .....         | 10 | 16.0 戦争と平和 .....      | 19 |
| 4.1 マーカーのセットアップ ..... | 4 | 11.1 ルールの概括 .....     | 10 | 16.1 プレイヤーの戦争状態 ..... | 19 |
| 4.2 ユニットのセットアップ ..... | 4 | 11.2 塹壕 .....         | 11 | 16.2 統合戦争状態 .....     | 20 |
| 4.3 初期戦略カード .....     | 4 | 11.3 近東マップの移動制限 ..... | 12 | 16.3 USの参戦 .....      | 20 |
| 5.0 勝利の判定 .....       | 5 | 12.0 戦闘 .....         | 12 | 16.4 ロシアの降伏 .....     | 20 |
| 5.1 ルールの概括 .....      | 5 | 12.1 ルールの概括 .....     | 12 | 16.5 和平協定 .....       | 21 |
| 5.2 自動的勝利 .....       | 5 | 12.2 戦闘解決 .....       | 12 | 17.0 補充 .....         | 21 |
| 5.3 導入シナリオ .....      | 5 | 12.3 側面攻撃 .....       | 13 | Credits .....         | 21 |
| 5.4 限定戦争シナリオ .....    | 5 | 12.4 損失の実行 .....      | 14 | カードの注釈 .....          | 22 |
| 5.5 キャンペーン・シナリオ ..... | 5 | 12.5 退却 .....         | 14 | デザイン・ノート .....        | 24 |
| 5.6 トーナメントと勝利 .....   | 5 | 12.6 撤退 .....         | 15 | 発展した例 .....           | 25 |
| 5.7 選択歴史的シナリオ .....   | 5 | 12.7 前進 .....         | 15 | 例外と特別ルール .....        | 31 |
| 6.0 プレイのシークエンス .....  | 6 | 戦闘の例 .....            | 16 | セットアップ情報 .....        | 32 |
| 7.0 強制的攻勢 .....       | 7 | 13.0 戦略再配備 .....      | 17 |                       |    |
|                       |   | 13.1 ルールの概括 .....     | 17 |                       |    |
|                       |   | 13.2 近東のSR制限 .....    | 17 |                       |    |



## 1. 0 はじめに

1914 年 6 月 28 日、オーストリアとハンガリー王位の継承者であるフランツ・フェルディナント大公は、当時オーストリア支配下のボスニアヘルツェゴヴィナの首都サラエヴォで、セルビア民族主義者によって暗殺された。フランツ・フェルディナントの殺害は、オーストリア軍参謀総長コンラート・フォン・ヘッツェンドルフに新興国セルビアとの「清算」の口実を与え、7 月 23 日にオーストリアはセルビアに 48 時間の期限付き最後通牒を突きつけた。セルビアは、宗主国であるロシアに助けを求めた。ロシアが動員を開始した 8 月 1 日、ドイツ、オーストリアとその同盟国は、ロシアに宣戦を布告した。ロシア単独に対する行動計画を持たなかったドイツは、間もなくロシアの同盟国であるフランスに宣戦を布告し、悪名高いシュリーフェン・プランを実施するためにドイツ軍部隊がベルギーを通過することを認めるようベルギー政府に要求した。この要求は拒絶され、8 月 4 日のベルギー侵攻はイギリスをドイツに対する戦争に巻き込んだ。わずか一月足らずのうちに、サラエヴォの殺害は第一次世界大戦を導いた。

4 年以上後、1918 年 11 月 18 日に戦争は終結した。この戦争を始めた 3 つの大王朝、ハプスブルク、ロマノフ、ホーエンツォレルンは滅びた。レーニン、ロシアを支配するために内戦を闘っており、オーストリア・ハンガリーは様々な民族集合体に分裂していた。勝者であるフランスとイギリスですら、勝利したという以上のものは何もなかった。1917 年 4 月に参戦したアメリカ合衆国は、平和とそれに続くものに幻滅し、孤立主義に回帰した。*Paths of Glory: The First World War* は、2 人のプレイヤーに大戦を歴史的精密ゲームで楽しくシミュレートすることを認める。中欧列強 (CP) プレイヤーは、自国の中央の位置とドイツ軍の質を利用し、数で優る敵を打ち破ることを試みる。連合軍 (AL) プレイヤーは、敵に対して数で圧倒し、少なくともアメリカ合衆国の部隊が到着できるようになるまでロシアで革命が起きないことに望みを賭ける。

ルールは、17 の番号付項目 (1.0~17.0) から構成され、いくつかの項目はさらに副次項目 (例えば、2.1 と 2.2) に分割される。ルール中の多数の場所で、読んでいるルールに関連する項目や副次項目を参照することになる。

**ルールの注釈:** この *Paths of Glory* の 2010 年再版には、1999 年の初版以来の 5 回目の公式アップ・デート・ルールを含む。2001 年版を所有するプレイヤーを手助けするため、最近のゲーム・ルール変更は、以下の方法で注記されている。

> 新たなルールか又はルール項目に重要な変更が行われていたら、このシンボルが使用される。

ルールの小規模な変更のみであれば、変更箇所はアンダーラインで表示される。

u>

## 2. 0 内容物

*Paths of Glory* は、以下を含んでいる。:

- 1 枚の 22"×34"マップ
- 176 個の 5/8"打ち抜きカウンター
- 140 個の 1/2"打ち抜きカウンター
- 2 枚のプレイヤー参照カード
- 1 冊のルール小冊子
- 110 枚の戦略カード
- 1 個の 6 面体サイコロ

### 2. 1 ゲーム・マップ

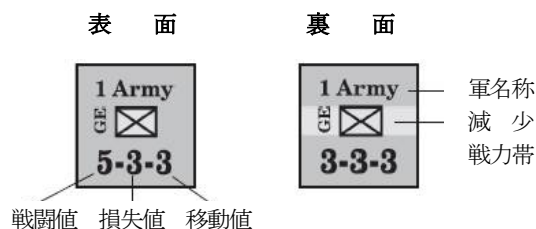
ゲーム・マップは、ライン (線) により他のそれと連結する正方形、八点星、円のスペースから成る。ラインにより連結する 2 つのスペースは、互いに「隣接」と言われる。全てのスペースは、初期にどちらの陣営に属しているのか、それらが含む地形のタイプ、そのスペースが港湾なのか要塞なのか、勝利の目的についてカウントするのかどうかを表示するためにマークされている。連合軍 MEF が侵攻可能な 4 つの海岸も同様にマップ上に注記されている。いくつかのスペースは、その使用が制限されることを示す点線により連結し、制限についてはマップ上に注記されている。シナイ [Sinai] スペースは、そのスペースの外部からのみ攻撃している時に両陣営が払う戦闘罰則を表示するためにマークされている。ゲーム・マップには、様々なゲーム機能を記録するための多数のチャートやトラックも含まれる。

### 2. 2 競技用コマ

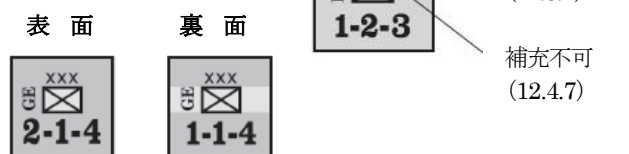
#### 2. 2. 1 戦闘ユニット

戦闘ユニットには、以下の 2 つのタイプがある。: 軍団と軍である。要塞は、ユニットと見なされない。 軍団は、20,000~50,000 人の部隊をあらわし、1/2"カウンターである。軍は、重砲兵、航空部隊等に支援される部隊の大集合体 (最大 300,000 人) をあらわし、5/8"カウンターである。第二次世界大戦は、この最初の戦争が原因だった。全ての軍と軍団は、カウンターの両面に記載されている。2 つの面は、ステップと呼ばれる。ユニットの表面はユニットが完全戦力であることをあらわし、裏面はユニットが減少戦力であることをあらわす。大部分のユニットについては、減少戦力面がユニットの完全戦力面よりも弱い戦闘値を持つものに対して、損失値と移動値が同一のままで留まることに注意。

#### 軍規模のユニット



#### 軍団規模ユニット



## 2. 2. 2 ゲーム・マーカー

ゲームには、13 タイプのゲーム・マーカー・コマが含まれる。

## 2. 3 戦略カード

各プレイヤーは、55 枚の戦略カードから成る自軍デッキを持ち、それらは以下の3つのグループに分割される。： 動員 [Mobilization] カード、限定戦争 [Limited War] カード、総力戦 [Total War] カード。各陣営は、14 枚の動員カード、20 枚の限定戦争カード、21 枚の総力戦カードを持つ。



## 2. 4 ユニットの略号

|                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| AH オーストリアーハンガリー | GR ギリシャ           |
| ANA アラブ北方軍      | IT イタリア           |
| AoI イスラム軍       | MEF 地中海派遣部隊       |
| AUS オーストラリア     | MN モンテネグロ         |
| BE ベルギー         | NE 近東             |
| BEF イギリス軍大陸派遣部隊 | PT ポルトガル          |
| BR イギリス         | RO ルーマニア          |
| BU ブルガリア        | RU ロシア            |
| CAU コーカサス       | SB セルビア           |
| CND カナダ         | SN サヌーシ族          |
| CP 中欧列強         | TU トルコ            |
| FR フランス         | US 合衆国            |
| GE ドイツ          | YLD Yilderim (電光) |

## 2. 5 質問?

もしも内容物が破損していたり欠けていたりする場合は、下記に連絡してもらいたい。：

GMT Games  
P.O.Box 1308  
Hanford, CA93232-1308

もしもルールについて質問があれば、返信用封筒に切手を貼って上記の住所に送ってもらえれば喜んでお答えする。迅速に答えるためには、インターネットで [www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com) まで。これにはゲームのディスカッション・フォーラムを含む。又は、[Alewis@gmtgames.com](mailto:Alewis@gmtgames.com) 又は、[traicer@gmtgames.com](mailto:traicer@gmtgames.com) へ email を送ってほしい。

## 3. 0 シンボルと用語

**\* (アスタリスク)**：もしもこのシンボルを持つ戦略カードがイヴェントとしてプレイされると、このアクション・ラウンドの後にゲームから永久に取り去られる。作戦、戦略再配備、補充ポイントのカードとして使用されると、ゲームから取り去らない。

**活性化**：あるスペースがアクション・ラウンドの間に移動や戦闘のために活性化コストを支払った時に、そのスペース内の全てのユニットは活性化したものと見なされ、活性化マーカーにより指定されたアクションを実施できる。

**活性プレイヤー**：アクション・ラウンドの自軍部分の間にアクションを行っているプレイヤー。

**CC**：これを表示する戦略カードは戦闘カード・イヴェントで、戦闘ユニットの支援に使用できる。一定の戦闘カードは、「ターン毎に1戦闘にのみ使用可」["May only be used in one Combat per turn"] の文章を持つ。これらの CC カードは、使用直後に捨てられるが、永久に取り去られるのではなく、他の非 \*CC カードと同様、ゲーム・ターン毎に複数回の戦闘に影響を及ぼすことができない。[9.5.4 を参照]

**注釈**：要塞はユニットと見なされないため、CC はユニットが占めていない要塞の支援にプレイできない。

**首都**：以下は、各国家の首都である。：

|               |               |
|---------------|---------------|
| AH：ウィーンとブダペスト | GR：アテネ        |
| BE：ブリュッセル     | IT：ローマ        |
| BR：ロンドン       | MN：ツェティニエ     |
| BU：ソフィア       | SB：ベオグラード     |
| FR：パリ         | TU：コンスタンチノーブル |
| GE：ベルリン       |               |

**戦闘値 (CF)**：ユニットや要塞の戦闘能力。戦闘を解決するため、射撃表が使用される。要塞は、マップ上の隣に記載された数字に一致する CF を持つ。CF とは、ユニットが戦闘で打撃を与える能力の尺度である。軍は、軍団よりも優れた戦闘射撃表上で攻勢又は防御射撃を実行できるため、軍団がより低い CF 数字の軍よりも戦闘で弱いことがあり得るので注意すること。

**スペースの支配**：マップ上の各スペースは、連合国又は中欧列強プレイヤーのどちらかにより支配されているか、又は中立である。友軍スペースの支配は、敵ユニットがそこに進入し、しかもそこに友軍の非破壊要塞がないときに変更される。もしも友軍の攻囲下要塞が除去又は降伏すると、そのスペースの支配は直ちに敵へ渡される。スペースの支配は、損耗フェイズ中にも変更し得る。

**サイの目修正 (DRM)**：サイの目を加減する数字。

**イヴェント名**：下線付きのイヴェント名は、そのイヴェントが他のイヴェントについての前提条件であり、しかも発生したことを忘れないために使用できる、このイヴェント名が列記されたカウンターが存在することを表示する。

**損失値 (LF)**：ユニットや要塞が戦闘に耐えるための耐久力。ユニットを減少させるためには、相手側の損失ナンバーがそのユニットの LF 以上でなければならない。要塞は、マップ上の隣に記載された数字と同一の LF を持つ。

**損失ナンバー**：戦闘中の射撃表からの結果。

**移動値 (MF)** : ユニットがアクション・ラウンド中に移動のために活性化したときに進入できるスペースの数。

**移動ポイント (MP)** : スペースに進入するためのコスト。 *Paths of Glory*での全てのスペースは、1MPがかかる。

**OPS 数値** : プレイヤーがアクション・ラウンドに移動や戦闘のために消費できる活性化ポイントの数。

**非補給下 (OOS)** : これは、ユニットが友軍補給源まで補給線をたどれないときに起きる。OOS ユニットは厳しく制限され、もしも損耗フェイズ中にいまだ OOS である場合は除去される。

**補充ポイント (RP)** : これらは、減少戦力ユニットの再建や除去ユニットの再生のために使用される。

**RP ボックス** : カードが補充ポイント・アクションとしてプレイされるときに、国家と補充ポイントの数を記録する。

**スペース** : ユニットが移動できるマップ上の各場所。

**SR 数値** : 戦略再配備アクションを実行しているプレイヤーが使用できる SR ポイントの数。

**戦略再配備 (SR)** : 両プレイヤーが友軍領土内でユニットを迅速に遠距離移動させることが可能なアクション。

**VP** : 勝利ポイント。ゲームにおける勝敗を判定するために使用する。

**VP スペース** : 赤い名称と赤いアウトラインの全スペース。これらのいずれかのスペースの支配が変化するときには、勝利ポイント表に従って VP マーカーを調整する。

**参戦段階** : これは、戦略カードのどのグループ (たち) が各プレイヤーの引きパイルに認められるのかを決定する。

**戦争状態ナンバー** : 各プレイヤーの何枚かの戦略カードがこのナンバーを持つ。これらの戦略カードの1枚がイベントとしてプレイされるとき、活性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の両方がこのナンバーだけ増加する。

## 4. 0 ゲームのセットアップ

*Paths of Glory* は、以下の3つのシナリオを持つ。: 導入、限定戦争、キャンペーンである。3つのシナリオは、全て1914年8月に開始して下記と同一のセットアップを使用する。

### 4. 1 マーカーのセットアップ

- ゲーム・ターン・マーカーを、ターン記録トラック上の1914年8月のスペースに置く。
- 勝利ポイント・マーカーを、総合記録トラック上の10スペースに置く。
- 3枚の戦争状態マーカー全てを、総合記録トラック上の0スペースに置く。

Game  
Turn

VP

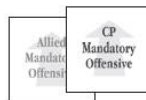
Allied  
War  
Status

CP  
War  
Status

Combined  
War  
Status



- GE, AH, Allied [連合国], BR, FR, RU の補充マーカーを総合記録トラック上の0スペースに置く。
- 現行 CP [中欧列強] ロシア VP マーカーを総合記録トラック上の0スペースに置く。
- 連合国と CP [中欧列強] の強制的攻勢マーカーをそれぞれの表の近くに置く。
- US 参戦マーカーを US 参戦トラック上の US 中立 [Neutral] ボックスに置く。
- ロシア降伏 [Capitulation] マーカーをロシア降伏トラック上のツァー万歳 [the God Save the Tsar] ボックスに置く。
- 各プレイヤーは、自軍アクション・ラウンド・チャートの近くに6枚のアクションマーカーを置く。
- 中欧列強プレイヤーが最初にアクションを行うので、5枚の移動/攻撃マーカーを手元に置く。
- 他の全てのマーカーを手近に置く。



Current  
CP  
Russian  
VP

US Entry

Russian  
Capitulation

Allied  
Action  
1

CP  
Action  
1

MOVE

## 4. 2 ユニットのセットアップ

**4. 2. 1** 中欧列強と連合国プレイヤーの両ユニットを、このルールブックのセットアップチャートに列記されたスペース内に置く。

**注釈** : いくつかのスペースは、初期セットアップの一部として、段階1の塹壕のみを持つ。

**4. 2. 2** 中立諸国は、マップ上でゲームを開始しない。中立諸国のユニットは、その国家の中立登場イベントがプレイされると、ただちにセットアップチャートに従ってセットアップされる。

**4. 2. 3** 他の全てのユニットを手近に置く。

**> 4. 2. 4 (選択)** 希望するプレイヤーは、この選択変更配置を使用することができる。この配置は、トーナメント・プレイで広く使用されており、最初のターンの不安定な「死の舞踏」を避けるためのものである。:

- 開始時の1個 AH 軍団を予備ボックスから取り除き、スタニスワフ [Stanislaw] に配置する。
- 開始時の1個 RU 軍団を予備ボックスから取り除き、ルーツィク [Lutsk] に配置する。

## 4. 3 初期戦略カード

**4. 3. 1** 中欧列強プレイヤーは、自身の手に「8月の砲声」 [the Guns of August] 戦略カードを持ってゲームを開始するのかどうかを選択できる。中欧列強プレイヤーは、自身の選択を連合軍プレイヤーに伝えなければならない。どちらの場合でも、中欧列強動員カードをシャッフルして中欧列強プレイヤーが7枚の初期手札を引き、もしも選択していれば「8月の砲声」カードをカウントする。「8月の砲声」カードの選択は、CP プレイヤーにイベントとしてのプレイを強要しない。

**4. 3. 2** 14枚の連合国動員カードをシャッフルし、連合国プレイヤーに7枚を配る。

**> 4. 3. 3** ターン1の強制的攻勢が振られる。



## 5. 0 勝利の判定

### 5. 1 ルールの概括

**5. 1. 1** 勝利は、ゲームが終了した際の VP 段階により判定される。  
**例外:** もしもあるプレイヤーが和平協定を受諾すると、VP 段階にかかわらずゲームは引き分けで終了する。各シナリオは、勝者を判定するための異なる VP 段階を持つ。

>**5. 1. 2** VP 段階は、様々な理由で変更され、プレイヤー補助カード上の勝利ポイント表に与えられている。VP 段階は、アクション、損耗、攻囲、戦争状態フェイズ中に 20 を超過し、0 を下回ることができる。

### 5. 2 自動的勝利

**5. 2. 1** 全てのシナリオで、もしもいずれかのターンの戦争状態フェイズのセグメント E.2 の間に VP 合計が 20 になると、中欧列強が自動的に勝利する。

**5. 2. 2** 全てのシナリオで、もしもいずれかのターンの戦争状態フェイズのセグメント E.2 の間に VP 合計が 0 になると、連合国が自動的に勝利する。

### 5. 3 導入シナリオ

**5. 3. 1** このシナリオは、ターン 3 の完了時に終了する。

**5. 3. 2** このシナリオでは、その戦争状態段階にかかわらず、どちらのプレイヤーの参戦段階も決して増加し得ない。

**5. 3. 3** このシナリオでは、ルール 16.5 (和平協定) は使用しない。

**5. 3. 4** このシナリオの完了時に VP マーカーがあるスペースを下記の適切な段階と比較し、どちらが勝利したか又は引き分けかを判定する。

中欧列強の勝利: 14 以上  
引き分け: 11~13 (史実の結果)  
連合国の勝利: 10 以下

### 5. 4 限定戦争シナリオ

**5. 4. 1** 限定戦争シナリオは、以下の場合に終了する。:

- ・もしもあるプレイヤーが自動的勝利を達成すると。
- ・どちらかのプレイヤーが総力戦参戦段階に到達すると。
- ・1916 年夏ターン (ターン 10) の終了時。
- ・あるプレイヤーが和平協定を受諾することによる引き分け。

**5. 4. 2** このシナリオの完了時に VP マーカーがあるスペースを下記の適切な段階と比較し、どちらが勝利したか又は引き分けかを判定する。

中欧列強の勝利: 17 以上  
引き分け: 13~16 (史実の結果)  
連合国の勝利: 12 以下

### 5. 5 キャンペーン・シナリオ

**5. 5. 1** キャンペーン・シナリオは、以下の場合に終了する。:

- ・もしもあるプレイヤーが自動的勝利を達成すると。
- ・1919 年冬ターン (ターン 20) の終了時。
- ・休戦 (16.2.1) の結果として。
- ・あるプレイヤーが和平協定を受諾することによる引き分け。

**5. 5. 2** キャンペーン・シナリオには、中欧列強プレイヤーがブレスト・リトフスク条約のイベントをプレイしたかどうかにより、2つの勝利段階がある。このシナリオの完了時に、VP マーカーがあるスペースを下記の適切な段階と比較して勝者を判定する。

**5. 5. 2. 1** ブレスト・リトフスク条約のイベントがプレイされた

中欧列強の勝利: 11 以上  
引き分け: 10  
連合国の勝利: 9 以下 (史実の結果)

**5. 5. 2. 2** ブレスト・リトフスク条約のイベントがプレイされなかった

中欧列強の勝利: 13 以上  
引き分け: 10~12  
連合国の勝利: 9 以下

### 5. 6 トーナメントと勝利

**5. 6. 1** 限定戦争シナリオやキャンペーン・シナリオは、どちらもトーナメント・プレイに使用できる。

>**5. 6. 2** トーナメントでは、プレイヤー諸氏は陣営を決定するために VP をビッドしなければならない。各プレイヤーは、サイを 1 つ振る。高い目を出したプレイヤーは、プレイを望む陣営と、相手側のプレイヤーに「譲渡する」VP 数字を完全なビッド数 (ゼロを含む) で宣言する。相手側のプレイヤーは、ビッドを認めるか (しかも他方の陣営をプレイする)、同じ陣営をプレイするためにより高い VP 数字をビッドする。1 人のプレイヤーが相手側プレイヤーのビッドを認めるときにビッドは終了する。ゲームの終了時、最終 VP 合計は、譲渡されたポイントによって修正される。

**デザイン・ノート:** トーナメント・プレイで見られた平均的なビッドは、連合国陣営をプレイするために 1 から 2 VP の範囲である。

**5. 6. 2. 1** VP ビッドは、自動的勝利を判定しているときには考慮されない。最終 VP 合計は、ゲーム終了時にのみビッドによって修正される。

**5. 6. 3** 各シナリオに与えられる通常の勝利条件である。**5.4.2** と **5.5.2** は使用されるが、引き分けは連合国の勝利として見なされる。

**5. 6. 4** もしも和平協定を受諾することでゲームが終了すると、両陣営が敗北したものと見なされる。

**デザイン・ノート:** これは、トーナメントが総当たり戦か二人用の予選でない限り、和平協定を提案するのがリスクであることを意味する。

### 5. 7 選択歴史的シナリオ・ルール

- ・選択ルール 4.2.4 を使用—ルーツィク [Lutsk] とスタニスワフ [Stanislaw] の AH と Ru の軍団。
- ・選択ルール 11.2.10 を使用—塹壕サイの目修正

#### セットアップの変更

- ・CP 追加—ストラスブール [Strasbourg] 内に塹壕
- ・AP 追加/減少
- ・ブリュッセル [Brussels] の塹壕を取り去る。
- ・ヴェローナ [Verona]、アジアーゴ [Asiago]、マッジョーレ [Maggiore]、ウッディーネ [Udine] 内に塹壕を追加する。

### CP 勝利ポイント・スペースの変更

- ・トルコから2つの VP スペース (イエルサレム [Jerusalem] とカーパート [Kharput]) を取り去る。
- ・2つの VP スペース・コブレンツ [Koblenz] とアーヘン [Archen] を加える。

### AP 勝利ポイント・スペースの変更

- ・アフヴァーズ [Ahwaz] とヴェニス [Venice] から VP スペースを取り去る。
- ・ブレスト・リトフスク [Brest Litvsk] とセダン [Sedan] に VP スペースを加える。

### RP の変更

RP 中間フェイズ中に少なくとも3つのフランス/ベルギーのスペース (セダン [Sedan] を含む) を持つと、CP は総力戦中に (すなわち総力戦カードが引かれていたら) 1 Ge RP を受け取る。

### 特別ルール

1. CP プレイヤーは、「8月の砲声」をイベントとして開始しなければならない。
2. 塹壕は、ターン1のイベントとしてプレイできない。
3. オーストリアの軍とイタリアの軍のみがイタリア内で機能でき (イタリア国内のいずれかのスペース内への移動、攻撃、前進)、ドイツ軍の軍は、両陣営が総力戦でターンを開始するまで、その移動 (OPS 又は SR) をトレント [Trent]、フィラッハ [Villach]、トリエステ [Trieste] 内で終了できない。
4. 以下のカードは、イベントとしてプレイされるときに OPS と二役を兼ねることができる。: 「陸上軍艦」、「ツインマーマン電信」、「ヨーロッパへ」、「ツァーの指揮掌握」、「ツァーの退位」、「ボルシェヴィキ革命」。
5. ゲームが停戦又はターン 20 の終了時に終わると、現在マップ上又はデッドパイル内にはない各 US 軍について 1 VP を加える。
6. ゲームが停戦又はターン 20 の終了時に終わると、ツァーが退位していなければ 2 VP を差し引く。
7. 選択の手札8枚を使用する。

## 6. 0 プレイのシークエンス

*Paths of Glory* は、ターンでプレイされ、そのそれぞれが以下に列記された順番に厳密に従わなければならないフェイズとセグメントに分割される。

### A. 強制的攻勢フェイズ

各プレイヤーは、サイを1つふり、自身が操る国家が強制的攻勢を実行しなければならないのかどうか、適切な強制的攻勢表 [Mandated Offensive Table] (連合国又は中欧列強) のライン上で結果を調べる。その結果を表示するために、適切な強制的攻勢表上の正確なボックス上に強制的攻勢マーカーを移す。

### B. アクション・フェイズ

各アクション・フェイズは、6つの同一のアクション・ラウンドに分割される。各アクション・ラウンドは、両プレイヤーに1アクションを行うことを認める。中欧列強プレイヤーは、各アクション・ラウンドで最初に自軍のアクションを行う。

### C. 損耗フェイズ

全ての OOS の軍団と軍を除去する。除去された OOS 軍団は、補充可能ボックス内に置かれる。除去された OOS 軍は、補充できずにゲームから取り去られる。敵戦線背後のスペースの支配も変更し得る。

### D. 攻囲フェイズ

各攻囲下の要塞についてサイを振り、降伏して破壊マーカーでマークされるのかどうかを判定する。

### E. 戦争状態フェイズ

1. 勝利ポイント表をチェックし、表の「戦争状態フェイズ中」項目の下で要求される変更を行う。
2. どちらかのプレイヤーが自動的勝利で勝利しているのかどうかを判定する。
3. 休戦が宣せられているのかどうかを判定する。
4. 各プレイヤーは、自身の参戦段階が増加しているのかどうかを判定する。これは、1914年8月ターン (ターン1) にはチェックしない。

### F. 補充フェイズ

1. 連合国セグメント: 連合国プレイヤーは、このターンの RP カードのプレイを通して蓄積させた、総合記録トラック上にマークした補充ポイント (RPs) を消費する。未消費の RPs は失われる。
2. 中欧列強セグメント: 中欧列強プレイヤーは、このターンの RP カードのプレイを通して蓄積させた、総合記録トラック上にマークした補充ポイント (RPs) を消費する。未消費の RPs は失われる。

### G. 戦略カード引きフェイズ

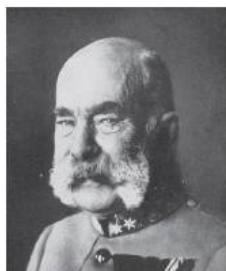
各プレイヤーは、自身の手札が7枚になるように自軍引きパイルからカードを引く。プレイヤーに使用可能な全てのカードが引かれた後は、必要に応じて捨て札をリシャッフルする。プレイヤーは、新たなカードを引く前に、望むいかなる戦闘カードも捨て札できる。もしもあるプレイヤーが自身の手札における7枚の限度を満たすカードがデッキ内で不足していたら、使用可能な全てのカードを持っていき、次のターンを完全な枚数未満で開始する。

### H. ターンの終了

もしも戦争が終結しておらず、シナリオの最終ターンに到達しておらねば、ターン記録トラック上でゲーム・ターン・マーカーを次のターンに前進させ、再びプレイのシークエンスを強制的攻勢フェイズから開始する。



Kaiser Wilhelm II  
Germany



Emperor Franz Josef  
Austria-Hungary



Sultan Mohammed V  
Turkey



Tsar Nicholas II  
Russia



King George V  
Britain



Pres. Raymond Poincare  
France

## 7. 0 強制的攻勢

### 7. 1 ルールの概括



7. 1. 1 各プレイヤーは、各ターンの開始時に強制的攻勢表 (MO) 上で一度サイを振る。強制的攻勢 (MO) マーカーを、強制的攻勢表上の結果のスペースに置く。

>7. 1. 2 もしも結果が「なし」["None"] 又は現在中立国家である場合、影響はない。国家の首都 (オーストリアーハンガリーの場合は、ブダペストとウィーン) が現在敵支配下であると、その国家は MO を持たず、MO は MO 表上で右へ 1 スペース・シフトされる。

7. 1. 3 もしも結果が非中立国家であると、列記された国家はそのターンに敵戦闘ユニットに対して少なくとも 1 攻撃を実施しなければならない。もしも攻撃を実施しなければ、下記に表示されるごとく 1 VP の罰則がある。この罰則は、たとえその国家が通常攻撃を行えるユニットをマップ上に持たなくても適用する。もしも CP プレイヤーがこの罰則を被ると、VP 段階が 1 だけ減少する。もしも連合国プレイヤーがこの罰則を被ると、VP 段階が 1 だけ増加する。

7. 1. 4 強制的攻勢としてカウントするためには、イギリス軍又はフランス軍のユニットが、フランス、ベルギー、ドイツ国内でドイツ軍ユニットを攻撃しなければならない (この目的において、AUS、CND、PT、ANA は、イギリス軍としてカウントしない)。

7. 1. 5 強制的攻勢としてカウントするためには、ドイツ軍ユニットが、フランス、ベルギー、ドイツ国内でアメリカ軍、イギリス軍、ベルギー軍、フランス軍のユニットを攻撃しなければならない。『H-L の指揮権掌握』のイベントが有効であると、ドイツ軍の強制的攻勢は「なし」として扱うこと (中央列強強制的攻勢表に記載されている通り)。強制的攻勢としてカウントするためには、トルコ軍ユニットが連合国ユニットを攻撃しなければならない。SN は、トルコの MO を満たすことができない。

7. 1. 6 もしも結果が「AH(It)」でイタリアが参戦していると、オーストリアーハンガリー軍ユニットがイタリア軍ユニットを含んでいるイタリア国内のスペース、あるいはイタリア国内のスペースを通して補給を引いている連合国ユニットを攻撃しなければならない。もしも強制的攻勢フェイズの間にイタリアが中立、あるいはその首都が中欧列強によって占領されている場合、強制的攻勢マーカーを AH ボックスに移し、あたかも AH の結果が振られたかのごとく扱う。

7. 1. 7 もしも結果が「AH」であると、オーストリア・ハンガリー軍ユニットがいずれかのユニットに対して攻撃を実施しなければならない。

7. 1. 8 フランス軍の叛乱: いったん『フランス軍の叛乱』["French Mutiny"] イベントがプレイされると、MO マーカーを「FR 叛乱」面に裏返す。現在と未来の FR MO は FR の叛乱と見なされ、攻撃は要求されない。実際、いかなるフランス軍の攻撃も罰則を受ける。US ユニットとスタックしていないフランス軍ユニットが FR MO 叛乱ターンに攻撃すると、そのターンについて 1 VP を加える (各攻撃ではない)。いったんこの VP 罰則を被ると、『フランス軍の叛乱』の影響は現行ターンの残りについて無効となり、MO マーカーは「なし又は実行済」["None or Made"] ボックスに移される。もしも『フランス軍の叛乱』が FR MO ターン中にプレイされ、それ以前に資格を持つフランス軍の攻撃が行われていたら、影響の反転は直ちに起きる。フランス軍の叛乱は、FR、BE、GE の外部を攻撃すると適用しない。例外: アメリカ軍ユニットと共にスタックして攻撃するフランス軍ユニットは、この VP 罰則を



もたらさない。

>7. 1. 9 いったん『ホフマン』["Hoffman"] イベントがプレイされると、以降の強制的攻勢表上で中欧列強のサイ振りに +1 が加えられる。『ホフマン』イベントのプレイは、現在有効な CP の強制的攻勢を変更させない。

>7. 1. 10 いったん『H [ヒンデンプルク] と L [ルーデンドルフ] の指揮権掌握』["H-L Take Command"] イベントがプレイされると、強制的攻勢表上で GE の結果は、ゲームの残りについては無視される。このイベントがプレイされるときにドイツ軍の強制的攻勢が有効であると、強制的攻勢は無視され、強制的攻勢マーカーを「なし又は実行済」["None or Made"] ボックスへ移す。

7. 1. 11 いったん『ボルシェヴィキ革命』["Bolshevik Revolution"] イベントがプレイされると、ゲームの残りについてはロシア軍の強制的攻勢を無視すること。このイベントがプレイされるときにロシア軍の強制的攻勢が有効であると、強制的攻勢を無視し、強制的攻勢マーカーを「なし又は実行済」["None or Made"] ボックスへ移す。

## 8. 0 アクション・フェイズ

### 8. 1 ルールの概括

8. 1. 1 アクション・フェイズ毎に 6 つのアクション・ラウンドがある。各アクション・ラウンドに、各プレイヤーは 6 つの可能なアクションの 1 つを行うことが認められる。

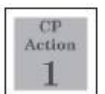
8. 1. 2 中欧列強プレイヤーは、各アクション・ラウンドに最初のアクションを実施する。

8. 1. 3 各プレイヤーは、以下の 6 つの可能なアクションの 1 つを行わなければならない。:

- ・戦略カードをオペレーション (OPS) カードとしてプレイする。
- ・戦略カードを戦略再配備 (SR) カードとしてプレイする。
- ・戦略カードを補充 (RP) カードとしてプレイする。
- ・戦略カードをイベント・カードとしてプレイする。
- ・もしも VP 段階がそのプレイヤーの許容範囲内にあれば、和平協定を提案する。
- ・戦略カードのプレイなしで、1 OPS 値の自動的オペレーションを行う。

8. 1. 4 プレイヤーは、自身が実施したアクションを表示するため、自軍アクションチャート上にこのアクション・ラウンドのための数字付きアクションマーカーを置く。

8. 1. 5 プレイヤー諸氏は、各プレイヤーが 6 つのアクションを行ってしまうまで、交互にアクションを継続して行う。



## 9. 0 戦略カード

### 9. 1 ルールの概括

9. 1. 1 *Paths of Glory* では、戦略カードがゲームの核心である。プレイヤー諸氏は、戦略カードのプレイを通して移動や戦闘を含む全てのアクションを行う。例外: 自動的オペレーション、和平協定、攻囲解決 (8.1.3、16.5、15.3 参照)。

9. 1. 2 各プレイヤーは、3 つのグループに分割される自身の戦



略カードのデッキを持つ。：動員 [Mobilization] カード、限定戦争 [Limited War] カード、総力戦 [Total War] カードである。各プレイヤーは、その（自身の）動員カードのみを使用してゲームを開始する。他のカードは、プレイヤーの参戦段階が増加するに連れて加えられる [16.1 を参照]。

**9. 1. 3** 各戦略カードは、以下の4つの可能な方法の1つで利用できる。：オペレーション (OPS) のために、戦略再配備 (SR) のために、補充ポイント (RPs) のために、イヴェントとして。同一のカードは、ゲーム中にプレイされるとき毎に同一の方法又は異なる方法のどちらかで使用できるが、各カードはプレイされるとき毎に1つの方法でのみ使用できる。**例外**：一定のイヴェントは、同一アクション・ラウンド中に、同一のカードを OPS カードとして使用することを認める。

**9. 1. 4 (選択)** カードプレイにより統制を獲得したいプレイヤーは、7枚のカード手札の代わりに8枚手札を使用することができる。全ての通常ルールが適用され、プレイヤーは自分の手札に1枚の追加カードを保持できるようになる。

## 9. 2 オペレーション

**9. 2. 1** もしも戦略カードが OPS カードとしてプレイされると、プレイヤーはそのカードの OPS 数値に相当する活性化ポイントの数の消費を認められる。

**9. 2. 2** あるスペースは、移動又は戦闘のどちらのために活性化されても、同一数の活性化ポイントがかかる。**例外**：「ツァーの退位」 [“Fall of the Tsar”] イヴェントの後、ロシア軍ユニットを持つスペースは通常に移動のために活性化できるが、戦闘についてはユニット毎に1活性化ポイントがかかる。

**9. 2. 3** あるスペースを活性化させるためのコストは、そのスペース内の異なる国家（要塞を含む）の数に相当する。以下に列記するいくつかの例外がある。：

- ・アントワープ [Antwerp]、オステンド [Ostend]、カレー [Calais]、アミアン [Amiens] 内のベルギー軍ユニットは、活性化目的においてはイギリス軍ユニットとして扱える。
- ・ANA、BR、AUS、CND、PT ユニッツは、活性化目的においては1つの国家として扱われる。これは、これらのユニットが同じタンの背景色を持つことで強調される。
- ・フランス軍とUS軍ユニットは、フランスとドイツ国内では、活性化目的において1つの国家として扱われる。
- ・中欧列強イヴェント・カード「Sud 軍」 [Sud Army] と「第11軍」 [“11th Army”] は、一定の中欧列強が活性化目的において異なる国籍のスタックを1つの国家として扱うことを認める。詳細については、これらのカードを参照すること。
- ・活性化目的において、SN ユニッツはトルコ軍で、MN ユニッツはセルビア軍である。

**9. 2. 4** 複数国家のスペースを活性化させるためのコストは、たとえ1つ又は複数の国家のユニットが活性化により移動や攻撃をしなくても適用する（すなわち、プレイヤーは活性化コストを下げるためにユニットを保留することができない）。

**注釈**：9.2.3に列記された例外が活性化コストを減少させる一方、ユニットは複数国家攻撃において異なる国籍と見なされる。12.1.11を参照。

**注釈**：もしもスペース内のいくつかの（全てではない）国籍が OOS であると、そのスペースは活性化できる。ただし、全ユニットが活性化コストのためにカウントされ、OOS ユニッツは移動や攻撃ができない。

**9. 2. 5 移動又は攻撃**：各スペースは、移動又は戦闘のどちらかのために活性化できるが、両方ではない。移動又は攻撃マーカーを活性化させる各スペースに置く。このときに特定の攻撃を指定する必要はない。



**9. 2. 6** ユニッツに占められたスペースのみが活性化され得る。友軍要塞のみを持つスペースは、活性化の目的において占めているとは見なされない。

**> 9. 2. 7 近東マップ**：連合国プレイヤーは、近東マップ上での戦闘については、アクション・ラウンド毎に1スペースのみを活性化できる。これは、実際に NE マップ上にあるスペースに適用する。NE マップ上ではないスペースのユニットは、NE マップ内を攻撃できる。

（例えば、アドリアノーブル [Adrianople]、ガリポリ [Gallipoli]、バルケスイル [Balikesir]。）**例外**：MEF 橋頭堡スペースとイギリス近東軍を含んでいるスペースは、この限度に対してカウントしない。この制限は、近東マップ上のコンスタンチノーブル [Constantinople] とブルサ [Bursa] を含むが、主マップ上にも注釈が記されている。



**9. 2. 7. 1 MEF 橋頭堡**：MEF 橋頭堡マーカーを通して補給をたどる場合、MEF 軍を移動や戦闘のために活性化するためには3OPs がかかる。MEF 橋頭堡マーカーを通して補給をたどる（活性化の瞬間に）他の連合国ユニットが活性化するためには、軍団毎に1OPs がかかる（例えば、MEF と2個軍団から成るスタックを活性化するためには、5OPs がかかることになる）。プレイヤーは、このルールの下で部分的に活性化させるために消費できず、活性化スペース毎に完全な OPs コストを消費しなければならない。このルールは、もしも MEF が 9.5.3.4 の下に通常の増援として投入されると適用しない。MEF を除く連合国の軍は、補給のために MEF 橋頭堡を使用できない。BR と AUS の軍団のみが、MEF 橋頭堡を補給のために使用できる。

**9. 2. 8** 全ての活性化スペースがマークされた後に、活性プレイヤーは移動マーカーでマークされたスペース内で開始する自軍ユニットを移動させることができる。移動マーカーでマークされたスペース内の全てのユニットを移動させる必要はない。

**9. 2. 9** 全ての移動が完了した後、活性プレイヤーは攻撃マーカーでマークされたスペースから開始を望むいずれかの戦闘を実施する。**注釈**：もしも移動中に、要塞を含んでいるスペースから全ての友軍ユニットが退出すると、そのスペースは戦闘のためにすでに活性化された隣接ユニットによって攻撃され得る。

## 9. 3 戦略再配備

**9. 3. 1** もしも戦略カードが SR カードとしてプレイされると、プレイヤーは軍団と／又は軍を移動させるために戦略再配備を使用できる。

**9. 3. 2** プレイヤーは、カードの SR 数値に一致する SR ポイントの数を受け取る。

**9. 3. 3** プレイヤーは、もしもこのターンの直前のアクション・ラウンドに戦略カードを SR カードとしてプレイしていたら、戦略カードを SR カードとしてプレイできない。サラニカ [Salonika] イヴェントのプレイは、このルールの目的において SR プレイとしてカウントする。プレイヤーは、SR カードを1ターンの最後のアクション・ラウンドにプレイし、次ターンの最初のアクション・ラウンドにプレイすることができる。



## 9. 4 補充ポイント (RPs)

9. 4. 1 もしも戦略カードが RP カードとしてプレイされると、プレイヤーは総合記録トラック上で各国家の RP ボックス内に、列記された補充ポイントの数をマークする。**例外:**ブルガリア、イタリア、トルコは、中立の間に補充を記録できない。連合国カード上の「A」補充ポイントは、連合国 RP マーカーで記録され、全ての連合国小国家のために使用できる [17.1.1.1]。

9. 4. 2 プレイヤーは、このアクション・ラウンド中に、補充ポイントをマークすること以外の他のアクションは実施しない。

9. 4. 3 プレイヤーは、もしもこのターンの直前のアクション・ラウンドに戦略カードを RP カードとしてプレイしていたら、戦略カードを RP カードとしてプレイできない。プレイヤーは、RP カードを1ターンの最後のアクション・ラウンドにプレイし、次ターンの最初のアクション・ラウンドにプレイすることができる。

9. 4. 4 補充ポイントは、各ターンの補充フェイズ中に消費される。

9. 4. 5 合衆国の補充は、戦略カード上には列記されない [17.1.8 を参照]。

## 9. 5 イベント

### 9. 5. 1 ルールの概要

9. 5. 1. 1 もしも戦略カードがイベントとしてプレイされると、カード上の説明に従わなければならない。

**注釈:**何枚かのカードは、たとえカードの影響が無価値であっても、戦争状態のイベントとして又はプレイヤーのデッキを淘汰するためにプレイできる。

**例:**「ラーテナウ」[Rathenau] は、「独立空軍」[Independent Airforce] の後にプレイできる。第11軍 [Eleventh Army] は、たとえ GE 11 が永久除去されていてもプレイできる。海への競争 [Race to the Sea] は、CP の戦争状態が「4」を超えた後にプレイできる。「オーベル・オスト」[Ober Ost] は、CP の戦争状態が4を超え、ロシア要塞の攻撃制限が解除された後に攻撃できる等。「塹壕」[Entrench] は一方の陣営によってのみプレイでき、2番目の「塹壕」カードはデッキ淘汰のためにイベントとしてプレイできないことに注意。

9. 5. 1. 2 カードの撤去: もしもアスタリスク (\*) シンボルを持つ戦略カードがイベントとしてプレイされると、このアクション・ラウンドの後でゲームから永久に取り去られる。もしも OPS、SR、RP として使用されると、カードはゲームから取り去られない。

9. 5. 1. 3 戦争状態カード: 多くのイベント・カードは、イベント名の右にカッコ付きの戦争状態ナンバーを含む。このイベント・カードがプレイされるとき、総合記録トラック上で両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がイベント・カード上の戦争状態ナンバーに相当するスペースの数だけ増加させられる。

9. 5. 1. 4 そのプレイに関して追加のルールを持つ、いくつかの特別なカテゴリーのイベント・カードがある。それらは、以下の項目で詳述される。

### 9. 5. 2 中立参戦イベント・カード

9. 5. 2. 1 ブルガリア、ギリシャ、イタリア、ルーマニアは、イベントとして戦略カードのプレイを通して参戦する。プレイされたときは、ただちにその国家のユニットをマップ上に置く [4.2.2 を参照]。

9. 5. 2. 2 ターン毎に、1枚の中立参戦イベント・カードのみをプレイできる。これは、陣営毎の限度ではない。例えば、もしも連合国が1915年春季ターン中にイタリアを戦争に投入すると、中欧列強は1915年春季ターン中にブルガリアを戦争に投入できない。

9. 5. 2. 3 US とトルコは、異なるメカニズムを通して参戦する [16.3 と 16.1.3.1 をそれぞれ参照]。

9. 5. 2. 4 限定的なギリシャの参戦: 「サロニカ」[Salonika] イベントのプレイは、ギリシャの戦争への限定的な参戦をあらわす。ギリシャ軍ユニットを、セットアップチャートに従ってマップ上に置くこと。これらのユニットは、いまだ中立である。どちらの陣営もギリシャ軍ユニットを移動させたり、ギリシャ軍ユニットを含んでいるスペース内やそこを通り抜けさせて自軍ユニットを移動させたりすることができない。加えて、ギリシャ軍ユニットを含んでいるスペースを攻撃、又はそこを通して補給をたどることができない。ギリシャ軍ユニットにより占められていないギリシャ国内の全てのスペースは、どちらの陣営によっても自由に進入や攻撃ができる。カヴァラ [Kavalla] スペースは開始時に連合国支配下と見なされ、連合国ユニットは「サロニカ」又は「中立ギリシャの参戦」[Greece Neutral Entry] イベントの後、スペース内に SR できる。ギリシャ軍ユニットは、ギリシャの「中立ギリシャの参戦」イベントがプレイされた後にのみ移動できる。

>9. 5. 2. 4. 1 サロニカと MEF イベント: 「サロニカ」イベントの後に「MEF」イベントがプレイできない一方で、「ギリシャの参戦」は制限なしで「サロニカ」と「MEF」の前後にプレイできる。

9. 5. 2. 5 中欧列強プレイヤーが現在総力戦状態であり（以前に総力戦カードを自分のデッキに加えている）、そして連合国プレイヤーがまだ総力戦状態ではない場合（まだ総力戦カードを自分のデッキに加えていない）、連合国プレイヤーはイタリアあるいはルーマニアの参戦カード（カード番号 16、17）のどちらも OPS、SR、RP としてプレイすることができない。この状態になった場合、これらのカードをイベントとしてのみプレイできる（イタリア又はルーマニアを連合国陣営に参戦させる）。また 9.5.4.5 の適用によって、未使用の戦闘カードとして扱い、捨て札することができる。この制限は、連合国プレイヤーの総力戦カードがイン・プレイであるターンの開始時に解除される。

### 9. 5. 3 増援イベント・カード

9. 5. 3. 1 各プレイヤーは、イベントとしての戦略カードの使用を通して、プレイに新たなユニット（増援）を投入できる。各国家について、ターン毎に1増援カードのみをプレイできる。

**例外:** どちらのプレイヤーも、1914年8月ターンに増援カードをプレイできない。スタッキング限度等、マップ上に全ての増援を合法的に置くことができない国家については、増援カードをプレイできない。プレイヤーは、自分の首都が敵の支配下であっても、どこかにそれを置くための適切なスペースを持てば、増援カードをプレイできる。これは、特別なオルレアン [Orleans] の例外に適用されないことに注意。

9. 5. 3. 2 増援の軍団は、プレイヤーの予備ボックス内に置かれる。以下の2つの例外がある: イギリス軍アラブ北方軍軍団 (ANA) とトルコ軍サヌーシ軍団 (SN) は、そのイベント・カードに指定されるごとく置かれる。

9. 5. 3. 3 増援の軍は、その国家の首都（オーストリア・ハンガリーについてはウィーン [Vienna] と／又はブダペスト [Budapest]）と／又はその国内のいずれかの友軍支配下の補給源に置かれる。もしも現在攻囲下の要塞を含むと、そのスペースには置くこと

ができない。いくつかの例外がある。:

- ・US の軍は、フランス国内のいずれかの港湾スペースに置かれる。
- ・フランスの軍は、もしもパリ [Paris] がスタック一杯である場合、オルレアン [Orleans] に置くことができる。ただし、フランスの軍は、パリが攻囲下又は敵支配下であると、オルレアンに置くことができない。
- ・フランス東洋軍 [Orient Army]、ロシア CAU 軍、イギリス NE 軍は、そのイヴェント・カードに指定されるごとく置かれる (9.5.3.4 も参照)。
- ・イギリスの MEF 軍は、マップ上にマークされた4つの MEF スペースのいずれか1つに置かれる。[9.5.3.5を参照]

増援の軍は、配置時に補給下の状態でなければならない。単一のカードプレイで複数の増援の軍が登場する場合、2個の軍は同じスペースに配置される必要はない。ただし、もしもスタッキング限度が両方の軍をマップ上に置くことを認めなければ、増援カードはプレイできない。

**9.5.3.4 連合国の近東軍:** 連合国プレイヤーは、自軍の4つの近東軍 (イギリスの MEF と ME 軍、フランス東洋軍、ロシア・コーカサス軍) を、自身の選択で、その国家の首都と／又はその国内の友軍支配下の補給源に登場させることができる。この場合、その軍についてカード上の全ての登場制限が無視される。この方法で登場する近東軍は、近東 (並びにフランス東洋軍についてはサロニカ [Salonika]) で機能するための能力を失う。これらは、補充不可能であることを除き、通常の連合国の軍として扱われ、12.4.5 に従い損失優先順位を被る。この方法でプレイされたとき、戦争状態は「MEF」と「アレンビー」[Allenby] のイヴェントについて通常に前進する。「サロニカ」イヴェントがプレイされた後、「MEF」をこの方法でプレイできる。「シナイ・パイプライン」[Sinai Pipeline] は、もしもこの方法で「アレンビー」がプレイされても、後にイヴェントとしてプレイできる。



**9.5.3.5 MEF の侵攻:** イギリス軍の増援 MEF イヴェントがプレイされる時、MEF 橋頭堡マーカーを MEF 軍と同一のスペース内に置く。連合国プレイヤーは、今やこのスペースを連合国の港湾として扱うことができる。加えて、両プレイヤーは、今やここを移動や戦闘についての通常のスペースとして扱うことができる。いったん中欧列強ユニットがこのスペースに進入すると、MEF 橋頭堡マーカーを取り去り、そのスペースはもはや連合国の港湾としては見なされない。

#### 9.5.4 戦闘イヴェント・カード

**9.5.4.1 戦闘イヴェント・カードは、戦闘中にプレイされる。** 攻撃側は、防御側の前に戦闘イヴェントをプレイしなければならない。戦闘イヴェント・カードは、相手側のアクション・ラウンド中にプレイできる唯一のカードである。

**9.5.4.2** もしもあるプレイヤーが戦闘イヴェント・カードをプレイして戦闘に勝利すると、そのプレイヤーは戦闘イヴェント・カードをマップの自軍側に表面を向けて置く。例外:「ターン毎に1戦闘にのみ使用可」["May only be used in one combat per turn"] と記されたものと「\*」の 戦闘カードは、たとえそのプレイヤーが勝利したとしても、それぞれ、それらが使用された戦闘の後にただちに捨て札されるかゲームから取り去られる。このように存続する戦闘イヴェント・カードは、どちらかのプレイヤーにより行われるアクション・ラウンド毎に別の戦闘で影響を与えることができ、この場合、その条件がターンの残りについて又はそのプレイヤーがそれを使用している間に戦闘で敗北するまで適用する。「奴らを通すな」["They Shall Not Pass"] 戦闘イヴェントは、カードの影響がユニークで、連合国プレイヤーが戦闘で敗北するまで使用されず、カードはそのときに明らかになる。カードは、ターンの終了時に通常どおり捨て札できる。

**9.5.4.3** もしもあるプレイヤーが戦闘で敗北し、しかも戦闘カードを使用したら、この戦闘についてのみプレイされたか又は以前に勝利した戦闘から保留したかどうかにかかわらず、これらの戦闘カードは捨て札される。

**9.5.4.4** ある戦闘カードは、捨て札されるまでは最大で1アクション・ラウンド毎に一度使用できる。「プートニク」["Putnik"] 戦闘イヴェント・カードは、各ラウンドに攻撃又は防御について一度のみ使用できることに注意。

**9.5.4.5** 各ターンの終了時に、プレイされた全ての戦闘イヴェント・カードは、たとえプレイヤーがそのカードの使用された戦闘で不敗であっても、捨て札しなければならない。カードをそのプレイヤーの捨て札パイルに置くこと。

**9.5.4.6** 両プレイヤーは、戦略カード引きフェイズに新たなカードを引く前に、あるいはその参戦段階が変化するときデッキがリシャッフルされる前に、ただちに手札のいずれか又は全ての戦闘イヴェント・カードを捨て札する機会を持つ。カードをそのプレイヤーの捨て札パイルに置くこと。戦闘イヴェント・カードは、捨て札可能な唯一の戦略カードである。ただし、ルール 9.5.2.5 のルーマニアとイタリアの参戦カードを除く。

## 10.0 スタッキング

### 10.1 ルールの概括

**10.1.1** タイプにかかわらず、1スペース内に3戦闘ユニットがスタックできる。要塞は、スタッキング目的についてはカウントしない。

**>10.1.2** スタッキング限度は、SR と移動中を除き常時有効である。プレイヤー諸氏は、SR と移動の終了時にスタッキング限度を満たす限り、SR と移動中に任意に超過スタックできる。

**>10.1.3** プレイヤーがあるスペース内で意図せず超過スタックになると、相手側はスペースをスタッキング限度に戻すために除去するユニットを選択する。この方法で除去された軍は、永久に除去される。

**>10.1.4** プレイヤー諸氏は、あるスペース内で意図せず超過スタックにでず、超過ユニットは除去する。

**10.1.5** 敵対している陣営のユニットは、決して一緒にスタックできない。例外: 一方の陣営のユニットは、ユニットと見なさない敵の要塞を攻囲できる。

**10.1.6** 一人のプレイヤーにより操られる異なる国家のユニットは自由にスタックできるが、複数の国籍を含むスペースを活性化させるには、より高いコストがかかる (9.2.3を参照)。

## 11.0 移動

### 11.1 ルールの概括

**>11.1.1** 1以上の移動値を持つ戦闘ユニットは、オペレーション中にそのスペースが移動のために活性化されるときに移動できる。1つのスタックの移動は、他のスタックの移動開始前に完了させなければならない。1つのユニットも、他のユニットの移動開始前に完了させなければならない。注釈: このルールは、敵要塞の攻囲と後の攻囲下スペースを通しての移動を順番付けするときに使用される。

**11.1.1.2** 全てのスペースは、地形タイプにかかわらず、進入のために1MPがかかる。

**11.1.1.3** 移動は、実線又は点線によって連結するスペースからスペースへと行わなければならない。スペースを飛ばすことはできない。

**11.1.1.4 点線連結**：点線は、これらのラインを越えて移動（又は攻撃）できる国籍に制限があることを表示する。各点線を使用できるユニットは、マップ上のラインの隣に表示される。例えば、イギリス軍ユニットのみがロンドン [London] とカレー [Calais] 間を移動（又は攻撃）できる。ただし、全ての友軍スペースは、損耗フェイズ中に友軍の点線を越えて補給をたどることが認められる。RO と SB ユニットは、RU 点線を越えてマップ端補給源まで補給をたどることができる。

**11.1.1.5** ユニットは、単一のアクション・ラウンドに決してその移動値を超えるMPsを消費できない。未使用のMPsは、未来のアクション・ラウンドのために蓄積したり、他のユニットに譲渡したりできない。

**11.1.1.6** ユニットは、攻撃マーカーを含んでいるスペース内を通過して移動できるが、終了はできない。

**11.1.1.7** ユニットは、敵戦闘ユニットを含んでいるスペース内には決して進入できない。

**11.1.1.8 要塞と移動**：ユニットは、もしもそこを攻囲できるか（単独又は同じアクション・ラウンドに移動している他のユニットと共同で）又はすでに攻囲下である場合、敵要塞を含んでいるスペースに進入できる [15.2.1を参照]。

**11.1.1.9 アミアン、カレー、オステンド**：「海への競争」[Race to the Sea] イベント・カードがプレイされるか、又は中欧列強の戦争状態が4以上になるまでは、中欧列強ユニットは、戦闘後前進を除き、アミアン [Amiens]、カレー [Calais]、オステンド [Ostend] で移動又はSRを終了できない。ただし、中欧列強ユニットは、これらのスペース上を移動で通過し、支配マーカーを置くことができる。

**11.1.1.10 MEFスペース**：橋頭堡マーカーがそのスペース内にない限り、MEFスペース内に進入できるユニットはない。

**11.1.1.11 中立国**：ユニットは、中立国内のスペースには進入できないが、参戦した後はいかなる国家にも自由に進入できる。**例外**：限定的なギリシャの参戦 [9.5.2.4を参照]。

**>11.1.1.12 アルバニア**：ユニットは、常にアルバニア国内に進入できる。アルバニアのスペースは、SR 目的において開始時に連合国支配下と見なされる。アルバニアのスペースは、連合国の補給源へ通常にたどるか、又はイタリアが中立の間であってもターラント [Taranto] へ補給をたどることにより、損耗をチェックする。

**11.1.1.13 ペルシャ**：両陣営のユニットは、トルコが参戦した後は自由にペルシャに進入できる。アフヴァーズ [Ahwaz] はペルシャ国内だが、トルコが参戦するときは連合国支配下のVPスペースである。

**11.1.1.14 支配**：プレイヤー諸氏は、要塞を攻囲していない限り、移動して入る各スペースの支配を獲得する。

**11.1.1.15 アラブ北方軍**：ANA ユニットは、11.1.14 項の例外

である。ANA は、進入する中欧列強スペースを変換しない。その代わりに、ANA が占めるいかなる中欧列強スペース（攻囲下の要塞スペースを除く）も、連合国の支配下と見なされる。ANA がそのようなスペースを離れる瞬間に、中欧列強の支配下に復帰する。ANA は、他の連合国ユニットによって変換されたスペース上では影響を持たず、これらは、ANA が退出した後も連合国に留まる。

**>11.1.1.16 トルコ軍 SN 軍団**は、11.1.14 に従いスペースを変換する。ただし、損耗フェイズ中、補給線をたどることができないいかなる変換スペースも（それが占める以外のスペース）、損耗を被る。リビアのスペースは通常の損耗を被り、連合国プレイヤーにより通常の移動を通して支配され得る。

**11.1.1.17 BEF 軍団&軍**：BEF の軍団又は軍は、イギリス、フランス、ベルギー、ドイツ以外のスペースで移動又は攻撃することができない。

## 11.1.2 塹壕

**11.1.2.1** どちらかのプレイヤーによってすでに塹壕イベントがプレイされていたら、あるスペースが移動のために活性化されると、活性化スペース内の1つの軍ユニットは、移動の代わりに塹壕化を試みることができる。そのスペース内の他のユニットは、自由に移動できる。軍は、敵の要塞スペースを攻囲している間に塹壕化を試みることができる。

**重要**：ゲーム毎に、一方のプレイヤーだけが塹壕 [Entrench] イベントをプレイできる。

**11.1.2.2 構築方法**：アクション・ラウンドの全ての移動が完了した後、活性プレイヤーは塹壕化を試みている軍を持つ各スペースについてサイを1つ振る。もしもサイの目がその軍の損失値以下であると、そのスペース内に段階1の塹壕マーカーを置くか、又はもしもすでに段階1の塹壕マーカーがあれば、段階2の塹壕面に裏返す。



**11.1.2.3** あるスペースには決して複数の塹壕マーカーを含むことができず、塹壕段階は決して段階2を超えられない。

**11.1.2.4** 塹壕は、たとえ友軍ユニットがそのスペース内に存在しなくても、敵ユニットがそのスペースに進入するまでスペース内に留まる。

**11.1.2.5** もしも敵ユニットが友軍の段階1の塹壕を持つスペースに進入すると、塹壕マーカーは取り去られる。

**11.1.2.6** もしも敵ユニットが友軍の段階2の塹壕を持つスペースに進入すると、その塹壕マーカーは敵の段階1の塹壕マーカーに置き換えられる。

**>11.1.2.7 損耗と塹壕**：もしも段階1の塹壕を持つスペースが損耗を被ると、塹壕マーカーは取り去られる。もしも段階2の塹壕マーカーを持つスペースが損耗を被ると、段階1の塹壕マーカーに置き換えられる。**例外**：無傷の要塞内の段階1と断崖2の塹壕マーカーは、損耗を被らない。

**11.1.2.8 軍団と塹壕**：塹壕の構築は軍が行うが、地形効果チャートに列記されるごとく、軍団ユニットも塹壕の戦闘特典を受け取る。

**11.1.2.9 要塞と塹壕**：要塞自体は、決して塹壕からの特典を受けない。ただし、もしも友軍ユニットが要塞スペース内で防御してい



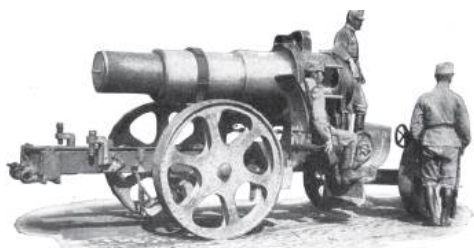
ると、要塞の戦闘値を戦闘戦力に加えるのと同様に塹壕の特典が適用される。

**11.2.10 (選択)** ドイツ、イギリス、フランス、イタリアのユニットが、塹壕化のサイ振りに失敗すると、そのユニット上に備忘マーカーを置く。直後のラウンドに塹壕化するための試みは、サイの目から1を差し引く(−1drm)。続くラウンド(続くターンの次のラウンドを含む)に塹壕化を試みないか又は塹壕化の試みが成功したら、マーカーを取り去る。塹壕化のサイ振りは、決して−1を超えて修正されない。

### 11.3 近東マップの移動制限

**11.3.1** 近東マップのスペースに進入できる唯一の軍は、ロシア CAU、イギリス MEF と NE、フランス OR、トルコ YLD と AoI である。これには、主マップ上のコンスタンチノーブル[Constantinople]とブルサ[Bursa]も含む。

**11.3.2** ターン毎に、1個ロシア軍軍団のみが「コーカサスへ」[To Caucasus] スペースと近東(グロズヌイ[Grozny]とポチ[Poti])間でどちらかの方向に移動できる。ロシアの軍(RU CAUを含める)は、決してこの移動を行うことを認められない。「ツァーの退位」[Fall of the Tsar] イベントの後、ロシア軍ユニットは「コーカサスへ」スペースと近東間を移動できないが、それでもターン毎に1個軍団は「コーカサスへ」スペースと近東の間で SR ができる。13.2.2 も参照。



## 12.0 戦闘

### 12.1 ルールの概括

**12.1.1** 戦闘は、オペレーション中でのみ、攻撃マーカーを持つ活性化スペース内の戦闘ユニットにより実行できる。戦闘は任意であり、あるスペース内の全てのユニットが攻撃する必要はない。プレイヤーは、前の戦闘の結果として、活性化スペースからの攻撃を選択しないことができる。

**12.1.2** プレイヤーは現行ラウンドに退却した敵ユニットのみが存在するスペースへ攻撃を行うことはできない。

**12.1.3** 活性プレイヤーは攻撃側と呼ばれ、非活性プレイヤーは防御側と呼ばれる。

**12.1.4** 各戦闘は、1防御スペースのみを含めることができる。攻撃のために活性化された隣接スペース内のいかなる数のユニットも攻撃に参加できる。

**12.1.5** 単一スペース内の活性化ユニットは、同一の戦闘に参加する必要はなく、異なる隣接スペースを攻撃できる。

**12.1.6** 各ユニットは、アクション・ラウンド毎に1戦闘にのみ参加できる。ユニットの戦闘値は、複数の戦闘の間で分割できない。

**12.1.7** 0の戦闘値を持つ軍団は、自身又は他のユニットと共

に攻撃できる。もしも他のユニットと共に攻撃すると、戦闘には戦闘戦力を加えないが損失の吸収はできる。

**12.1.8** ある戦闘に参加している攻撃ユニットのみが損失を受けることができ、又は前進の資格を持つ。もしも攻撃しているスペース内に参加ユニットがいなければ、損失を受けること又は前進が認められない。

**12.1.9** ユニットの、もしもその国籍がマップ上の点線に隣接して表示されている場合にのみ、点線を越えて攻撃できる。ロシアの軍ユニットは、「コーカサスへ」[to Caucasus] ボックスから近東へ攻撃することができない。ターン毎に1個ロシア軍団ユニットは、「コーカサスへ」ボックスと近東の間で攻撃/退却することができる。これは、11.3.2の下で認められる「1回の移動」としてカウントする。

**12.1.10** ロンドンとターラント: ロンドン [London] のユニットは、その戦闘にフランス又はベルギー国内のスペースに位置する友軍ユニットも含まれる場合にのみ戦闘を実施できる。イタリア軍ユニットは、アルバニア又はギリシャ国内に位置する友軍ユニットなしで、ターラント-ヴァローナ [Taranto-Valona] 点線を越えて攻撃できる。

**12.1.11 複数国籍の攻撃:** 同一陣営の異なる国家のユニットは、全てが一緒にスタックするか、又は複数スペース、複数国家攻撃の資格を持つと、同一の戦闘に参加できる (12.1.11.1)。

注釈: 複数国家の活性化には、いくつかの特殊な事例が存在するが (9.2.3を参照)、これらの事例は複数国家攻撃の要件にとって代わらない。例えば、BR と BE ユニットの、アントワープ、オステンド、カレー、アミアンでは低いコストで一緒に活性化できる一方、BE ユニットの複数国家攻撃において BR ユニットのとしてカウントしない。

**12.1.11.1 複数スペースからの複数国家の攻撃:** 複数国家の攻撃は、攻撃スペースの1つに、参加した全ての国籍を含むと起こり得る。同じ戦闘に含まれるその他のスペースは、通常のスペース内に国籍からのいずれかのユニットを含むことができる。参加している各国家は、攻撃に参加している通常のスペース内にユニットを持たなければならない。この制限とスタッキング限度のため、各陣営が3国籍を超えて参加できる戦闘はない。

**12.1.11.2** 複数国家攻撃において、ANA、AUS、CND、PTの軍団はイギリス軍、SNユニットはトルコ軍、MNユニットはセルビア軍である。

### 12.2 戦闘の解決

**12.2.1** 各戦闘は、以下の順番でステップを使用して解決される。:

1. 戦闘の指定
2. 戦闘戦力の決定
3. 塹壕無効化戦闘カードのプレイ
4. 側面攻撃の試行
5. 戦闘カードのプレイ
6. DRM の決定
7. 射撃コラムの決定
8. 結果の判定
9. 損失の実行
10. 戦闘勝者の判定
11. 防御側の退却
12. 攻撃側の前進

**12.2.2 戦闘の指定:** 活性プレイヤーは、どのユニットがどのスペースを攻撃しているのかを指定する。

**12.2.3 戦闘戦力の決定：**各プレイヤーは、自軍の戦闘戦力を決定するため、戦闘に参加するユニットの戦闘値を合計する。防御側は、自軍戦闘戦力に防御スペース内のいかなる要塞の戦闘値も加える。このステップは、同時に実施される。

**>12.2.4 塹壕無効化のプレイ：**攻撃側は、戦闘の目的において敵の塹壕を無効化する戦闘イベント・カードをプレイできる。

**12.2.5 側面攻撃の試行：**攻撃側（もしも一定の要件を満たしていれば）は、側面攻撃を宣言して成否を判定できる [12.3 を参照]。もしも側面攻撃が試行されると、戦闘ステップ6～8が同時ではなく順番に解決されることになる。

**12.2.6 戦闘カードのプレイ：**攻撃側は、ステップ5にこの戦闘によって条件が満たされるいかなる数の戦闘カード・イベントもプレイできる。加えて、攻撃側はこの戦闘により条件を満たされ、このアクション・ラウンド中の以前の戦闘で使用されていない、正面に置かれたいかなる戦闘カード・イベントの使用も選択できる。攻撃側が自身の全ての戦闘カードをプレイ並びに選択した後、防御側は攻撃側と同様の手順で戦闘カードをプレイ並びに選択するための機会を持つ。

**12.2.7 DRM の決定：**両プレイヤーは、この戦闘に影響を及ぼす最終 DRM を決定するため、全てのプレイされた並びに選択された戦闘イベント・カードを調べる。もしも全ての攻撃ユニットがシナイ [Sinai] スペースにあると、-3 DRM となる。（その他のスペースを組み合わせたシナイ・スペースからの攻撃は、-3 DRM を被らない）。このステップは、同時に実施される。

**12.2.8 射撃コラムの決定：**各プレイヤーは、どの射撃表を使用するかを決定する。もしもプレイヤーのユニットに1個以上の軍（たとえ減少状態でも）を含むと、そのプレイヤーは軍表で射撃し、さもなければ軍団／要塞表を使用する。各プレイヤーは、適切な射撃表上で自軍の戦闘戦力を見つけ出し、自軍の射撃コラムを決定するため、防御スペースの地形効果（地形と塹壕の効果は累積する）によりコラムをシフトさせる。コラムシフトは、軍／軍団／要塞表を逸脱する射撃コラムにはなり得ず、もしもコラムシフトが上記の右端や左端を超える場合、追加のシフトは無視される。このステップは、側面攻撃が試行されたか又はフォン・フティエル [Von Hutier] の戦闘カードがプレイされない限り、同時に実施される。

**12.2.9 結果の判定：**各プレイヤーはサイを1つ振り、自身の DRM により修正し、結果を判定するため自身の射撃コラムと交差照合する。サイの目は、決して1未満や6を超えて修正され得ず、1を下回る修正後のサイの目は1とし、6を超えるそれは6として扱う。このステップは、側面攻撃が試行されたか（無線傍受 [Wireless Intercept] で可能）又はフォン・フティエル [Von Hutier] の戦闘カードがプレイされない限り、同時に実施される。

**12.2.10 損失の実行：**各プレイヤーは、ここで相手側の結果により要求される戦闘損失を適用しなければならない。もしもこれが側面攻撃でなければ、防御側は攻撃側の前に損失を割り当てなければならないが、損失は防御側が獲得した損失ナンバーには影響しない。

**12.2.11 戦闘勝者の判定：**相手に高い損失ナンバーをもたらしたプレイヤーは戦闘に勝利し、プレイ又は選択されたいかなる戦闘カード・イベントも保持することを認められる。敗北したプレイヤーは、プレイ又は選択された全ての戦闘カード・イベントを捨て札しなければならない。もしも両プレイヤーの損失ナンバーが同一であると、両プレイヤーが敗北したものと見なされ、捨て札しなければならない。例外：連合国プレイヤーは、戦闘に敗北したとき「奴らを通

すな」を捨て札する。もしも引き分けが勝利すると、カードは表面を向けて彼の前に留まる。カードは、ターン終了時にも通常に捨て札される。

**12.2.12 防御側の退却：**もしも攻撃側が戦闘に勝利し、いずれかの攻撃ユニットが完全戦力で留まると、除去されなかった全ての防御ユニットは退却しなければならない。防御側は、追加のステップ損失を実施することで退却を無効にするための選択肢を持ち得る。

**12.2.13 攻撃側の前進：**もしも防御側が退却するか又は完全に除去されたら、攻撃側は残っているいずれかの完全戦力ユニットで前進する選択肢を持つ。

### 12.3 側面攻撃

**12.3.1 攻撃側は、もしも以下の全ての条件が当てはまると、側面攻撃を試行できる。：**

- ・ユニットが複数のスペースから攻撃しており、しかも
- ・少なくとも1個の軍が攻撃しており、しかも
- ・防御スペースが湿地や山岳ではなく、塹壕マーカーを含まず、敵ユニットが占めていない要塞ではない。

注釈：側面攻撃の試行は、「全ての塹壕効果を無効にする」一定の CP 戦闘カードが戦闘で使用され、その他の全ての条件がすでに満たされていれば行うことができる。

**12.3.2 側面攻撃の試行では、攻撃側はいずれか1つの攻撃スペースを「正面突撃」又は「釘付け」スペースとして指定しなければならない。敵が占めるいずれかのスペース（目標スペースを除く）に太線によって連結していない、「釘付け」スペースを除く各攻撃スペースは、側面攻撃試行のサイ振りに+1 drm を提供する。敵の要塞のみを含んでいるスペースは、このルールにおいては敵が占めるとは見なされない。友軍の攻撃ユニットに点線のみで連結する敵が占めるスペースは、側面攻撃試行 drm 判定の目的において無視される。**

注釈：側面攻撃の drm は、攻撃の瞬間にチェックされる。戦闘の順番は、敵が占めるスペースに影響し得る。

**12.3.3 攻撃プレイヤーは、側面攻撃試行の成否を判定するためサイを1つ振る。もしも修正後のサイの目が4以上であると、側面攻撃は成功し攻撃側は防御側の前にステップ6～8を解決することになる。これは、防御側が受ける損失によりその射撃が影響されることを意味する。もしも修正後のサイの目が3以下であると、側面攻撃は失敗し、防御側は攻撃側の前にステップ6～8を解決することになる。**

**>12.3.4 側面攻撃中、プレイ戦闘カード・ステップ中にプレイされた戦闘カードは、たとえ戦闘結果判定ステップの瞬間に条件を満たしていなくても使用される。例：**もしもハリケーン弾幕射撃 [Hurricane Barrage] 戦闘カードを使用している BR と FR ユニットが側面攻撃を試行して失敗すると、たとえ生き残った BR ユニットがなくても、防御側の戦闘解決のステップ6から9に使用できる。

**>12.3.4.1 ケマル [Kemal] 戦闘カードの場合、もしも要求された1以上の戦闘値を持つ TU ユニットが存在しなければ、単に残っている戦闘値を軍団射撃表から軍射撃表に変換する（「0」軍団射撃表コラムは、「1」軍射撃表に切り上げる。）**

**>12.3.4.2 撤退 [Withdraw] 戦闘カードの場合、防御側は戦闘解決後に裏返された軍又は軍団のステップを復活させることになる。**



## 12. 4 損失の実行

**12. 4. 1** 射撃表上での各プレイヤーのサイの結果は、相手側の損失ナンバーである。

**12. 4. 2** 損失は、戦闘ユニット又は要塞の減少や除去により行われる。あるユニットから取り去られる各ステップは、損失ナンバーを満たすためのユニットの損失値を提供する。

**12. 4. 3** 各プレイヤーは、その損失ナンバーを超える損失を行うことなく、可能な限りその損失ナンバーの大部分を満たさなければならない。プレイヤーは、もしも実際の損失ナンバーで行うことが可能であれば、要求されたよりも少ない損失を行うことはできないが、決して損失ナンバーを超える損失を行うこともできない。

**例：**完全戦力のフランスの軍（損失値3）と減少戦力のフランスの軍（損失値3）が5の損失ナンバーを被る。プレイヤーは、減少戦力の軍を除去し、それを軍団（損失値1）に置き換えなければならない。次にその軍団は、2ステップ損失して除去されなければならない。完全戦力の軍は、無傷で留まる。フランス軍プレイヤーは、完全戦力のフランスの軍（損失値3）と減少戦力のフランスの軍（損失値3）から各1ステップ損失を行うことはできなかった。なぜならば、これは自軍の損失ナンバーを超過することになるからだ。

**12. 4. 4** 除去される減少戦力の軍は、ただちにその現在のスペース内で、同一国籍の完全戦力の軍団に置き換えられる。ただし、これに使用可能な軍団が予備ボックス内になければならない。もしも同一国籍の完全戦力軍団が予備ボックス内になければ、予備ボックスからの同一国籍の減少戦力軍団によって置き換えることができる。もしも予備ボックス内に使用可能な同一国籍の軍団がなければ、その軍は永久に除去され、補充を通して再建できない。

**12. 4. 4. 1** この予備ボックスからの軍団の置き換えは、たとえ軍が OOS であっても起こり得るが、OOS の軍は永久除去される。

**12. 4. 4. 2** 2個の完全戦力の軍（各3損失値）のみが占めるスペースが、7損失ポイントの結果を被る、又は2個の完全戦力（損失値2）の軍が5の結果を被り、いずれも予備ボックス内に軍団がない場合、2個の軍は減少できない。代わりに、1個の軍が除去されなければならない（あたかも予備ボックス内の軍団が、最終の損失ポイントを受けたものとして）、永久に取り去られる。

**12. 4. 4. 3** イギリス軍部隊内の異なる国籍のため、イギリス軍の軍団を軍に置き換えるには制限がある。BEF 軍は、BEF 軍団によってのみ置き換えられ、BEF 軍団は BEF 軍のみを置き換える。MEF と BR NE 軍は、いずれかの BR 軍団によって置き換えることができる。AUS、CND、RT、ANA 軍団は、除去されたイギリス軍の軍を置き換えるために使用できない。

**12. 4. 5** 他の国籍を伴うかどうかにかかわらず、攻撃側としてのイギリス軍ユニットを含んでいるいかなる戦闘でも、もしも損失ナンバーを超過することなしに可能であれば、最初に損失を行わなければならない優先順位がある。優先順位のリストは、以下に表示される。:

- BEF 軍
- BEF 軍団
- MEF 軍
- AUS 又は CND 軍団

もしもリスト上の最上位のユニットが損失ナンバーを超過することなく損失を行うことができなければ、リストの下方に落としていく。

同様に、攻撃側としてのロシア CAU 軍ユニットを含んでいるいかなる戦闘でも、もしも損失ナンバーを超過することなしに可能であれば、最初に損失を行わなければならない。MEF と RU CAU を含んでいる戦闘では、攻撃側は2つのユニットの間で損失優先順位について選択できる。RU CAU と AUS 又は CND 軍団を含んでいる戦闘では、RU CAU が最初の損失優先順位を持つ。全ての場合において、12.4.5 は 12.4.3 に優先する。

**12. 4. 6** 防御側の要塞に損失ナンバーを適用するのは、そのスペース内に防御戦闘ユニットがいけない場合、あるいは全ての防御戦闘ユニット（予備ボックスからの軍を置き換えたいかなる軍団も含む）が完全に除去された後に、その要塞の損失値以上の損失ナンバーが残っている場合（このため、その要塞は破壊される）のみである。要塞の損失値は、同一の損失ナンバーを満たす。いずれかの防御戦闘ユニットが生き残ると（たとえ、それらが全て要塞のスペースから退却していたとしても）、防御側の要塞は未消化の損失ナンバーによって影響を受けない。戦闘での攻撃側陣営の要塞は、決してその戦闘の結果による影響を受けない。

## 12. 5 退却

**12. 5. 1 概括：**もしも攻撃側が戦闘に勝利し、しかもいずれかの攻撃側ユニットが完全戦力で残ると、除去されなかった全ての防御側ユニットは退却しなければならない。これは、残っている完全戦力攻撃ユニットの規模や、実際に両陣営によって取り去られたステップの数にかかわらず発生する。加えて、たとえ完全戦力攻撃ユニットが前進して防御スペース内の無傷の要塞を攻囲する十分な戦力に欠けていても、防御ユニットは退却しなければならない。攻撃しているユニットは、決して退却しない。

**12. 5. 2 退却の長さ：**退却スペースの数は、損失ナンバーの差に依存する。もしも差が1であると、防御側は1スペース退却しなければならない。そうでなければ、防御側は2スペース退却しなければならない。プレイヤー諸氏は、損失ナンバーが1スペース退却のみを生み出す差で、2スペース退却することを選択できない。防御側は、もしも損失ナンバーの結果が同数であると、退却できない。

**12. 5. 3 退却の無効化：**塹壕、森林、砂漠、山岳、湿地内の防御ユニットは、追加の1ステップ損失を行うことで退却を無効化できる。これは、損失ナンバーを増加させるわけではない。このステップ損失は、いかなる防御ユニットからも行うことができる。追加の1ステップ損失は、その後少なくとも1防御ステップが残るという条件で、要求された退却スペースの数にかかわらず退却を無効化する。2スペース退却の最初のスペースとして、塹壕、森林、砂漠、山岳、湿地内に退却する防御ユニットは、追加のステップ損失を行うことにより、要求された2番目の退却スペースの退却を無効化できない。あるスペース内に残された最後の防御ステップは、退却を無効化するために除去できない。

**12. 5. 4 退却のための除去：**退却を実行できないか、又は追加の1ステップ損失を行うことで退却を無効化できないユニットは除去される。退却に失敗して除去された軍は、永久にゲームから取り去られ、補充できない。この場合、永久除去された軍のための代替軍団は予備ボックスから取られず、マップ上に置かれず、軍と共に除去されない。

- **ロシア軍ユニット：**退却しているロシア軍ユニットは、2スペース退却の最初のスペースがマップ外ボックス内で、ユニットが退却するための2番目のスペースを満たせなければ除去される。例えば、もしもキエフ [Kiev] 内のロシア軍ユニットが2スペース退却を被り、チェルニコフ [Chernigov]、ビーラ・ツェールクヴァ [Beleva Tserkov]、ジトミール [Zhitomir] が CP ユニットのによって占められて



いたら、ロシア軍ユニットは「ハリコフへ」[To Harkov] マップ外ボックスへ退却することとなり、要求された退却の2番目のスペースを満たせないため除去される。

- ・>MN軍団：もしもMN軍団が退却を強制されたら、除去される。
- ・>代替軍団と退却：もしも除去された軍を置き換えた直後の予備ボックスからの軍団が、退却の実行、追加ステップを行うことによる退却の無効化、超過スタックの状況による除去ができなければ、除去される。加えて、除去された直後の軍は、あたかもその軍自体が退却を実行できなかったごとく、永久に除去される。除去された軍を予備ボックスからの軍団で置き換えることは、永久除去を回避するための逃げ道を意味しない。どの軍団が除去された軍を置き換えたのか、覚えておく必要が起り得る。現行の戦闘が終了した後、代替軍団は通常に扱われる。

**12.5.5 退却の制限：**退却しなければならないユニットは、下記の制限に従わなければならない。：

- ・敵ユニット又は非攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースに進入できない。
- ・港湾から海上によって退却できない。
- ・元々の防御スペース内に戻る退却はできない。
- ・超過スタックで退却を終了できないが、2スペース退却の最初のスペースを通過する際にスタッキング限度を破る退却はできる。防御側が他のルートを持たない場合、どの退却ユニットを限度内でスタックさせ、残りを除去するのが選択することになる。
- ・退却中にユニットが2スペース進入している限り、元の防御スペースに隣接させて退却を終了できる。例えば、セダン [Sedan] から2スペース退却しているユニットは、カンブレイ [Cambrai] に退却し、次にその退却をシャトー・ティエリ [Chateau-Thierry] で終了できる。
- ・退却している複数のユニットは、異なるスペースへ退却できる。
- ・可能であれば、最初に友軍支配下のスペース内に退却しなければならないが、不可能であればカラの敵支配下スペース内へ退却できる（退却で通過する敵支配下スペースの支配は獲得せず、退却して入るスペースの支配は獲得する【例外：15.1.10を参照】）。
- ・可能であれば、その退却を補給下で終了しなければならない。
- ・ユニットが退却するため、一杯までスタックしていない複数のスペースが存在する場合、以下の優先順位リストに従う。：
  - 1) 補給下の友軍スペース内へ。
  - 2) 補給下ではない友軍スペース内へ。
  - 3) 結果として退却しているユニットが補給下になる敵のスペース内へ。
  - 4) 結果として退却しているユニットが補給下にならない敵のスペース内へ。
- ・2スペースの退却について、最初のスペースは退却優先順位に従い、最初のスペースから2番目のスペースは再び優先順位に従う。

**12.5.6 以前に退却したユニットに対する戦闘：**もしも防御ユニットが、同一のアクション・ラウンドで後に攻撃されるスペースに退却すると、すでに退却したユニットはそのスペースに対して自身の戦闘値を戦闘に加えない。加えて、もしも少なくとも1の損失ナンバーが達成されると、すでに退却していたユニットはただちに除去され、しかもその損失ナンバーを満たすためにカウントしない。すでに退却したユニットは直ちに除去され、除去/再建可能ユニット・ボックス内に置かれる。これらは損失ナンバーを満たすためにカウントせず、予備ボックスからの代替軍団によって置き換えられない。

**12.5.7 支配：**あるスペースから退却することは、そのスペースの支配を他陣営に変更させるわけではない。そのスペースの支配は、攻撃ユニットがスペース内に前進した後にのみ変更される。

## >12.6 撤退

**12.6.1 撤退/戦闘カードは、モンズ [Mons] におけるイギリス軍の防御に類する計画的撤退をあらわす。**

**12.6.2 撤退/戦闘カードは、側面攻撃試行のサイが振られた後にプレイされる。**

**12.6.3 防御ユニット（要塞は不可）は、ステップ損失の実行後に要求された1軍団ステップ損失を無効にする。側面攻撃が成功した場合、防御側が戦闘で自軍の戦闘結果判定ステップを完了するまで、軍団のステップ損失は無効にされない。（換言すると、防御側は自軍が射撃を受けるまでステップ損失が回復しない。）**

**12.6.4 防御ユニットは、次に1スペース退却する。完全戦力の攻撃側は、1スペース前進できる。この退却は要求され、たとえ戦闘結果としての損失ナンバーが引き分け又は攻撃側が戦闘で敗北であっても行われる。この結果は、たとえ損失ナンバーの差が通常であれば2スペースの退却を要求するものであっても、1スペースのみの退却となる。**

**12.6.5 防御プレイヤーは、地形又は塹壕のために、撤退カードが要求した退却を無効にすることを選択できない。**

**12.6.6 軍団のステップが失われなければ、次に1軍団ステップの損失を無効にできる。**

**12.6.7 もしも戦闘で軍団又は軍のステップ損失がなくても、このイベントは1スペースの退却を要求する。**

**12.6.8 以下の状況は、もしも軍が損失を実行する場合にのみ発生する。もしも軍が予備内に軍団を持たない場合、損失ナンバーがその損失値と同数であれば、その軍は裏返されるのみである。もしも損失ナンバーが損失値を超えると、軍団を裏返すことができないため、このイベントは無効となる。**

**12.6.9 もしも防御側が複数の方法で自軍の損失ナンバーを満たすことができると、軍団（軍は不可）を通して損失を満たさなければならない、それ故軍のステップではなく軍団のステップを保全することになる。**

**例：**BR1、BRc、BRcが撤退 [Wiyhdrawal] をプレイし、3ステップ損失ナンバーを破る。BR1を裏返す代わりに、連合国プレイヤーはBRcを除去してBRcを減少戦力 (BRc) へ裏返す必要があり、次に (BRc) を完全戦力に戻すか又は他の (BRc) をマップに戻す。

**12.6.10 もしも全防御ユニットが除去されても、軍団がそのスペース内にあったか又は予備からマップへ軍団が置かれていたら、撤退カードは1減少軍団ステップを生き残らせることができる。もしもそのスペースが軍（又は複数の軍）によって占められ、予備内に代替の軍団を持たず、しかもこれらの軍が除去されたら、この場合に1個減少戦力軍団は生き残らないことになる。**

## 12.7 前進

**12.7.1 残っている全ての完全戦力の攻撃ユニットは、もしも防御ユニットが退却又は完全に除去されると、スタッキング限度内で前進できる。例外：敵ユニットを持たない敵要塞への攻撃の場合、攻撃側はたとえ攻撃側が損失ナンバーの差で戦闘に勝利しても、要塞が破壊されない限り前進できない。**

**12.7.2** もしも全ての防御ユニットが除去されると、前進ユニットは防御側のスペースにのみ進入できる。

**12.7.3** もしも全ての防御ユニットが2スペース退却したら、前進ユニットは退却ユニットがカラにしたいいかなるスペースにも前進できる。ただし、前進ユニットは、森林、山岳、湿地のスペースに進出した瞬間に停止しなければならない。

>**12.7.4** もしも2スペース退却を被る防御ユニットが1スペースのみ退却でき、12.5.5のために除去されると、前進しているユニットは退却している防御側が最後に占めたスペース内へ前進できる。

**例:** もしもキシネフ [Kishinev] 内のロシア軍ユニットがジューメルインカ [Zhmerinka] から攻撃されて2スペース退却を被り、ルーマニアが中立でオデッサ [Odessa] がCPに占められていると、ロシア軍ユニットは12.5.5に従い除去されることになる。ジューメルインカ内のCPユニットは、イスマイル [Ismail] まで前進できる。なぜならば、ロシア軍は2スペース退却の最初のスペースを満たすため、そのスペース内へ退却したからである。

**12.7.5** 前進ユニットは、敵ユニットを含んでいるスペースに進入できない。

**12.7.6** 前進ユニットは、もしも攻囲できるのであれば、敵の要塞のみを含んでいるスペースに進入できるが、それを越えては前進できない。ただし、十分な前進ユニットは要塞を攻囲した後、他の前進ユニットは12.7.3の条件下に前進を継続できる。

**12.7.7** 中欧列強ユニットは、以下の1つが当てはまる場合にのみアミアン [Amiens]、カレー [Calais]、オステンド [Ostend] に前進できる。:

- ・もしもその戦闘での防御スペースだったら。
- ・もしも「海への競争」[“Race to the Sea”] イベントがすでにプレイされていたら。
- ・もしも中欧列強の戦争状態が4以上であつたら。

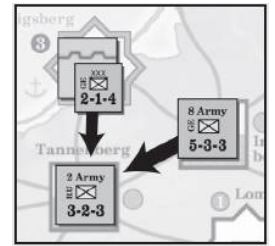
**12.7.8** 防御側は、決して前進できない。

**12.7.9** 前進ユニットは、要塞を攻囲していない限り、進入するいかなるスペースの支配も獲得する。

## 戦闘の例

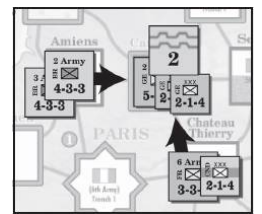
### 例1: 1914年8月の戦闘

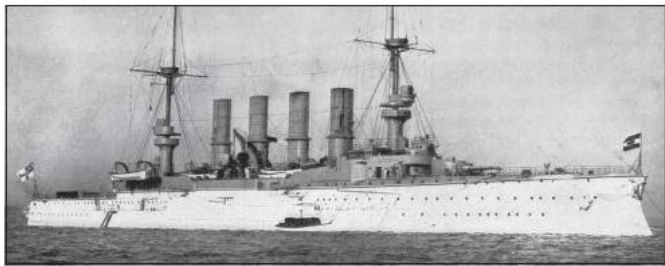
ドイツ第8軍 (完全戦力、5-3-3) と1個軍団 (完全戦力 2-1-4) がタンネンベルク [Tannenberg] スペース内のロシア第2軍 (完全戦力、3-2-3) を攻撃する。ドイツ軍は、異なる2スペースから攻撃しているので、側面攻撃を試みる。ドイツ軍は、第8軍のスペースを釘付けスペースとして指定する。サイの目は3で、軍団がロシア第2軍以外のいかなる敵ユニットとも隣接していないので、+1の修正がある。試みは成功である。ドイツ軍は、軍表で7の戦力で最初に射撃する。サイの目は3で、4の結果である。ロシア第2軍は2の損失値を持つので、4の結果は2ステップの損失をもたらす。ロシア第2軍は、予備ボックスからの完全戦力の1-1-3軍団に置き換えられる。ロシア軍は、ここで軍団表の1のコラムで応射し、サイの目は4で1の結果である。ドイツ軍プレイヤーは、この結果を満たすために完全戦力の軍団を減少させる。防御側の損失ナンバー (4) が攻撃側の損失ナンバー (1) よりも高かったので、攻撃側が勝利する。攻撃側が勝利してしままだに完全戦力のユニットを持つので、生き残っているロシア軍軍団は、森林により認められるさらなる1ステップがかかる退却不可オプションを実施しない限り、退却しなければならない。ロシア軍プレイヤーは、その代わりにワルシャワ [Warsaw] まで要求された2スペースを戻ることを選択する。タンネンベルク [Tannenberg] は森林なので、ドイツ第8軍は前進をそのスペース内で停止しなければならない。完全戦力の攻撃ユニットのみが前進できるため、今や減少戦力である軍団が前進に加われないことに注意。



### 例2: 1916年7月の戦闘

イギリス第3軍と第4軍 (両方とも 4-3-3 の完全戦力) がアミアン [Amiens] スペース内にある。カナダ軍軍団 (2-1-4、減少戦力) とフランス第6軍 (3-3-3、完全戦力) がシャトー・ティエリ [Chateau-Thierry] スペース内にあり、カンブレイ [Cambrai] スペース内に段階2の塹壕と共にあるドイツ第2軍 (5-3-3、完全戦力) と2個軍団 (両方とも 2-1-4、完全戦力) を攻撃する (注釈: フランス軍とイギリス軍の混成部隊が参加するので、3活性化ポイントがかかることになる。フランス軍は、もしもカナダ軍軍団がそのスペース内にいなければイギリス軍と共同して攻撃できなかった)。塹壕のために側面攻撃が不可能なため、全ての射撃は同時である。ドイツ軍は、要塞化機関銃戦闘カードをプレイし、そのサイの目に+1を加える。段階2に塹壕化されているので、軍射撃表上の12-14コラムで射撃を実施する。サイの目は5 (+1 DRM) で、7の損失ナンバーを獲得する。連合軍プレイヤーは13射撃値を持つが、ドイツ軍の塹壕は、連合軍プレイヤーが6-8コラムで射撃していることを意味する。連合軍プレイヤーは4の目を出し、4の損失ナンバーを得る。ルール 12.4.5 の下で、最初の損失は除去されるカナダ軍軍団から出さなければならない。フランス軍は、このターンにヴェルダン [Verdun] で大損失を被っているため、連合軍プレイヤーは、次にイギリス第3軍と第4軍を減少させる。ドイツ軍プレイヤーは、第2軍と1個軍団を減少させる。防御側が戦闘に勝利したので、退却や前進はない。ドイツ軍プレイヤーは、戦闘に勝利したので、要塞化機関銃カードを正面の表上に保持し続ける。





### 13.0 戦略再配備

戦略再配備 [SR] の目的において、ANA、AUS、CND、PT の軍団はイギリス軍、CN ユニットのトルコ軍である。ANA と SN についての制限を参照すること (13.1.8)。

#### 13.1 ルールの概略

**13.1.1 SR** は、友軍支配下の領域を通して又は予備ボックスを往来するユニットの遠距離移動のために使用される。

**13.1.2** 各 SR ポイントは、1 個の完全又は減少戦力の軍団を戦略再配備することになる。1 個の完全又は減少戦力の軍を戦略再配備するためには、4SR ポイントがかかる。

**13.1.3** ユニットの、各アクション・ラウンドに一度のみ戦略再配備できる。ユニットは、プレイヤーが SR カードをプレイする時毎に戦略再配備できる。

**13.1.4 SR** は、プレイヤーが望むように異なる国家やスペース間で分割できる。プレイヤーは、あるスペースからいくつかのユニットを戦略再配備し、他のユニットを何ら罰則なしで残しておくことができる。

**13.1.5 SR の手順**：戦略再配備を使用するためには、ユニットは補給下になければならない。ユニットは、そのスペースからスペースへと連結している実線又は使用可能な点線を使用することで、いかなる友軍補給下スペースへも SR できる。2 つのスペース間のルートは、友軍支配下のスペースのみに進入できる。いずれか又は全てのスペースが、敵のユニット又は要塞に隣接できるが、敵の戦闘ユニットは決して通過できない。ユニットは、要塞が攻囲下である限り、攻囲下の敵要塞の内外へ SR できる。ユニットは、SR 後に要塞がもはや攻囲下でなければ、攻囲下の敵要塞の外部へ SR できない。

> **13.1.6 ロシア軍の SR**：ロシア軍ユニットは、近東ロシアを含むロシア国内のみで SR できる。これは、陸上 SR と予備ボックスの往来 SR も含む。ロシア軍軍団は、正当な連結実線又は資格を持つ点線が存在しない限り、1 つのマッピング外ボックスから他のそれへの SR が認められない。ロシア軍軍団は、マッピング外ボックスから予備ボックス内へ SR でき、次いでラウンドの後の方で、予備ボックスから他のマッピング外ボックスへ SR できる。

**13.1.7 海上による SR**：軍団は、1 つの友軍支配下の港湾スペースから他の友軍支配下の港湾スペースへ、海上によっても SR できる。海上によって SR するユニットは、これを陸上の SR と組み合わせることができない。これらは、友軍支配下の港湾スペース内で開始して終了しなければならない。軍は、決して海上によって SR できない。ロシア外部のロシア軍軍団の SR についての制限を除き、他の全ての国家は、海上によって SR できる。

**13.1.7.1** 中欧列強プレイヤーは、戦略再配備海上移動のため、ドイツとロシア国内の友軍支配下の港湾スペースを使用できる。例外：攻囲下のリガ [Riga] は、中央列強の SR 海上移動又は海上補給のために使用できない。

**13.1.7.2** 連合国プレイヤーは、戦略再配備海上移動のために、ドイツやロシア国内以外の友軍支配下の港湾スペースを使用できる。例外：連合国ユニットは、ガリポリ [Gallipoli] を支配しない限り、コンスタンチノーブル [Constantinople] を往来するために海上によって戦略再配備できない。

**13.1.8 SR と予備ボックス**：ユニットは、予備ボックスから同一国籍で補給下のユニットを含んでいるいかなるスペースへも、スタッキング限度内で戦略再配備できる。例外：イギリス軍の ANA 又はトルコ軍の SN 軍団のみを含んでいるスペース内へは不可。軍団は、予備ボックスから自国内の補給下友軍首都や補給源へも戦略配備できる。セルビアの特別補給についてのルール 14.1.5 は、予備ボックスからの SR を認めない。ただし、セルビア軍軍団は、予備ボックスからセルビア軍の補給源であるサロニカ [Salonika] へ SR できる。予備ボックスと近東のいずれかのスペース間で戦略再配備を使用している 1 個のイギリス軍軍団は、13.2.1 の制限下で海上によって SR できる単一軍団としてカウントする。アメリカ軍軍団は、たとえ港湾スペースが US ユニットの含まなくても、予備ボックスからいずれかのフランス国内の連合国支配下の港へ SR できる。

**13.1.9** 軍団ユニットは、マップから予備ボックスへ戦略再配備できる。

> **13.1.10** プレイヤー諸氏は、自軍の SR を望む順番で行うことができる。例えば、ユニット「A」は、予備ボックスからユニット「B」の上に SR できる。ユニット「B」は、異なるスペース内に SR できる。次にユニット「C」は、予備ボックスから新たなスペース内のユニット「B」の上に SR できることになる。

**13.1.11 首都と SR**：もしも敵がある国の首都スペース（フランスの場合はパリ [Paris]、オーストリアーハンガリーの場合はウィーン [Vienna] 又はブダペスト [Budapest]）を支配又は攻囲すると、その国家の軍団は、敵の支配が続く限り戦略再配備での予備ボックスの往来ができない。例外：ベルギー軍とセルビア軍ユニットは、この制限による影響を受けない。MN ユニットの、陸上 SR を使用できない。これは、予備ボックスの往来のみで SR ができる。

> **13.1.12** ユニットの、以下の条件下で予備ボックスを往来する SR ができない。：ソフィア [Sofia] 又はコンスタンチノーブル [Constantinople] へ補給をたどっているドイツ軍とアメリカ軍ユニット、エッセン [Essen]、ブレスラウ [Breslau]、ソフィア [Sofia] へ補給をたどっているトルコ軍ユニット、エッセン [Essen]、ブレスラウ [Breslau]、コンスタンチノーブル [Constantinople] へ補給をたどっているブルガリア軍ユニット、ベオグラード [Belgrade] へ補給をたどっているロシア軍とルーマニア軍ユニット。

#### 13.2 近東の戦略再配備制限

**13.2.1** ターン毎に、1 個イギリス軍軍団 (AUS 軍団を含めるが、CND、PT、BEF 軍団は含めない) のみが、近東を往来するために予備ボックスの使用又は海上による戦略再配備ができる。近東マップ上間では、これらの無制限な数のユニットが海上又は陸上で戦略再配備できる。近東を往来する FR 軍団、IT 軍団、GR 軍団、RO 軍団、SB 軍団、US 軍団、BE 軍団、CND、PT、BEF 軍団の海上又は予備ボックス SR は認められない。ロシア軍軍団の近東を往来する海上 SR は、認められない (予備ボックス SR は認められる)。コンスタンチノーブル [Constantinople] を介して近東を往来するイギリス軍ユニットの陸上 SR に制限はない。

**13.2.2** ターン毎に、1 個ロシア軍軍団 (軍は不可) のみが、近東マップを往来するために戦略再配備を使用できる。



**13.2.3** ターン毎に、1個 CP 軍団のみが、近東マップを往來するために戦略再配備を使用できる。**例外**：トルコ軍軍団は、この限度に対してカウントしない。

>**13.2.4** 近東マップ内で SR のみができる BR (AUS を含む)、RU、非トルコ軍 CP の数に限度はない。**例外**：RU ユニットの、ロシア国外で SR できない。

>**13.2.5** 連合国の軍団は、トルコが参戦する前に、近東マップを往來するために SR できる。

## 14.0 補給

### 14.1 ルールの概括

**14.1.1** ユニットの、大部分のアクションを実行するために補給下でなければならない。非補給下 (OOS) ユニットの、多くの罰則を被る [14.3 を参照]。

>**14.1.1.1 活性化**：活性化の目的において、ユニットの補給は、移動／攻撃マーカーが置かれる瞬間にチェックされる。続く移動で補給をたどるラインが解放できても、これらの OOS ユニットの移動又は攻撃の資格を持たない。

>**14.1.1.2 戦闘**：戦闘解決の目的において、ユニットの補給状態は各戦闘解決の瞬間にチェックされる。(ラウンド中の前の戦闘によって生じた前進又は退却は、戦闘カードのプレイを認める補給を切断し得る)。

**14.1.2 補給をたどる**：補給下にあるためには、ユニットが無制限な数の友軍支配下スペースを通して、補給源まで補給をたどらなければならない。**例外**：プレイヤーは、攻囲下の友軍要塞を含んでいるスペースを通して又はそこへ補給をたどれない。補給線は、たどっているユニットが移動可能な実線又は点線のどちらかを越えてたどらなければならない。(たとえ RO と SE ユニットの RU マップ外ボックスまで点線を越えて移動できなくとも、これらのユニットはこれらの線を越えて補給をたどれる。)

**14.1.3 補給路の制限**：補給路は、以下を通してたどれない：

- ・敵ユニットを含んでいるスペース。
- ・敵支配下のスペース。**例外**：プレイヤーは、攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースを通して補給をたどることができる。

**14.1.4 港湾を通しての補給路**：二者択一で、ユニットは友軍支配下の非攻囲下港湾スペースへ、次に直接友軍補給スペースへ、又は他の非攻囲下港湾と陸上で友軍補給スペースへ補給をたどることができる。以下の制限は、港湾を通して補給をたどることに適用する。：

- ・中欧列強プレイヤーは、補給をたどるためにドイツとロシア国内の友軍支配下港湾スペースのみを使用できる。**例外**：中欧列強プレイヤーは、海上補給のために攻囲下のリガ [Riga] を使用できない。
- ・連合国プレイヤーは、補給をたどるためにドイツとロシア国内でない、いかなる友軍支配下の港湾も使用できる。**例外**：連合国プレイヤーは、ガリポリ [Gallipoli] を支配する場合にのみ、補給をたどるための港湾としてコンスタンチノーブル [Constantinople] を使用できる。

**14.1.5 常時補給下**：以下のユニットは常時補給下で、補給をたどる必要がない。：

- ・モンテネグロ軍、イギリス軍の ANA、トルコ軍の SN ユニットの。
- ・セルビア軍ユニットは、セルビア国内で常時補給下である。セルビア国内スペースの特別補給を使用しているセルビア軍ユニットは、

セルビア国外へ移動し、結果的に OOS になる可能性がある。

- ・要塞は補給を必要とせず、OOS による影響を受けない。
- ・メディナ [Medina] のトルコ軍ユニットは、損耗の目的においてのみ常に補給下である。この特別補給を使用しているメディナ内のトルコ軍ユニットは、移動又は戦闘のために活性化できず、SR ができず、補充を受けられず、戦闘カードを使用できない。これはスペース自体に適用せずトルコ軍ユニットに適用するため、もしもメディナが放棄されて OOS に押しやられると、連合国に変換される。

### 14.2 補給源

**14.2.1** 中欧列強軍ユニットについての補給源は、エッセン [Essen]、ブレスラウ [Breslau]、ソフィア [Sofia]、コンスタンチノーブル [Constantinople] である。

**14.2.2** ロシア軍、セルビア軍、ルーマニア軍ユニットについての補給源は、ロシア国内のマップ東端やベオグラード [Belgrade] 内の補給源シンボルでマークされたスペースである。ロシア軍、セルビア軍、ルーマニア軍ユニットは、これらの補給源又はロンドン [London] へたどるために海上補給を使用できない。

**14.2.3** セルビア軍ユニットは、もしもサロニカ [Salonika] が連合国支配下である場合、やはり補給源として使用できる。

**14.2.4** 他の全ての連合国ユニットについての補給源は、ロンドン [London] である。パリ [Paris] は、補給源ではない。

>**14.2.5** スペース (ユニットではない) は、補給損耗をチェックしているときに、その陣営のいずれかの補給源を使用できる。

### 14.3 非補給下の影響

**14.3.1** OOS ユニットの、オペレーション中に活性化できない。

**14.3.2** OOS ユニットの、戦略再配備できない。

**14.3.3** OOS ユニットの、塹壕を構築できないが、自身のスペースに存在する塹壕の特典を受けることはできる。

**14.3.4** 防御している OOS ユニットの、いかなる戦闘イベント・カードの特典も受けられない。

**14.3.5** 損耗フェイズ中に OOS のユニットは、除去される。除去された OOS の軍は、永久にゲームから取り去られて補充できない。両陣営の OOS ユニットの、同時に取り去られる。それ故、敵 OOS ユニットの除去は、いかなる友軍 OOS ユニットの補給線を開くこともできない。

**14.3.6** 損耗フェイズ中、非破壊友軍要塞を含まず、友軍戦闘ユニットが OOS であることで除去される友軍支配下スペースは、敵支配下となる。スペースは、同時に損耗についてチェックされる。**例外**：ルール 14.1.5 の下で、セルビアのスペースは CP ユニットのスペースに進入するときのみ変換される。

**注釈**：スペースは、敵の補給ではなく友軍の補給不足のため、損耗フェイズ中に敵支配下になる。スペースは、支配を変更するために敵補給源までたどる必要はない。これは、ターンからターンへとスペースの支配を行きつ戻りつ変更することを導く。

## 15.0 要塞

### 15.1 ルールの概括

**15.1.1 ユニットの移動** ユニットの移動は、要塞を攻囲可能でない限り、移動又は前進中に攻囲下でない敵要塞を含むスペースに進入できない (11.1.8 も参照)。攻囲下ではない要塞を含むスペースに進入するユニットは、そのアクション・ラウンド中に、それ以上移動又は前進することができない。

**15.1.2 要塞の除去** 要塞を除去するため、攻囲する必要はない。もしもいまだに攻囲されていないならば、隣接スペースから攻撃され得る [15.2.3 も参照]。

**15.1.3 攻囲下の要塞** 攻囲下の要塞は、要塞と同じスペース内のユニットによってのみ攻撃できる。

**15.1.4 要塞の戦闘力** 要塞は、そのスペース内で防御している友軍ユニットの戦闘力に自身の戦闘値を加える。

**15.1.5 要塞は防御するのみで、攻撃の戦闘力には自身の戦闘値を加えることができない。**

**15.1.6 要塞の側面攻撃** そのスペース内に友軍ユニットを持たない要塞は、決して側面攻撃の目標にならず、又は自身のスペース内の塹壕からの特典を受け得ない。ただし、側面攻撃は、非塹壕化の敵戦闘ユニットと敵要塞を持つスペースに対して行うことができる。

**>15.1.7 要塞の破壊** スペース内に防御している戦闘ユニットがないか、又は全ての防御戦闘ユニットとその代替軍団が完全に除去された後に要塞の損失値以上の損失ナンバーが残っている場合にのみ (それ故に要塞を破壊する)、損失ナンバーは防御している要塞に適用される。要塞は1ステップのみを持つ。もしも1ステップ損失を受けると、除去されて破壊マークでマークされる。

**15.1.8 要塞の防御** 防御している要塞は、防御戦闘ユニットが戦闘に生き残ると、未消化の損失ナンバーによって影響を受けない (たとえ、要塞のスペースから全てが退却しているとしても)。

**15.1.9 破壊された要塞** 要塞は、補充され得ない。いったん破壊されると、ゲームの残りについてはそのままの状態に留まる。

**15.1.10 要塞の非破壊** あるスペースは、非破壊の友軍要塞が存在する限り、たとえその要塞が攻囲されていても、敵によって支配され得ない (そして、そのVPを主張できない)。

**15.1.11 ロシア軍の要塞** ドイツ軍ユニットは、「オーバー・オスト」 [Ober Ost] イベント・カードがプレイされるか、又は中欧列強の戦争状態が4以上になるまでは、ロシア軍の要塞を含んでいるスペースを攻撃できない。ただし、ドイツ軍ユニットは、ユニットが占めていないロシア軍の要塞を攻囲できる。オーストリア・ハンガリー軍ユニットは、このルールによって制限されない。

**15.1.12 ロシア軍の要塞** ロシア軍ユニットは、1914年8月ターン中にドイツ軍要塞スペースに攻撃、進入、攻囲できない。

### 15.2 攻囲



**15.2.1 敵の要塞を攻囲する** 敵の要塞を攻囲するためには、少なくとも1個軍又は要塞の損失値に相当する数の軍団が単一のアクション・ラウンドの間にその要塞のスペースに進入して移動を停止しなければならない。例えば、ヴェルダン

ン [Verdun] 攻囲するためには、CP1個軍 (完全又は減少戦力) 又は3個CP軍団 (完全又は減少戦力) が要求される。その要塞が攻囲下であることを識別するための手助けとして、攻囲下マークを置く。

**15.2.2 敵の要塞を攻囲する** 敵の要塞を攻囲されると、他の友軍ユニットは、補給をたどることを含め全ての目的においてその敵の要塞を無視できる。例外: CPユニットは、攻囲下の敵要塞スペース内の港湾を通して海上補給をたどれない (リガ [Riga] が唯一の例)。

**15.2.3 プレイヤーの要塞** プレイヤーは、攻囲下の敵要塞スペース内のユニットを戦闘のために活性化することができる。ただし、その要塞を攻囲するために必要とされたものを上回るユニットのみが隣接スペースを攻撃できる。攻囲下の要塞スペース内にある全てのユニットは、その要塞を攻撃できる。

**15.2.4 プレイヤーの要塞** プレイヤーは、ラウンド終了時に要塞スペースが占められているが攻囲下ではない状態になるような方法で、攻囲下の要塞からユニットを移動させることはできない。もしも要塞を攻囲している部隊が攻囲するための最小限段階を下回る損失を受けると (又はもしも「アフリカの戦争」 [War in Africa] イベントがBR軍団を取り去ると)、それらのユニットたちは退却する必要はないが、要塞はもはや攻囲下ではない。これは、攻囲フェイズ中に降伏のサイが振られず、このスペースを通して補給をたどれないことを意味する。もしも追加の友軍ユニットがスペースに進入すると、友軍ユニットの合計数は要塞が再び攻囲下になるため 15.2.1 の要件を満たさなければならない。

**>15.2.5 砂漠スペース内の要塞** 砂漠スペースは、夏季中は戦闘のために活性化できない。砂漠スペースは、夏季中に攻撃され得ない。砂漠スペース内の要塞は、攻囲でき、夏季中に攻囲解決を被る。

### 15.3 攻囲の解決

**15.3.1 各ターンの攻囲フェイズ中に、全ての攻囲下要塞は降伏するかどうかチェックされる。**

**15.3.2 攻囲下要塞毎にサイが1つ振られる。** もしもサイの目が攻囲下要塞の損失値よりも大きければ、その要塞は除去される。破壊マークでその要塞をマークする。

**15.3.3 1914年8月と9月のターン中、全ての攻囲のサイの目が2だけ修正される。** これは、他の全てのターンが3カ月間なのに対して短期間 (1カ月) であることを反映する。

## 16.0 戦争と平和

### 16.1 プレイヤーの戦争状態

**16.1.1 開始時** 両プレイヤーは、全てのシナリオを動員参戦段階で開始する。

**16.1.2 導入シナリオを除く** いかなるシナリオでも、1914年9月ターン (ターン2) に開始し、両プレイヤーは戦争状態フェイズの間に自身の参戦段階が増加したかどうかをチェックする。

**16.1.3 限定戦争** もしもこのフェイズ中に、あるプレイヤーの戦争状態が4以上である場合、そのプレイヤーの参戦段階は限定戦争に上昇する。プレイヤーは、自身の引きパイルに自軍の限定戦争カードを加え、新たな引きパイルを形成するために捨て札パイルと一緒にしてシャッフルする。今や引きパイルは、限定戦争カード並びに現在手札ではなく永久に取り去られてもいない動員カードから構成されることになる。

**16.1.3.1 トルコの参戦:** 中欧列強の参戦段階が限定戦争に増加するとき、トルコは中欧列強陣営で参戦する。セットアップチャートに従ってマップ上にトルコ軍ユニットを置くこと。トルコの参戦は、9.5.2.2 下の中立国の参戦としてカウントせず、同じターンに他の中立国が参戦することを妨げない。

**16.1.4 総力戦:** もしもこのフェイズ中に、あるプレイヤーの戦争状態が 11 以上である場合、そのプレイヤーの参戦段階は総力戦に上昇する。プレイヤーは、自身の引きパイルに自軍の総力戦カードを加え、新たな引きパイルを形成するために捨て札パイルと一緒にしてシャッフルする。今や引きパイルは、総力戦と限定戦争カード並びに現在手札ではなく永久に取り去られてもいない動員カードから構成されることになる。

**デザイン・ノート:** ゲームの様々な時点で、敵対するプレイヤー同士が異なる参戦段階になることがあり得る。

**16.1.5** プレイヤーの戦争状態マーカーは決して減少し得ないので、参戦段階は決して減少することがない。

**注釈:** プレイヤー補助カード上に見られる 1914 年の特別ルールの影響は戦争状態が基本で、参戦段階ではない。これは、海への競争 [Race to the Sea] と「オーベル・オスト」[OberOst] の制限が戦争状態フェイズになるまで待たず、特定のターン中に上昇し得ることを意味する。

**16.1.6** いったんプレイヤーの参戦段階が総力戦に上昇したら、その戦争状態マーカーはプレイから取り去られる。彼がプレイする戦争状態ナンバーを持つ他のイベントは、統合戦争状態にのみ影響を及ぼすことになる。

## 16.2 統合戦争状態

**16.2.1** 統合戦争状態マーカーが 40 以上であるターンの戦争状態フェイズ中に、休戦が宣せられる。ゲームは終了して勝者が判定される。

**16.2.2** 統合戦争状態は、US 参戦とロシア降伏の前提条件としても機能する。

## 16.3 US の参戦



**16.3.1** US の全面参戦には、US 参戦トラック上で記録される 3 ステップの過程がある。US 参戦マーカーは、初期には US 中立 [Neutral] ボックス内で開始する。

**16.3.2** 統合戦争状態が 30 に達したとき、US 参戦マーカーを US 参戦トラックの「ツィンマーマン電信可」[“Zimmermann Telegram Allowed”] ボックスに移す。「ツィンマーマン電信」イベントは、これが発生する前にはプレイできない。

**16.3.3** 「ツィンマーマン電信」がプレイされる時、US 参戦マーカーをそのボックスへ移す。US は今や連合国プレイヤーにとっての活性国家であるが、連合国プレイヤーは US 増援カードをプレイできない。

**16.3.4** 「ヨーロッパへ」[“Over There”] イベントは、「ツィンマーマン電信」の前にはプレイできない。「ヨーロッパへ」イベントがプレイされる時、US 参戦マーカーをそのボックスへ移す。連合国プレイヤーは、今や US 増援カードをプレイできるが、ターン毎に一度のみである。

**16.3.5** 「14 カ条」[14 Points] イベントは、US の参戦に影響

を与えないが、やはり「ツィンマーマン電信」イベントの前にはプレイできない。それ故、そのイベント表示は、US 参戦マーカーの裏面である。

## 16.4 ロシアの降伏

**16.4.1** 中欧列強プレイヤーは、史実と同様にブレストーリトフスク条約を介してロシアを戦争から脱落させるための機会を持つ。これは、6 ステップの過程で完成される。ロシア降伏マーカーは、最初はツァー万歳 [the God save the Tsar] ボックスで開始する。

**16.4.2** 中欧列強プレイヤーは、総合記録トラック上の現行 CP ロシア VP マーカーを使用して、現在ロシアで支配する（たとえそのスペースが現在 OOS であっても）ロシアの VP スペースの数を記録する。もしも連合国プレイヤーがロシアの VP スペースを奪回すると、総合記録トラック上でマーカーが戻される。

**16.4.3** 中欧列強がロシア国内で 3 つ以上の VP スペースを支配するとき、ロシア降伏マーカーは「ツァーの指揮掌握可」[“Tsar Takes Command Allowed”] ボックスに移される。中欧列強は、今やこのイベントをプレイできる。もしも現行 CP ロシア VP マーカーが「ツァーの指揮掌握」イベントがプレイされる前に 3 未満に移ると、ロシア降伏マーカーを「ツァー万歳」ボックスへ戻す。

**16.4.4** 「ツァーの退位」[“Fall of the Tsar”] イベントは、「ツァーの指揮掌握」イベントがすでにプレイされており、しかも統合戦争状態プラス現行 CP ロシア VP が 33 以上である場合にのみプレイできる。もしもこれが発生すると、ロシア降伏マーカーをロシア降伏トラックの「ツァーの退位」ボックスへ移す。もしもこの合計が「ツァーの退位」イベントがプレイされる前に 33 未満に落ちると、合計が再び 33 以上になるまではロシア降伏マーカーを「ツァーの指揮掌握」ボックスに戻す。

**16.4.5** 「ツァーの退位」[“Fall of the Tsar”] がプレイされる時、現行 CP ロシア VP マーカーとツァー失脚後 CP ロシア VP マーカーを、総合記録トラック上の同一ボックス内に置くこと。加えて、ロシア降伏マーカーを「ツァーの退位」ボックスへ移す。

**16.4.6** 「ボルシェヴィキ革命」[“Bolshevik Revolution”] イベントは、以下の場合に「ツァーの退位」イベントに続くいかなるターンにもプレイできる。: 1. 現行 CP ロシア VP マーカーが、総合記録トラック上でツァー失脚後 CP ロシア VP マーカーよりも高いボックス内にあるか（適用可能であれば、バクー [Baku] の占領をカウントする）、又は 2. 中欧列強がロシアの 7 つ全ての VP スペースを支配する。もしもどちらかの条件が満たされると、ロシア降伏マーカーを「ボルシェヴィキ革命可」[“Bolshevik Revolution Allowed”] ボックスに移す。もしもこれらの条件がもはや満たされなければ、再び条件が適用されるまでマーカーを「ツァーの失脚」ボックスへ戻す。

**16.4.7** 「ボルシェヴィキ革命」がプレイされる時、ロシア降伏マーカーをそのボックスに移す。

**16.4.8** 「ブレストーリトフスク条約」[“Treaty of Brest-Litvsk”] イベントは、「ボルシェヴィキ革命」イベントのプレイに続くいかなる時点でもプレイできる。「ブレストーリトフスク条約」がプレイされる時、ロシア降伏マーカーをそのボックスに移す。

**16.4.9** 影響: ブレストーリトフスク条約がプレイされる時、ロシア軍ユニットは以下の条件下にある。:

・RU ユニットは、ロシア、ドイツ、トルコ、オーストリア、ルーマニアの国外で機能できない。これらの国々の外部にあるいかなるロ



シア軍ユニットも、除去される。

- RU ユニットの、連合軍ユニットを通過して移動又は共にスタックできない (逆もまた同様)。現在連合軍ユニットとスタックしたロシア軍ユニットは、除去される (拘留)。[これは、連合軍プレイヤーが、ブレストリトフスク条約後にロシア軍ユニットを利用し、攻撃から連合軍ユニットを防護するのを防ぐためである。]
- >RU ユニットの、もはや攻撃できない。CP ユニットの、RU ユニットの攻撃できないが、TU ユニットの近東マップ上で攻撃できる。両陣営は、カラのスペース内へ移動でき、損耗を被り、要塞を攻囲し、攻囲を解決できる。

## 16.5 和平協定

**16.5.1** あるプレイヤーは、もしも現行 VP 合計がそのプレイヤーに認められた範囲内である場合、アクション・ラウンド中の唯一のアクションとして和平協定を提言できる。

**16.5.1.1** 中欧列強プレイヤーは、もしも現行 VP が 11 以上であると、和平協定を提言できる。

**16.5.1.2** 連合軍プレイヤーは、現行 VP が 9 以下であると、和平協定を提言できる。

**16.5.2** もしも相手側プレイヤーが和平協定を受諾すると、ゲームは直ちに引き分けで終了する。もしも和平協定が拒絶されると、提言しているプレイヤーは和平協定表を使用してサイを 1 つ振り、和平協定提言の影響を判定する。その結果は、VP 段階を増加、減少、又は変化させない。

**16.5.3** あるプレイヤーがゲーム中に和平協定を提言できる回数には限度がない。あるプレイヤーは、アクション・ラウンド毎に一度のみ和平協定を提言できる。和平協定は、ゲーム毎に一度のみ受諾される。なぜならば、その受諾によりゲームがただちに終了するからである。

## 17.0 補充

### 17.1 ルールの概括

**17.1.1** 補充フェイズ中に、各国家は自国 RP マーカーによって総合記録トラック上に記録された補充ポイント (RPs) の数を消費できる。

**17.1.1.1** 連合軍 (A) RPs は、ANA、AUS、BE、CND、MN、PT、RO、GK、SB のユニットを補充するためにのみ使用できる。加えて、これらのユニットは、連合軍 RPs を使用してのみ補充され得る。

**17.1.2** 補充フェイズ中に消費しない RPs は失われ、未来のターンに使用するために取っておけない。

**17.1.3** 敵がある国家の首都スペース (フランスの場合はパリ [Paris]、オーストリアーハンガリーの場合はウィーン [Vienna] 又はブダペスト [Budapest]) を支配又は攻囲すると、その国家は RPs を消費できない。ただし、非補給下で非攻囲下のパリは、FR RPs の消費を認める。例外：ベルギー軍とセルビア軍のユニットは、この制限による影響を受けない。ただし、ベルギー軍とセルビア軍の軍ユニットは、合法的にマップ上に置ける場合にのみ再建できる [17.1.5 を参照]。ベルギー軍とセルビア軍の軍団は、たとえその国が敵によって完全に支配されていても、予備ボックス内に再建できる。

**17.1.4** 異なる補充オプションとそのコストは、プレイヤー補助カード上の補充コスト表に与えられる。

**17.1.4.1** ソフィア [Sofia] 又はコンスタンチノーブル [Constantinople] へ補給をたどるドイツ軍及びオーストリア軍ユニット、エッセン [Essen]、ブレスラウ [Breslau]、ソフィア [Sofia] へ補給をたどるトルコ軍ユニット、エッセン [Essen]、ブレスラウ [Breslau] 又はコンスタンチノーブル [Constantinople] へ補給をたどるブルガリア軍ユニット、ベオグラード [Belgrade] へ補給をたどるロシア軍とルーマニア軍ユニットは、補充を受け取れない。

**17.1.5** 再建された軍は、あたかも増援のごとく置かれる [9.5.3.3 を参照]。下記の 2 つの例外がある。:

- セルビア軍の軍ユニットは、もしも「サロニカ」又は「ギリシャの参戦/イヴェント・カード」がプレイされ、しかもサロニカ [Salonika] が連合軍支配下であると、サロニカに再建できる。これらは、通常の増援制限に従ってベオグラード [Belgrade] にも再建できる。
- ベルギー軍の軍は、ブリュッセル [Brussels]、アントワープ [Antwerp]、オステンド [Ostend] に再建できる。ベルギー軍の軍は、もしも補給線が存在しなければアントワープに再建できない。もしもこれらのスペースがどれも連合軍の支配下で補給下になれば、ベルギー軍の軍はカレー [Calais] に再建できる (カレー [Calais] は、1914 年 10 月の後に連合軍によって保持されたベルギーの端もあらず)。

例外：セルビア軍の軍は、もしもニシュ [Nis] が CP の支配下であると、ベオグラード [Belgrade] で再建できない。

**17.1.6** イギリス軍 ANA 軍団は、もしも補充されると予備ボックス内に置かれずアラビア [Arabia] 国内に置かれる。

**17.1.7** いくつかのユニットは、決して補充を行えない。これらのユニットは、右上端のドットでマークされる。例：BR BEF 軍。

**17.1.8 合衆国の補充ポイント**：「ヨーロッパへ」["Over There"] イヴェントのプレイ後、プレイされる全ての連合軍 RP カードは、カード上に記載された RP と同様に 1 US RP を創出する。

## Credits

*Designer:* Ted Raicer

*Developer:* Andy Lewis

*Art Director and Package Design:* Rodger B. MacGowan

*Map, Cards, Counters, Rules Layout:* Mark Simonitch

*4th Edition Project Leader:* Jim Falling

*4th Edition Team:* David Dockter, Jim Doughan, Taylor Golding, Rob Hassard, Stan Jelic, John Loth, James Roberts, Harvey Smallman, Brad Stock, Bruce Wigdor, Stephan Valkyser.

*Exceptions and Special Rules List (pg 31):* Marc Léotard

*Playtesters/Rules Lawyers:* Gene Billingsley, Sean Cousins, Ben Knight, Steve Kosakowski, Andy Maly, Dennis Mason.

*Proofreaders:* Paul Bean, Larry Burman, Kevin Duke, Steve Likevich

*Production Coordination:* Tony Curtis

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

## カードの注釈

この項目は、プレイヤーにカードによってあらわされたイベントの簡略な説明を与えることを意図している。

**第 11 軍 [11th Army]**：アウグスト・フォン・マッケンゼン将軍指揮下の第 11 軍は、対ロシア戦やバルカン戦役の両方で多くのドイツ軍攻勢の先鋒となった。

**14 カ条 [14 Points]**：ウッドロウ・ウィルソン米大統領が提唱した US の戦争目的の理想主義。

**航空優勢 [Air Superiority]**：第一次世界大戦では航空戦が緩やかに発達し、特に西部戦線では新たな機種、戦術、編成が導入され、ドイツ軍と連合軍との間で常にバランスが振れ動いた。1918 年の夏にのみ、圧倒的な物量が連合軍に恒久的な航空優勢を与えることになる。

**アレンビー [Allenby]**：元は西部戦線での騎兵司令官で、1917～18 年にかけてトルコに対するイギリス軍の勝利を導いた。

**アルプス軍団 [Alpen Korps]**：山岳戦のために訓練されたエリート部隊で、1916 年にルーマニアに対する電撃戦スタイルの戦役に参加した。

**アラブ北方軍 [Arab Northern Army]**：サウジアラビアのファイサル王子と彼のイギリス人顧問であるアラビアのローレンス指揮下のアラブ人部隊が、1918 年のダマスカス進撃中に与えられた名称。

**フォン・ビューロウ [Von Below]**：1917 年のカポレット（イタリア軍に対する）の勝利に貢献したドイツ軍の将軍。

**海上封鎖 [Blockade]**：イギリス軍の中欧列強の海上封鎖は、戦争が進展するに連れて過酷となり、戦争の最後の 2 年間にはドイツとオーストリアに食料不足と飢餓が蔓延した。

**ブリュッヘル [Blucher]**：1914 年の最初のとき以来ドイツ軍がマルヌ川の背後に進出した、フランス軍に対する 1918 年 5 月攻勢の暗号名。

**ボルシェヴィキ革命 [Bolshevik Revolution]**：レーニンによるケレンスキー政府の転覆は、中欧列強に対する連合国からのロシアの脱落を導いた。

**ブルシーロフ攻勢 [Brusilov Offensive]**：その司令官に因んで名付けられたブルシーロフ攻勢は戦争におけるロシア軍最大の勝利で、オーストリアの君主体制をほとんど崩壊させかけた。ただし、その戦略的失敗は、軍の間に敗北主義を蔓延させることになった。

**ブルガリアの参戦 [Bulgarian Entry]**：ブルガリアは、セルビアの領土に誘惑されて 1915 年に中欧列強に加わった。その参戦はセルビアの崩壊を導いたが、1918 年 10 月に連合軍がサロニカを突破したときに、ブルガリア軍部隊は徹底的に叩かれた。

**塩素ガス [Chlorine Gas]**：1915 年春にイーブルでドイツ軍により使用され、ドイツ軍は戦術的突破に成功したが、それを発展させるための予備を持たなかった

**スパイ活動 [Cloak and Dagger]**：連合国のスパイ活動は、第二次世界大戦のウルトラ程の成功は収めなかったが、ときには疑いなく有益な情報をもたらした。

**護送船団 [Convoy]**：イギリス海軍省は、1917 年初頭の莫大な商船の損失により、U ボートと闘うためにやむなく護送船団方式の採用に踏み切った。商船の損失は間もなく減少し始め、ドイツ軍潜水艦による脅威は終わりを遂げた。

**塹壕 [Entrench]**：フランス軍は塹壕戦に消極的だったが（支給するシャベルとつるはしの不足という点で）、地表を飛ぶ断片を避ける必要性から、両陣営の兵士たちは間もなく穴を掘ることを奨励された。

**すべての兵士を戦闘へ [Everyone into the Battle]**：第一次世界大戦の終幕における連合軍の大攻勢でのフォッシュ将軍のスローガン。

**ファルケンハイン [Falkenhayn]**：1914 年 9 月から 1916 年 8 月までのドイツ軍参謀総長で、彼が指揮を執った最初の仕事は、シュリーフェン・プランが失敗した後にドイツ軍の戦略を転換させることだった。

**ツァーの退位 [Fall of the Tsar]**：1917 年初頭のペトログラードでのパン暴動は、たちまち革命にエスカレートし、ロシアで 300 年の歴史を持つロマノフ王朝の終焉を導いた。

**火炎放射器 [Flamethrowers]**：火炎放射器の最初の大量使用は、1916

年のヴェルダンだった。

**要塞化機関銃 [Fortified Machine Guns]**：西部戦線におけるドイツ軍の防御戦術上の重要な要素は、重要要塞化拠点に配備された機関銃だった。**フォン・フランソワ [Von Francois]**：タンネンベルグの戦いでドイツ軍第 1 軍団を指揮したフォン・フランソワは、特に戦闘的で（ときには抗命した点で）戦術的手腕に長けた司令官だった。

**フランス東洋軍 [French Army of the Orient]**：サロニカのフランス軍部隊に与えられた名称。

**フランス軍の叛乱 [French Mutiny]**：1917 年のフランス軍の叛乱は、当時は機密とされ、その年にはフランス軍の大攻勢の望みは絶たれた。

**大艦隊 [Grand Fleet]**：イギリス海軍の大艦隊は、戦争の全期間を通してドイツ海軍の高海艦隊を効果的に押さえ込んだ。

**総退却 [Great Retreat]**：1915 年夏、ロシア軍はポーランドを放棄して大規模な撤退を開始し、それはリガからルーマニアまで延びるラインで秋に終了した。

**ギリシャの参戦 [Greek Entry]**：1915 年に連合軍部隊はサロニカを部分占領したが、ギリシャは 1917 年になるまで連合国に加わらなかった。

**8 月の砲声 [Guns of August]**：1914 年 8 月、ドイツ軍はオーストリア軍から借りた 305cm 臼砲の使用により、リエージュの要塞を粉砕できた。しばしばこの功績を与えられた有名なクルップ 420cm 臼砲は、実際はリエージュ要塞が陥落するまで到着しなかった。

**ヒンデンブルグとルーデンドルフが指揮掌握 [H-L Takes Command]**：ヒンデンブルグとルーデンドルフのコンビは、1916 年 8 月からファルケンハインに代わって指揮を執り、1918 年秋になるまで事実上の独裁者としてドイツを統治した。

**ホフマン [Hoffmann]**：恐らくは開戦時の最高の作戦家で、ドイツ軍の東部での多くの勝利は彼の天才によるものだった。

**ハリケーン弾幕射撃 [Hurricane Barrage]**：濃密に集中された短時間の弾幕射撃で、歩兵突撃のための地ならしを意図した。

**フォン・フティエル [Von Hutier]**：1917 年のリガでの勝利（ケレンスキー政府の部隊に対する）に貢献したドイツ軍の将軍。後には、フランスで軍を指揮した。

**独立空軍 [Independent Air Force]**：第二次世界大戦における爆撃機軍団の前身で、イギリスの独立空軍は 1918 年にドイツの工業に一連の戦略爆撃を開始した。

**イタリアの参戦 [Italian Entry]**：イタリアは、1914 年の中欧列強との条約を無視し、最初は中立で留まったが、1915 年に連合国に加わった。

**ケマル [Kemal]**：後の近代トルコの父。ケマルは非常に優秀な司令官でもあり、開戦時の師団長から軍司令官に登り詰めた。

**ケレンスキー攻勢 [Kerensky Offensive]**：第一次世界大戦でのロシア軍最後の攻勢で、当初はオーストリア軍に対していくらかの成功を収めたが、最後にはロシア南方正面軍が崩壊する結果となった。

**陸上軍艦 [Land ships]**：初期のイギリス軍戦車に与えられた名称で、正に陸上の小ドレッドノートとも言えるものだった。

**後備兵 [Landwehr]**：ドイツ軍の郷土部隊で、元々は前線での使用は意図されていなかったが、間もなく正規軍の間に組み入れられた。

**リビア人の反乱 [Libyan Revolt]**：リビアでイスラム教部族がイギリス軍に対して聖戦を挑んだが、最終的にはトルコに対する戦役からの雑多な部隊により鎮圧された。

**リーマン・フォン・サンダース [Liman Von Sanders]**：トルコ軍の編成と指揮を手助けしたドイツ軍の将軍。

**ロイド・ジョージ [Lloyd George]**：イギリスの第二次戦時首相は、ヘイグ将軍の攻撃本能を抑えようと試みた。特に第三次イーブル戦の死闘後、人員と物資を出し控えた。

**ルシタニア号 [Lusitania]**：1915 年にドイツ軍の U ボートにより客船が沈没し、124 名のアメリカ人を含む人命が失われ、合衆国に反ドイツ感情が広がった。ルシタニア号がほぼ間違いなくイギリスへの軍需物資を運んでいたことに注意する必要がある。

**マタ・ハリ [Mata Hari]**：魅惑的なダンサー、売春婦、むしろ無能なドイツのスパイ。他のドイツ諜報員の方が優れた結果を達成したが、第



一次世界大戦のゲームにおいてこの最も有名なスパイを無視できるだろうか？

**MEF**：地中海派遣部隊とは、トルコを戦争から追い立ててロシアに補給ルートを開くためにガリポリに上陸した連合国の軍に与えられた名称だった。この試みは、ほぼ一年続く血みどろの戦役の後に失敗した。

**ミヒャエル [Michel]**：1918年の西部でのドイツ軍の最初で最大の攻勢で、大きな戦術的成功を収め、過去3年間の連合国の全ての攻勢を合わせたよりも多くの土地を獲得したが、戦略指針の欠如により戦争を勝利に導く戦いとはならなかった。

**坑道攻撃 [Mine Attack]**：攻囲戦の伝統的な部分としての坑道と対坑道の使用は、第一次世界大戦での塹壕戦の大きな特徴だった。最も劇的な例は、1917年のメッシーネでのイギリス軍の坑道で、ロンドン子で編成された部隊によって爆破された。

**モルトケ [Moltke]**：普仏戦争で勝利した大モルトケの甥で、大戦勃発時にドイツ軍を指揮し、彼の優柔不断がマルヌでの失敗を導くことを助長した。

**マスタード・ガス [Mustard Gas]**：腐爛性の持続ガスで、使用した後はしばらく残留し、数週間後でも危険だった。

**オーベル・オスト [Ober Ost]**：東部におけるドイツ軍最高司令部で、元はヒンデンブルクとルーデンドルフのチームの下にあった。

**ヨーロッパへ [Over There]**：アメリカは1917年4月に参戦したが、大規模なUS部隊が戦闘に従事するまで1年以上かかった。

**平和攻勢 [Peace Offensive]**：戦争でのドイツ軍最後の攻勢に与えられた暗号名で、その失敗はドイツ軍の士気の崩壊に帰せられる。

**ホスゲン・ガス [Phosgene Gas]**：第一次世界大戦中に頻繁に使用されたいくつかの化学兵器の1つ。

**処刑場 [Place of Execution]**：ドイツ軍のヴェルダンへの強襲に与えられた暗号名。フランス軍を出血させることが目的で、結局はドイツ軍も大出血した。

**プレーヴェ [Plevé]**：プレーヴェは、老齢で病気だった（戦争中に死亡した）が、ツァーの軍司令官の中で最も健康な一人だった。

**プトニク [Putnik]**：セルビアの「将軍」で、健康悪化により高熱状態で指揮を執ったが、その地勢の知識と戦闘精神はオーストリア軍をしばしば押し戻した。

**海への競争 [Race to the Sea]**：1914年9月初旬のマルヌの戦いの後に、連合軍とドイツ軍は相手の側面に回り込もうと一連の機動を試みた。この試みは、10月にイギリス海峡に到達したときに終了し、戦争のこの時期を海への競争と呼ぶことになった。

**ベルギーの強奪 [Rape of Belgium]**：ドイツ軍のベルギー侵攻での人質の銃殺や町村の焼き払い、戦争の残りについてアンチ・ハン宣伝の基礎を提供することになった。

**帝国議会の休戦協定 [Reichstag Truce]**：戦争初期に、帝国議会にある最大の政党であるドイツ社会主義党（SDP）は、政治的「休戦」でドイツの戦争努力を支援した。ただし、戦争が長期化するに連れて、結局休戦は瓦解した。

**ルーマニアの参戦 [Romanian Entry]**：ルーマニアは、1916年のブルシーロフ攻勢で中欧列強を圧倒したロシア軍の勝利に幻惑されて連合国に加わったが、わずか4カ月以内に征服された。

**王室戦車軍団 [Royal Tank Corps]**：王室戦車軍団は、1917年にカンブレレイで最初の大規模な戦闘に参加し、その初期の成功は後の世代で満足させることになる装甲戦を露わにした。

**サロニカ [Salonika]**：ギリシャが連合国に加わるかどうか確信が持てなかったが、それにもかかわらず連合国は、遅まきながらセルビアを救援するために、1915の秋にフランス／イギリス軍部隊をサロニカへ上陸させた。この部隊は、戦争中に拡大されたが、1918年後半にのみ効果を発揮した。

**悪天候 [Severe Weather]**：全ての戦争がそうだったように、悪天候、特に泥濘は第一次世界大戦の多くの戦いに影響を及ぼした。

**シナイ・パイプライン [Sinai Pipeline]**：シナイ半島を横断する水道パイプラインの建設は、イギリス軍の大兵力がパレスチナに進撃するた

めの前提条件だった。

**Sud 軍 [Sud Army]**：このオーストリアードイツ混成軍は、戦争の大部分において東部で奮戦した。

**奴らを通すな [They Shall Not Pass]**：ヴェルダンのフランス軍防御部隊の合言葉で、フランス軍の決意を象徴している。

**ブレストーリトフスク条約 [Treaty of Brest-Litvsk]**：ロシアのボルシェヴィキ政府との間の条約で、ロシアが大戦への参加を止めてドイツ軍がウクライナを占領することになった。

**ツァーの指揮掌握 [Tsar Takes Command]**：彼の軍は、一連の大敗の後にポーランドから退却していた。ニコライ II 世は、自身の叔父である大公をロシア軍司令官に代えた。これは、ロシアにとり破滅的な決定であり、ニコライがロシア軍司令部で兵隊ごっこをしている間、彼の帝国は無法状態になった。

**U ボートの無制限潜水艦戦 [U-boats Unleashed]**：ドイツのUボートによる無制限潜水艦戦の再開決定は、ロシアで革命が起きず（ツァーは数週間以内に退位した）アメリカ合衆国部隊のヨーロッパ到着の前に潜水艦戦が戦争に勝利をもたらすという2つの妄想で企てられた。この無制限潜水艦戦に応じてUSが参戦するだろうことは、当然のリスクとして容認された。

**ヴァルター・ラーテナウ [Walter Rathenau]**：立派なドイツ系ユダヤ人の産業経営者で、長期戦のための帝国経済編成の鍵を握る人物を演じた。ドイツのための主要な戦時活動にもかかわらず、超国粋主義者によって戦後殺害された。

**アフリカでの戦争 [War in Africa]**：ドイツのアフリカ植民地の部隊に対する連合国の戦争は、フォン・レトウ・フォルベックの卓越した大軍統率力により膨大なイギリス軍部隊を拘束され、ヨーロッパでの戦争が終了したときもいまだに窮地にはなかった。

**無線傍受 [Wireless Intercepts]**：ロシア軍は、幼稚で単純な暗号（しばしば報告されているように「平文」ではない）で命令を送信する習慣があり、特に1914年の東部戦線でのドイツ軍に重要な作戦的情報を与えた。

**撤退 [Withdrawal]**：両陣営は、敵の計画的な攻勢を鈍らせるために作戦的な撤退を行った。最も見事だったのは、1917年初頭のヒンデンブルク・ラインへのドイツ軍の撤退だった。

**ヤンキーと戦車 [Yanks and Tanks]**：連合国の戦車集団と新鋭のUS部隊の効果は、1918年のドイツ軍の士気に強烈な影響を及ぼした。

**ユーデニッチ [Yudenitch]**：コーカサスでのロシア軍司令官で、トルコ軍に対していくつかの重要な、しかし結局は実りのない勝利をもたらした。

**ツェッペリンの空襲 [Zeppelin Raids]**：ツェッペリン飛行船と巨大なゴータ爆撃機を使用し、ドイツ軍はイングランドに実害がほとんどない空襲を行ったが、多数のイギリス軍航空部隊や砲兵が本土防衛のために留め置かれた。

**ツィンマーマン電信 [Zimmermann Telegram]**：メキシコをUSの背後での戦闘に焚きつける試みと潜水艦戦の再開は、第一次世界大戦でUSをドイツに対して立ち上がらせることになった。



## デザイン・ノート

### マップ

Paths of Glory (PoG) のマップは、現在の形に固まる前にヘクス・マップやエリア版を含むいくつかの異なる試行を重ねた結果である。ポイント・トゥ・ポイント移動システムの最大の利点は、デザイナーに焦点を明らかにする点にある。非現実的な戦略作戦を避けるため又は鍵となる地点の重要性を強調するために、精密な補給や地形のルールを必要としないからだ。PoG のマップは、WW I の全ての実際の戦役を歴史的に展開させ、一方で異なる戦役の現実性を与える余地を残すためにデザインされた。このため、私はゲームの史実ヴァージョンを「プレイし」、結果に満足できるまでスペースや連結を増減させた。

### 戦闘序列

PoG の戦闘序列は、WW I に参加した全ての軍を含むものではない。例えば、1914 年に編成されたフランス第 8 軍は、ゲームでは見当たらない。その代わりに、戦闘序列は、異なる陣営間で相対的な戦力として維持されていた、全ての最も重要な組織をあらわしている。そのため、ゲームでは、フランス第 8 軍は 2 個の軍団であらわされることになる。軍ユニットは、重砲兵、航空機などの支援部隊によって支援される部隊をあらわす（セルビア軍は唯一の例外で、大戦での戦闘功績を元に軍の位が与えられた）。軍団ユニットは、より小規模な部隊、指揮系統や兵站機能が劣る軍、軍が重大な損害を受けた後の残余である。より抽象的には、予備ボックス軍団の使用を通して、近代総力戦の要求を国家が満たす能力をあらわす。これはプレイヤー諸氏に戦時経済を通して支配する限定された形態を与える補充システムと結びつく。

### What If?

シュリーフェン・プランの前には、ドイツは西部では防御的な戦略を持っていた。シュリーフェンのオリジナルなヴァージョンでは、ドイツ軍にベルギーと同様にオランダへの侵攻も要求していた。1914 年には、イタリアはドイツと組むことが予想された。ルーマニアは、1914~15 年に中欧列強に寝返っただろう。なぜ PoG ではドイツ軍が東部に軍を配置したりオランダに侵攻したりできないのか？ なぜイタリアやルーマニアを中欧列強に組み込めないのか？ PoG は、プレイヤー諸氏に広範な What If ? の探究を認めるが、その他は慎重に除外される。いくつかは、取るに足らないと判断されて除外された。イタリアは、ドイツとの条約にかかわらず、明らかに連合国が敗北した場合（1940 年のごとく）にのみ中欧列強陣営で参戦したことは確実である。イタリアが最も欲していたものは、オーストリア支配下の領土だったので、外交上は連合国が優勢だった。敵の土地を賄略として差し出す方が常に容易なのだ。ルーマニアは、方向転換の末に戦争の形勢に従って参戦したが、やはりオーストリアーハンガリーの土地を欲していたので、中欧列強陣営で戦うことはあり得ないだろう。いずれにしても、中欧列強がルーマニアから真に望んだものはその無能な軍隊ではなく、石油と小麦だったのだ。もしもツァーが退位したときにいまだにルーマニアが中立であれば、ドイツの経済的な従僕となり、それは 2 勝利ポイントの得点であらわされる。他の What If ? は、ゲームの視野外として除外された。戦争の原因は、両陣営によって描かれた戦前の計画に依存するような簡単なものではない。もしもドイツ軍がシュリーフェン・プランを採用していなければ、1914 年には戦争がなかったかも知れない。もしもそれでも戦争が起きていたら、新たなデッキ・カードが必要になるほど異なる様相を呈していただろう。他の What If ? は、ゲームでプレイヤーに課すにはあまりにも細なことなので落とされた。ドイツ軍に限定された戦術的優位性を加えるオランダ侵攻は、戦略的には頭痛の種であり、より外交的なダメージを加えることになっただろう（小モルトケが最初にオランダの通過を断念した理由はここにある）。最後に、プレイヤーの後知恵に対抗するため、プレイ・バランスに深刻な打撃を与えることを避けた

め、一定の可能性が除外された。恐らくは、シュリーフェンのオリジナルな計画であれば、1914 年に戦争に勝てたという議論があるだろう。ゲームは WW I の全てを扱っており、ドイツ軍にターン 2 に勝利するような致命的な一撃を許すことは意味を成さない。

### 戦争状態

（或いは「なぜ、ボルシェヴィキ革命がルシタニア号の沈没に依存するのか？」）戦争状態は、PoG の最も重要なメカニックの一つであり、確かに最も抽象的ではある。ただし、戦争状態ナンバーは、単に様々なイベントに無作為に割り当てたわけではない。そこには非常に深い思慮（そして苦難と過誤）が込められているのだ。PoG の戦争状態は、いくつかの要素を持つ。第 1 に、各陣営が近代的総力戦である総力戦の段階に向かう過程をあらわしている。例えば、イギリス第 1 軍と第 2 軍がプレイに登場すると戦争状態が増加するが、これはイギリスの伝統的な海上力依存からの逸脱の重要性によるものである。第 2 に、統合戦争状態のルールを通して、長引く犠牲の多い戦争が国家の士気、政策、外交に与えた様々な影響をあらわしている。戦争の過酷さが増大するに連れて、不安定なロシアは脆弱となり（ロシア降伏トラック）、合衆国は（US 参戦トラックを通して）戦争を傍観している困難さを知ることになる。このため、大退却は西部ロシアの避難民がロシア軍の士気を土台から崩したために戦争状態を増加させ、ルシタニア号は US を連合国と組む方向に押しやることで戦争状態を増加させるのだ。戦争状態を増加させる中欧列強のプレイは、ロシアを弱体化させるが US 参戦の機会も増加させる。同様に、US を早期に参戦させる連合国の行動は、ロシアの脱落の機会も増加させる。これは、両プレイヤーに興味深いゲーム上の問題を提供するシーソー効果のみならず、US の参戦とツァーの退位の両方をほんの数週間の期間で導く動力を効果的にもたらす。最後に、休戦のメカニズムを通して、ロシア以外の厭戦の影響が導入される。もしも休戦（史実ではターン 19）で大戦が終結すると、敗北した陣営は条件を突きつけられたものと見なされる。もしもどちらの陣営もポイントで勝利していなくても、交渉や相互の損耗のどちらかが戦争の終結をもたらしたことだろう。

### 勝利条件

勝利条件は、史実の成果との比較としてのプレイ・バランス上の興味と、地上での一定の戦役で戦うための作戦的な理由を提供するためにデザインされた。例えば、メディナ [Medina] を VP スペースとすることで、ゲームでトルコが戦争中を通して軍団をフルで保持する理由を持つことになる。和平協定のルールは、実際には 2 つの陣営の内外的プロパガンダをあらわす。実際の戦争では、プレイヤーは自軍が有利に展開していると感じる時（VPs で優る）にのみ和平を提言することになる。このような提言の目的は、プロパガンダ・ポイントを得点する（ゲームでは VP）ことにあるが、もしも提言が明らかに不誠実なものであれば逆効果である（VP を失う）。もしも和平提言が受諾されると、真の外交はポーズに置き換えられ、提言した陣営はより好ましい取引結果を得られたのではないかと思うだろう。なぜならば、ゲーム上は引き分けとなるので、完全な勝利に切り換えるのに失敗したことになるからだ。もしも勝利の可能性があると考えているのであれば、和平提言を受諾することはゲームの精神に反する。

### 献辞

以下の方々に謝意を表して終わりとしたい。： PoG が明らかに恩恵を受けた Mark Herman；このゲームを AH 社に売り込むことに手助けしてもらった Ben Knight（今では同社は存在しないが）； GMT 社のみなさん； Steve Kosakowski, Jim Eliason, John Walker, Ananda Gupta, Bob Ireland と一時的又は何年間もこのゲームを手助けしていただいた全ての方々、最後に援助と理解を与えてくれた Joanne Spera に。

— Ted S. Raicer, 1999 年 4 月 6 日

## 発展した例

この発展したプレイの例は、どのようにして多くのゲーム・メカニズムが機能するかと、いくつかの初期戦略について紹介することになる。ゲームは、GMT社の社長である Gene Billingsley を連合国プレイヤーとして、ゲームのディベロッパーである Andy Lewis を中欧列強プレイヤーとして、email によって実施された。どちらのプレイヤーも戦略については熟練していないので、ゲームのデザイナーである Ted Reicer がコメントする。このアイデアは、ゲームの雰囲気と異なる選択や決定をプレイヤーに示す点にある。例を読むに当たり、ゲームをセットアップしてマップ上でコマを動かすことを推奨する。

例でのユニットは、その名称がカッコでくくられていない限り完全戦力である [例えば、フランス第5軍は完全戦力で、(フランス第5軍)は減少戦力である]。

中欧列強は、8月の砲声カードを持ってゲームを開始することを選択した。それ故、最初に6枚のカードのみを引き、手札は合計で7枚となる。連合国プレイヤーは、最初の手札として7枚のカードを引く。

### 1914年8月ー強制的攻勢フェイズ

中欧列強のサイの目は4で、このターンにドイツ軍ユニットがベルギー、フランス、ドイツ国内で攻撃を行わなければならない、さもなければ VP 段階が1だけ減少することを意味する。

連合国のサイの目は2で、このターンにフランス軍ユニットがベルギー、フランス、ドイツ国内で攻撃を行わなければならない、さもなければ VP 段階が1だけ減少することを意味する。

## 1914年8月ーアクション・フェイズ

### ・中欧列強のアクション1

「8月の砲声」(中欧列強カード#1)をイベントとしてプレイする。

中欧列強並びに統合戦争状態マーカーを2に移す。リエージュ [Liege] に破壊マーカーを置く。ドイツ第1軍と第2軍をリエージュに前進させる。

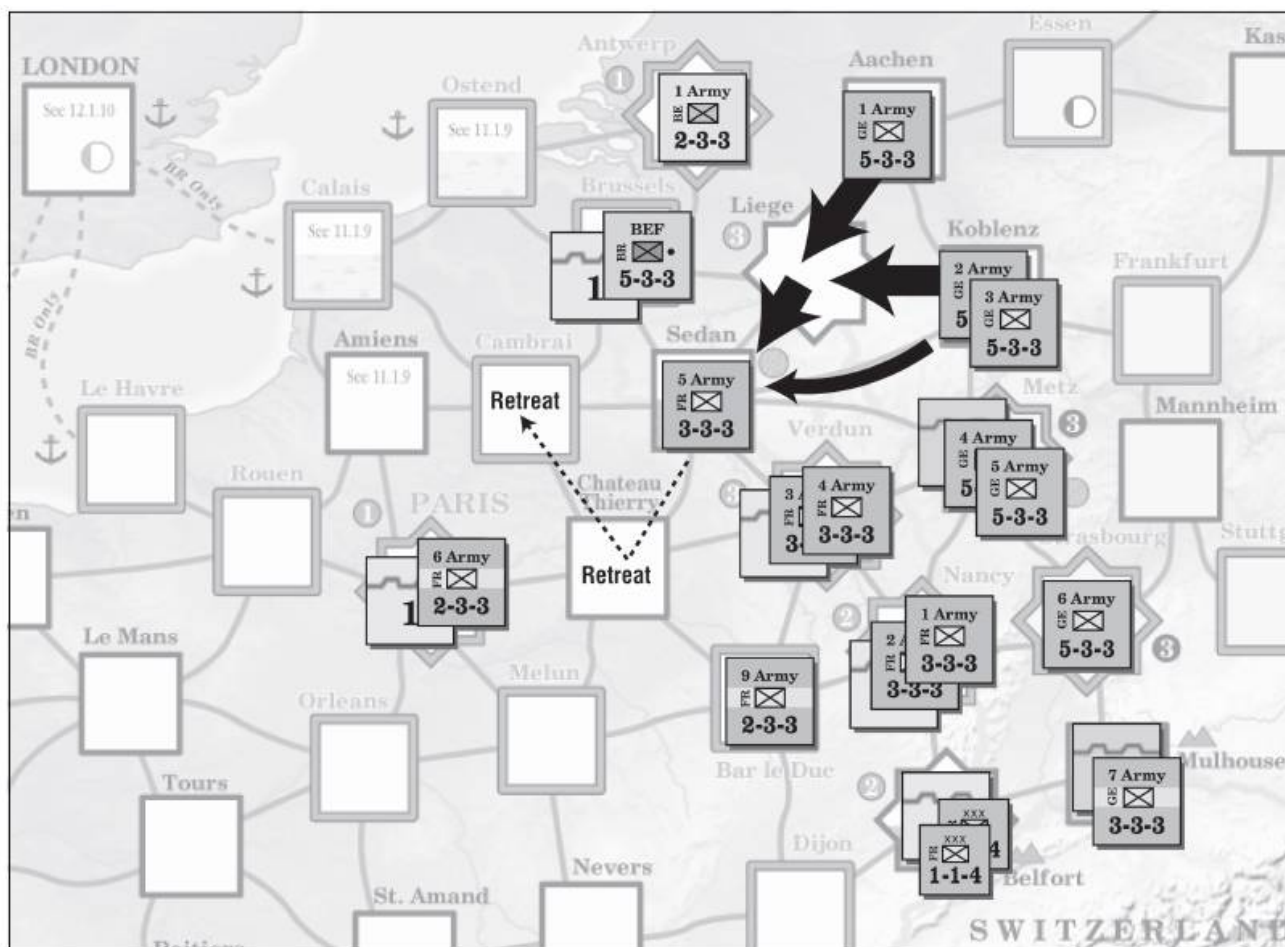
ドイツ第1軍、第2軍、第3軍がセダン [Sedan] のフランス第5軍を攻撃する。

中欧列強のサイの目は2で、軍射撃表の15のコラムでチェックされる。結果は5の損失ナンバーであるので、フランス第5軍は損失ナンバーの3ポイントのために1ステップを失う。フランス第5軍の減少戦力面の損失ナンバーはいまだ3であり、損失ナンバーの2ポイントのみが未消化であるので、2番目のステップ損失は行わない。

連合国のサイの目は、軍射撃表の3のコラムで3である。結果は2の損失ナンバーだが、ドイツ軍の最低の損失値は3であるので効果はない。

連合国は戦闘に敗北し、損失ナンバーの差が2以上であるので、2スペース退却しなければならない(最大の退却は2スペース)。

(フランス第5軍)は、シャトー・ティエリ [Chateau-Thierry] を通してカンブレール [Cambrai] に退却する(退却が他のゲームのごとく、開始した場所から2スペース離れる必要がないことに注意)。



中欧列強プレイヤーによる西部戦線のセットアップと開始時の移動(「8月の砲声」カード#1)



ドイツ第2軍と第3軍は、セダンに前進する（セダンは森林スペースなので、そこを越えては前進できない）。

この攻撃は、このターンの中欧列強の強制的攻勢を満たす。「8月の砲声」カードは（\*）でマークされており、しかもイヴェントとしてプレイされたので、ゲームから取り去られる。

**コメント：**標準的で慎重な中欧列強の開始である。（「8月の砲声」なしでの開始は、初期のターンを全く予断が許されないものにする。）66%の成功の機会があり、失敗の影響が限定されていたので（単独のフランス1個軍）、中欧列強は側面攻撃を試みるべきであった。カンブレに退却する連合国の決定は、ドイツ軍の移動制限が疑わしいことを考慮して、ムラン [Melun] に退却することもできた。

#### ・連合国のアクション1

「ロシア軍の増援」(連合国カード#3)を3OPSとしてプレイする。バール・ル・デュック [Bar de Luc] を移動のために、ドゥブノ [Dubno] とカメネツ [Kamenets] を攻撃のために活性化させる。

（フランス第9軍）をバール・ル・デュックからシャトー・ティエリに移動させる。

**コメント：**もしもフランス第5軍がムランに退却していたら、シャトー・ティエリは対中欧列強ユニットの効果的な「キル・ゾーン」となっていたので、フランス第9軍を移動させる OPS を使用する必要はなかった。

ドゥブノのロシア第3軍 [3戦闘値] とカメネツ・ポドルスキのロシア第8軍 [3戦闘値]は、タルノーポリ [Tarnopol] のAH第3軍を攻撃する。ロシア軍は、側面攻撃を宣言する。サイの目は4で、ロシア第3軍が防御スペースを除き敵が占めるスペースに隣接していないので、修正されて5となる。側面攻撃は成功なので、ロシア軍が最初に射撃し、AH軍は射撃を返す前に損失を吸収しなければならない。

連合国のサイの目は軍射撃表の6のコラムの3で、損失ナンバーは4である。AH第3軍は、2ポイントの損失を満たすために減少し、残りの2ポイントのために再び減少する。AH第3軍は、除去/補充可能ボックスに置かれ、1個AH軍団に置き換えられる。

AH軍団は、ここで軍団射撃表の1戦闘値で射撃する。サイの目は4で、1の損失ナンバーをもたらす。連合国の最小の損失値は2であるので、連合国プレイヤーは損失を行わない。AH軍団は、ここでスターニスロー [Stanislaw] を通してチェルニウツィー [Czernowitz] まで2スペース退却する。

ロシア第3軍が、タルノーポリ [Tarnopol] に前進する。

#### ・中欧列強のアクション2

「Sud 軍」(中欧列強カード#10)を3OPSとしてプレイする。オペルンとムンカーチ [Munkacs] を移動のために、セダンを攻撃のために活性化させる。

（ドイツ軍軍団）をオペルン [Oppelin] からチェストコヴァ [Czestokhova] [ユニットが退出したスペースとして、中欧列強支配マーカーを置く]、ロッズ [Lodz] へと移動させる。今や中欧列強はロッズを支配するので、VPマーカーを11のボックスに移す。

**コメント：**よりアグレッシブな移動は、ドイツ第8軍をロッズに送ることだった（そしてその軍団をケーニヒスベルク [Königsberg] へ）。補給切れを避けるために、遅くともターン2の第1アクションまでに第8軍を移動させる必要があるので、これは一石二鳥となる。

（AH第2軍）をムンカーチ [Munkacs] からチェルニウツィーに移動させる。

**コメント：**潜在的に危険な移動である。ロシア第4軍をレンベルク [Lemberg] に移動させることにより、第3軍と第8軍はAH軍部隊をチェルニウツィーでOOSにできる。

セダンのドイツ第2軍と第3軍は、カンブレの（フランス第5軍）を攻撃する。

1活性化スペースのみが防御スペースに隣接するので、側面攻撃は試みることができない。

フランス軍は、「撤退」CCカード（連合国カード#6）をプレイする。

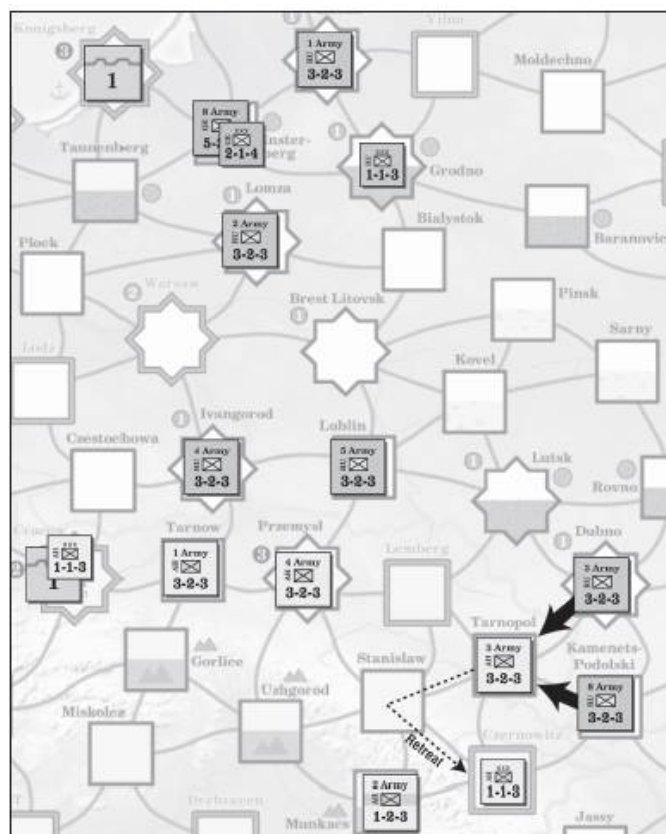
中欧列強のサイの目は、10のコラムの4で、損失ナンバーは5である。通常であれば軍のステップと両軍団のステップが失われていたのだが、撤退が軍団を救う。

連合国のサイの目は、2のコラムの6で、損失ナンバーは3である。ドイツ第2軍が減少させられる。

（フランス軍軍団）は、「撤退」CCカードのためにアミアン [Amiens] まで1スペースのみ退却する。「撤退」カードは、（\*）でマークされ、しかもイヴェントとしてプレイされたので、ゲームから取り去られる。

ドイツ第3軍は、カンブレに前進する [ドイツ第2軍は、減少状態なので前進できない]。VPマーカーが12に移される。

**コメント：**ドイツ第3軍は連絡線外となるので、この中欧列強の移動は危険である。



東部戦線のセットアップと開始時のロシア軍の攻撃



### ・連合国のアクション2

海上封鎖（連合国カード#2）を4OPSとしてプレイする。シャトー・ティエリ、ヴェルダン、タルノーポリ、カメネツを攻撃のために活性化させる。[連合国プレイヤーは、セダンへのシャトー・ティエリとヴェルダンの攻撃と組み合わせるためにブリュッセルも活性化させたかったのだが、複数国籍攻撃を許すためのフランス軍とイギリス軍の両ユニットが一緒にいるスペースを持たなかったためにできなかった。]

シャトー・ティエリの（フランス第9軍）とヴェルダンのフランス第3軍と第4軍 [各3攻撃値] がセダンの（ドイツ第2軍）を攻撃する。

連合国の6-8のコラムでのサイの目は5で、5の損失ナンバーを与える。（ドイツ第2軍）[3攻撃値]は、除去されてドイツ軍軍団 [1損失値] に置き換えられ、損失ナンバーを満たすために減少して [1損失値] 次に除去される。

中欧列強の3のコラムでのサイの目は3で、2の損失ナンバーを与える。連合国の最低の損失値は損失ナンバーよりも高い3であるので損失はない。フランス第3軍がセダンに前進する。これは、フランス軍の強制的攻勢を満たす。

ドイツ第3軍は、今や補給切れで活性化できず、もしも損耗フェイズの間に補給切れである場合、永久に除去されることになる。

タルノーポリのロシア第3軍とカメネツ・ポドルスキのロシア第8軍は、チェルニウツィーの（AH 第2軍）と2個AH軍団を攻撃する。

ロシア軍は、+1DRMのために「プレーヴェ」CC（連合国カード#4）をプレイする。

中欧列強のサイの目は3で、損失ナンバーの2はロシア第3軍を減少させる。

連合国のサイの目2は修正されて3となり、4の損失ナンバーである。中欧列強は、2個軍団を完全に除去することを選択する。（AH 第2軍）は、スターニスローを通してムンカーチに退却する。

ロシア第8軍が前進する。VP マーカーを11に減少させる。プレーヴェ・カードは（\*）でマークされ、しかもイベントとしてプレイされたので、ゲームから取り去られる。

**コメント:** 連合国の効果的なラウンドだが、中欧列強の状況を考えて、機会が浪費されてしまった。3OPSはAH軍の右翼をOOSにでき、一方でヴェルダンからの攻撃をセダンにできたはずだ。ちょっとした幸運で、中欧列強は両戦線で部隊がOOSになっていただろう。

### ・中欧列強のアクション3

「ドイツ軍の増援」（中欧列強カード#12）を4OPSとしてプレイする。

**コメント:** このカード又はドイツ第9軍は、次のターンの増援カードとして取っておかなければならない。

リエージュ [Liege] のドイツ第1軍とメッツ [Metz] のドイツ第4軍と第5軍は、セダンのフランス第3軍を攻撃する。

中欧列強のサイの目は4で、7の損失ナンバーの結果である。フランス第3軍は除去され、減少戦力の軍団に置き換えられる。

連合国のサイの目は3で、2の損失ナンバーで効果なしである。

（フランス軍軍団）は、ヴェルダンを通してシャトー・ティエリに退却する。

ドイツ第4軍はセダンに前進する。カンブレのドイツ第3軍は補給下に戻る。

**コメント:** ドイツ第3軍は救われたが、いまだに危険な状態にある。ティミシュヴァール [Timisvar]、のAH軍軍団とノヴィ・サド [Novi Sad] のAH第5軍は、ベオグラード [Belgrade] のセルビア第1軍を攻撃する。

側面攻撃が試みられ、非釘付けユニットによる+1のため、修正後のサイの目は4で成功である。もしもセルビア第1軍がスペース内にいなければ、側面攻撃を試みることができなかった。なぜならば、ユニットが占めていない要塞には側面攻撃ができないからである。

中欧列強のサイの目は、3の損失ナンバーの結果である。セルビア第1軍は、損失ナンバーの2ポイントのために減少した。3番目のポイントは無視される。要塞は、もしも友軍ユニットが自身のスペース内にいると、決してステップを失わない。

ここで、（セルビア第1軍）と要塞が射撃する。サイの目は6で、3の損失ナンバーをもたらす。両AH軍ユニットが減少する。これは、損失ナンバーの3ポイント全てを満たせる唯一の方法である。結果が同数なので、退却はない。

**コメント:** 中欧列強は、東部と西部で手一杯なので、セルビアなどに構っている暇はない。

### ・連合国のアクション3

「ロシア軍の増援」（連合国カード#8）を2OPSとしてプレイする。アミアンとナンシー [Nancy] を移動のために活性化させる。

アミアンの（フランス軍軍団）をブリュッセル [Brussels] に移動させる。フランス第1軍をナンシーからヴェルダンに移動させる。

### ・中欧列強のアクション4

ドイツ軍の「増援」（中欧列強カード#7）を3OPSとしてプレイする。インステルブルク [Insterberg] を移動のために、カンブレとセダンを攻撃のために活性化させる。

**コメント:** これは、次のターンにはドイツ軍の増援が不可能であることを意味する。

ドイツ第8軍とドイツ軍軍団を、インステルブルクからケーニヒスベルクに移動させる。

カンブレのドイツ第3軍とセダンのドイツ第4軍は、シャトー・ティエリの（フランス第9軍）と（フランス軍軍団）を攻撃する。

中欧列強のサイの目は6で、7の損失ナンバーをもたらして軍と両軍団一戦開始時の1個軍団と第9軍の代替軍団を撃破する。

連合国のサイの目は5で、3の損失ナンバーをもたらす、ドイツ第3軍を減少させる。

**コメント:** ドイツ第8軍は今や安全であるが、前述したように早期にロッツ [Lodz] へ移動させていけばより効果的だった。しかも、第3軍はいまだに危険である。

#### ・連合国のアクション4

「モルトケ」(連合国カード#9)を3OPSとしてプレイする。ブリュッセルとヴェルダンを攻撃のために活性化させる。

ブリュッセルのスペースにはフランス軍とイギリス軍のユニットがスタックしているので、2OPSがかかる。ブリュッセルの(フランス軍軍団)とイギリス BEF 軍並びにヴェルダンのフランス第1軍と第3軍が、セダンのドイツ第4軍を攻撃している。

側面攻撃が試みられ、サイの目6で成功である。

連合国のサイの目は2で、ドイツ第4軍を減少させる。

中欧列強は、ここで3のコラムで射撃する。サイの目は2で、2の損失ナンバーをもたらしたので(フランス軍軍団)が除去される。他の全てのユニットは3の損失値を持つので、1ポイントの損失ナンバーは無視される。

ドイツの軍は、コブレンツ [Koblenz] を通してリエージュに退却する。前進ユニットはない。

**コメント:** 戦闘後前進がないので、セダンは中欧列強の支配下に留まり、ドイツ第3軍は補給下となる。

#### ・中欧列強のアクション5

「ファルケンハイン」(中欧列強カード#13)を補充カードとしてプレイする。

総合記録トラック上で、AH 軍の RP マーカーを2スペース、ドイツ軍の RP マーカーを3スペース移す。

**コメント:** これは、最後のプレイまで待つことができた。その代わりに、第3軍をセダんに撤退させるべきだった。

#### ・連合国のアクション5

自動的「1OPS」を行う。カードはプレイされない。アントワープ [Antwerp] を移動のために活性化させる。

ベルギー第1軍をブリュッセルへ移動させる。

**コメント:** 連合国プレイヤーは、再び敵の軍を孤立させるための優位性を得ることに失敗した。ベルギー軍は、セダんに移動させるべきだった。BEF とスタックしても、両者のコストを増加させるだけである。なぜならば、これらは海峡スペース(アントワープ、オステンド、カレー)でのみ自由にスタックできるからだ。

#### ・中欧列強のアクション6

「フォン・フランソワ」(中欧列強カード#3)を2OPSとしてプレイする。カンブレールとリエージュを移動のために活性化させる。

カンブレールから(ドイツ第3軍)をセダんに、リエージュから(ドイツ第4軍)をセダンへ移動させる。

#### ・連合国のアクション6

「イギリス第2軍」(連合国カード#1)を4OPSとしてプレイする。グルノーブル [Grenoble] とタルノーポリ [Tarnopol] を移動のために、ヴェルダンとチェルニウツィーを攻撃のために活性化させる。

ロシア第3軍をタルノーポリからレンベルク [Lemberg] へ移動させる。VP マーカーを10に下降させる。グルノーブルのフランス軍軍団をパリへ移動させる。

ヴェルダンのフランス第1軍と第4軍でセダンの(ドイツ第3軍)と(ドイツ第4軍)を攻撃する。

連合国のサイの目は5で、5の損失ナンバーをもたらす。ドイツ第3軍とその代替軍団は両者とも除去される。

中欧列強のサイの目は4で、4の損失ナンバーをもたらす。フランス第1軍が減少させられる。

(ドイツ第4軍)がコブレンツまで1スペース退却する。

チェルニウツィーのロシア第8軍は、ムンカーチ [Munkacs] の(AH 第2軍)を攻撃する。

側面攻撃を試みることはできず、CC カードもプレイされない。

ロシア軍の攻撃は、ムンカーチ・スペース内の山岳のため、3のコラムから2のコラムへとシフトされる。

連合国のサイの目は3で、2の損失ナンバーをもたらす。

中欧列強のサイの目は1で、0の損失ナンバーをもたらす。

AH 第2軍は除去され、代替の AH 軍団はクルジュ [Cluj] を通してデブレツェン [Drebecen] に退却する。

### 1914年8月—損耗フェイズ

何も起きない—全てのユニットとスペース(カンブレールを含め、中欧列強がセダンを支配しているので)は補給下である。

### 1914年8月—攻囲フェイズ

何も起きない—攻囲下の要塞はない。

### 1914年8月—戦争状態フェイズ

何も起きない。

### 1914年8月—補充フェイズ

中欧列強は、(AH 第2軍)と(AH 第3軍)をブダペストで再建するためにそれぞれ1AHRPを消費し、(ドイツ第2軍)と(ドイツ第3軍)をエッセンで再建するため、第4軍を完全戦力面に返すためにそれぞれ1ドイツ軍 RPを消費する。

### 1914年8月—戦略カード引きフェイズ

連合国は、手持ちがないので7枚のカードを引く。

中欧列強は、手札を1枚持つので6枚のカードを引く。もしも手札に残しているカードが CC カードであれば、カードを引く前に捨て札して7枚のカードを引くことができる。

### 1914年9月—強制的攻勢フェイズ

中欧列強のサイの目は1で、オーストリアーハンガリー軍ユニットがこのターンに攻撃を行わなければ VP 段階が1減少することを意味する。

連合国のサイの目は5で、イタリアは現在中立なので、連合国プレイヤーはこのターンに攻撃を行う必要はない。

## 1914 年 9 月ーアクション・フェイズ

## ・中欧列強のアクション 1

「オーベル・オスト」(中欧列強カード # 11) をイベントとしてプレイする。

中欧列強並びに統合戦争状態マーカーを 3 のボックスに移す。今やドイツ軍は、ロシアの要塞を含んでいるスペースを攻撃できる。「オーベル・オスト」カードは、(\*) でマークされており、しかもイベントとしてプレイされたので、ゲームから取り去られる。

**コメント:** ドイツ軍は、この優位性を生かすための攻勢部隊を 東部に持たないので、今はこれをプレイする時ではない。テンポを掴むために OPS をプレイするか、むしろ「後備兵」イベントをプレイしてエッセンの軍を増強する方が良い。

## ・連合国のアクション 1

「イギリス軍の増援」(連合国カード # 14) をイベントとしてプレイする。

イギリス第 1 軍をロンドンに、イギリス軍軍団を予備ボックスに置く。連合国の戦争状態マーカーを 1 ボックスに移す。統合戦争状態マーカーは、4 のボックスに移される。イギリス軍の増援カードは、(\*) でマークされており、しかもイベントとしてプレイされたので、プレイから取り去られる。

**コメント:** 増援をプレイすることは、現在の中欧の補充優勢に対抗し、特に中欧列強がドイツ軍の増援諸国カードを取っておかなかったのが有効である。

## ・中欧列強のアクション 2

「帝国議会の休戦協定」(中欧列強カード # 9) をイベントとしてプレイする。

VP マーカーを 11 のボックスに移す。中欧列強の戦争状態マーカーを 4 のボックスに移し、今や中欧列強はフランスとベルギー国内の沿岸スペースへ自由に移動できる。中欧列強は、戦争状態フェイズの間に限定戦争の参戦段階に移行することになる。統合戦争状態マーカーを 5 のボックスに移す。「帝国議会の休戦協定」カードは、(\*) でマークされており、しかもイベントとしてプレイされたので、プレイから取り去られる。

**コメント:** 再びタイミングが疑問である。海峡に向かう位置にいないときに移動制限を取り去ることは、さして重要ではない。

## ・連合国のアクション 2

「塹壕」(連合国カード # 12) を 3 OPS としてプレイする。ロンドンとブリュッセルを移動のためにプレイする。

イギリス第 1 軍をロンドンからブリュッセルへ移動させる。ベルギー第 1 軍をブリュッセルからカンブレールへ移動させる。VP マーカーが 10 に戻される。

**コメント:** 連合国がイギリス第 1 軍を速やかにプレイに投入することは正しいが、前ターンに無意味にベルギー軍をブリュッセルへ移動させて OP を無駄に消費している。

## ・中欧列強のアクション 3

「後備兵」(中欧列強カード # 5) をイベントとしてプレイする。

(ドイツ第 2 軍) と (ドイツ第 3 軍) が完全戦力に返される。「後備

兵」カードは、(\*) でマークされており、しかもイベントとしてプレイされたので、プレイから取り去られる。

**コメント:** 出さないよりはましたが、3 ラウンド連続して移動も戦闘もしていない。

## ・連合国のアクション 3

フランス軍の増援 (連合国カード # 10) をイベントとしてプレイする。

フランス第 10 軍をパリに置く。「フランス軍の増援」カードは、(\*) でマークされており、しかもイベントとしてプレイされたので、プレイから取り去られる。

## ・中欧列強のアクション 4

「海への競争」(中欧列強カード # 8) を 3 OPS としてプレイする。エッセン、コブレンツ、ブダペストを移動のために活性化させる。

ドイツ第 2 軍と第 3 軍をエッセンからセダンへ移動させる。ドイツ第 4 軍をコブレンツからセダンへ移動させる。(AH 第 2 軍) と (AH 第 3 軍) をブダペストからムンカーチへ移動させる。

**コメント:** ようやく！

## ・連合国のアクション 4

「ブトニク」(連合国カード # 5) を 2 OPS としてプレイする。パリとベルフォール [Belfort] を移動のために活性化させる。

パリのフランス軍軍団をブリュッセルへ移動させる。ベルフォールの 1 個フランス軍軍団をシャトー・ティエリへ移動させる。

## ・中欧列強のアクション 5

「無線傍受」(中欧列強カード # 2) を 2 OPS としてプレイする。

プシェムィシル [Przemysl] の AH 第 4 軍がレンベルクの (ロシア第 3 軍) を攻撃する。

中欧列強のサイの目は 3 で、2 の損失ナンバーをもたらす。ロシア第 3 軍は、除去されて軍団に置き換えられる。

連合国のサイの目は 5 で、3 の損失ナンバーをもたらす。AH 第 4 軍が減少する。

これは、このターンの中欧列強の強制的攻勢を満たす。

**コメント:** 第 8 軍がケーニヒスベルクに鎮座しているので、AH 軍は孤軍奮闘しなければならぬ。この攻撃には悪いところはないのだが、なぜドイツ軍がいるのに AH 軍で攻撃するのだ？

セダンのドイツ第 2 軍がシャトー・ティエリのフランス軍軍団を攻撃する。戦闘表の不均衡により、中欧列強は自動的にフランス軍軍団を撃破し、損害を受ける可能性はない。中欧列強は、前進しない。

セダンのドイツ第 3 軍と第 4 軍が、カンブレールのベルギー第 1 軍を攻撃する。

中欧列強のサイの目は 5 で、5 の損失ナンバーをもたらす。ベルギー第 1 軍が減少させられる。

連合国のサイの目は 3 で、2 の損失ナンバーをもたらす効果なし。(ベルギー第 1 軍) は、アミアンを通してカレーに退却する。



中欧列強は前進しない。

**コメント:** ドイツ軍が前進しないのは正しい。2度の攻撃を行うために1 OPSを効果的に使用した。

#### ・連合国のアクション5

「ロシア軍の増援」(連合国カード#11)を3 OPSとしてプレイする。

**コメント:** ひどく必要だった2個のロシア軍を諦めた。連合国が攻撃するのは良い。ただしこのカードでなければだが。

ヴェルダンの(フランス第1軍)とフランス第4軍並びにブリュッセルのイギリス BEF 軍、イギリス第1軍、フランス軍軍団がセダンのドイツ第2、第3、第4軍を攻撃する。

連合国は側面攻撃を試み、サイの目5で成功する。

連合国のサイの目は6で、7の損失ナンバーをもたらす。ドイツ第2軍が除去されてその代替軍団が減少させられる。

中欧列強は、今や応射するための11 戦闘値のみを持つ。中欧列強のサイの目は1で、3の損失ナンバーをもたらす。イギリス BEF 軍は、可能であれば最初に損失を行わなければならない [12.4.5を参照] ので減少する。

ドイツ第4軍はコブレンツに、ドイツ第3軍はメッツに、(ドイツ軍軍団)はストラズブル [Strasbourg] に退却する。

#### ・中欧列強のアクション6

「塹壕」(中欧列強カード#6)を3 OPSとしてプレイする。メッツ、ストラズブル、ミュルーズ [Mulhouse] を攻撃のために活性化させる。

ミュルーズの(ドイツ第7軍)がフランス軍軍団とベルフォールのフランス軍要塞を攻撃する。塹壕のために3戦闘値が1コラム左にシフトする。中欧列強のサイの目は5で、軍団が撃破される。

フランス軍は3戦闘値を持ち、1コラム右にシフトするが、軍団表では損失を与えることができない。

(ドイツ第7軍)は、減少したので前進できない。

メッツの第3軍とドイツ第5軍並びにストラズブルのドイツ第6軍と(ドイツ軍軍団)がナンシーのフランス第2軍とフランス軍要塞を攻撃する。

ドイツ軍の16 攻撃値は、15 コラムにシフトされる。フランス軍の5 攻撃値は、6~8 コラムにシフトされる。

両陣営ともサイの目は6。

フランス第2軍は減少軍団となり、ヴェルダンを経てパール・ル・リュックへ退却する。

ドイツ第5軍は減少し、第3軍と第6軍が前進する。塹壕マークが取り去られる。

#### ・連合国のアクション6

「ベルギーの強奪」(連合国カード#3)を補充カードとしてプレイする。

連合国 RP マーカーを総合記録トラック上の1のスペースに、フランス軍 RP とイギリス軍 RP マーカーを2のスペースに、ロシア軍 RP マーカーを2のスペースに移す。イタリア軍 RP マーカーは移されない。なぜならば、イタリアは中立であり、中立のときに補充を受け取れる国家はないからである。

**コメント:** 理解はできるが、戦争状態との関連から、このカードはイベントとしてプレイした方が良かった。特にロシア第9軍と第10軍が投入されていたら。

### 1914 年 9 月ー損耗フェイズ

損耗はない。

### 1914 年 9 月ー攻囲フェイズ

ナンシーの攻囲。中欧列強は、5か6のサイの目が必要である(なぜならば、ターン1と2には-2 DRM があるため)。サイの目は4で、ナンシーは保持される。

### 1914 年 9 月ー戦争状態フェイズ

中欧列強は限定戦争に移行し、トルコが参戦する。トルコ軍ユニットがマップ上に置かれる。中欧列強は、いまだに手札だった「悪天候」CC(中欧列強カード#4)を捨て札する。次に新たな引きパイルを作るために、「8月の砲声」、「オーベル・オスト」、「帝国議会の休戦協定」、「後備兵」を除く全ての動員カードと一緒にシャッフルする。

### 1914 年 9 月ー補充フェイズ

連合国プレイヤーは、ロシア第3軍を再建するために3 ロシア軍 RP の2を使用し、「コーカサスへ」ボックスに置く。

1 連合国 RP は、ベルギー第1軍を完全戦力に戻すために使用される。

BEF は補充できないので、イギリス軍 RP は近東の3個イギリス軍軍団を完全戦力にするために使用される。

2 フランス軍 RP は、減少戦力のフランス第2軍と第3軍を再建する。(フランス第2軍)はパリに置かれ、今やフル・スタック状態なので、(フランス第3軍)はオルレアンに置かれる [ルール 9.5.3.3]。

### 1914 年 9 月ー戦略カード引きフェイズ

連合国は CC を捨て札し、自身の動員カード(取り去ったイベントを除く)をリシャッフルして7枚を引く。

中欧列強は、7枚のカードを引く。

**コメント:** 2ターンの過誤と機会を逃したことにより、戦況は両陣営の間で揺れ動いた。これは、PoGの初心者による典型的な最初の2ターンである。この時点でのバランスは良く保たれており、予測不可能である。

今やゲームはあなたのものだ。このまま続けるか新たに開始して、私たちよりも戦略的過誤がないプレイをしてほしい。そして過酷な決断を楽しんでいただきたい。

Andy, Gene, Ted

## Path of Glory の例外と特別ルール

### イギリス

- ・もしもアントワープ [Antwerp]、オステンド [Ostend]、カレー [Calais]、アミアン [Amiens] 内でベルギー軍とスタックすると、1 OPS 活性化コスト (11.1.9)。
- ・BEF は、ベルギー／ドイツ／フランス／英国内に限定される。
- ・BEF 軍団は BR の軍と置き換えができず、BR 軍団は BEF と置き換えができない。
- ・ロンドン [London] 単独からの攻撃は不可。点線は、側面 drm を加えない。
- ・もしも攻撃していると、損失の優先順位：1. BEF 又は BEF 軍団、2. MEF、3. AUS／CND。

### イギリス連邦 (AUS、CND、PT、ANA)

- ・BR として活性化し、連合国として補充する。
- ・減少状態の BR 軍を置き換えられない。
- ・BR 固有の CC カードを使用できない。
- ・サロニカ又はアフリカのイヴェントで使用できない。

### ロシア

- ・SR はロシア国内のみ。海上 SR は不可。
- ・近東：SR による「コーカサスへ」の1個軍団と、ターン毎に移動による1個軍団の入退出限度。
- ・もしも攻撃していると、損失優先順位。CAU。
- ・1914年8月の制限：GE 要塞への攻撃／移動は不可。

### フランス

- ・もしもフランス又はドイツ国内で US とスタックすると、1 OPS。
- ・もしもパリ [Paris] がスタック一杯であると、オルレアン [Orl] に置くことができる (ただし、パリが敵支配下又は攻囲下の場合は不可)。

### アメリカ

- ・もしもフランス又はドイツ国内でフランス軍ユニットとスタックすると、1 OPS。
- ・増援は、フランスの港湾スペースに置く。US 軍団は、フランスの港湾へ SP できる。
- ・ターン毎に1増援のみ (「ヨーロッパへ」イヴェントの後)。
- ・各連合国 RP カードのプレイで1 RP (「ヨーロッパへ」イヴェントの後)。

### ベルギー

- ・もしもアントワープ [Antwerp]、オステンド [Ostend]、カレー [Calais]、アミアン [Amiens] 内でイギリス軍とスタックすると、1 OPS 活性化コスト (11.1.9)。
- ・ブリュッセル [Brussels] が敵支配下のとき、SR と RP は制限されない。
- ・もしも他が使用不能であれば、ブリュッセル [Brussels]、アントワープ [Antwerp]、オステンド [Ostend]、カレー [Calais] でベルギー軍1 (RP) を再建できる。

### セルビア

- ・ベオグラード [Belgrade] が敵支配下のとき、SR と RP は制限されない。
- ・ベオグラード [Belgrade] (もしもニシュ [Nis] が CP の支配下でなければ) 又はサロニカ [Salonika] で軍 (RP) を再建できる。
- ・セルビア国内では、常に補給下。

### モンテネグロ

- ・ユニットは、常に補給下。SR を介してのみ、予備ボックスとツェティニエ [Cetinje] を往来できる。

### アルバニア

- ・開始時から連合国。
- ・イタリアが中立国の間、スペースは損耗中にターラント [Taranto] へ補給をたどる。

### ギリシャ

- ・限定参戦 (「サロニカ」イヴェント・カード)：ギリシャ軍ユニットが置かれるが、活性化又は攻撃を受けることができない。サロニカ [Salonika] とカヴァラ [Kavalla] はイン・プレイ。
- ・ギリシャの参戦は、ギリシャ軍ユニットを活性化させるために解放するが、「サロニカ」又は「MEF」のプレイを制限しない。
- ・注釈：MEF カードは、サロニカ後に通常の増援としてプレイできる。9.5.3.4。

### イタリア／ルーマニアの参戦

- ・イヴェントとしてプレイでき、又はもしも CP が総力戦で連合国がそうでなければ捨て札する。

### ドイツ

- 戦争段階4に到達する前 (又はイヴェントのプレイ) の制限：
- ・ロシア軍要塞に攻撃不可 (ただし、攻囲はOK) (「オーベル・オスト」)。
- ・オステンド [Ostend]、カレー [Calais]、アミアン [Amiens] 内で移動又は SR の終了は不可 (戦闘後前進はOK) (「海への競争」)。

## 近東の特別ルール

### 活性化と移動

- ・NE 軍のみが近東内で移動又は攻撃できる。：MEF、NE、OR、CAU、YLD、AoI。もしも自国の増援として置かれたら、これらはその NE 能力を失う (9.5.3.4)。
- ・ロシア：ターン毎に1個軍団のみがマップを変更できる。軍は不可。ツァーの失脚イヴェント後は、SR によってのみ。
- ・連合国は、MEF の橋頭堡と NE 軍を含んでいるスペースに加えて、ラウンド毎に1スペースのみを戦闘のために活性化できる。
- ・海岸補給下ユニット：MEF は、活性化させるために3OPS かかる。軍団は各1OPS。

### SR と RP

- ・CP (トルコを除く)：SR はターン毎に1個軍団のみ。
- ・ロシア：ターン毎に1個軍団+軍団 SR のみで、軍はマップを変換できない。ロシア国内のスペースのみ。
- ・イギリス：SR は、ターン毎に海上によって1個BR又はAUS軍団のみ (CND、PT、BEF は不可)。
- ・予備ボックスから SN 又は ANA スペースへの SR は不可。
- ・ANA 軍団は、直接マップ上に補充できる (連合国 RP のごとく)。
- ・コンスタンチノーブル [Constantinople] を通しての海上による連合国の SR は、ガリポリ [Gallipoli] の支配を要求される。

### 戦闘

- ・シナイ [Sinai] 攻撃：－3 drm
- ・砂漠：夏季に制限 (地形チャートを参照)。

変更セットアップについては、4.2.4 を参照。

注釈：( ) 内のユニットは減少戦力で、裏面で置く。

## 中欧列強のセットアップ

### オーストリアーハンガリー

中欧列強予備ボックス：5 個軍団

#### 東部戦線

クラクフ [Cracow]：1 個軍団、塹壕 1

タルヌフ [Tarnow]：第 1 軍

プシエムシル [Przemysl]：第 4 軍

タルノーポリ [Tarnopol]：第 3 軍

チェルニウツィー [Czernowitz]：1 個軍団

ムンカーチ [Munkacs]：(第 2 軍)

#### セルビア戦線

ティミシュヴァール [Timisvar]：1 個軍団

ノヴィ・サド [Novi Sad]：第 5 軍

サラエヴォ [Sarajevo]：第 6 軍

#### イタリア戦線

トレント [Trent]：塹壕 1

フィラッハ [Villach]：1 個軍団、塹壕 1

トリエステ [Trieste]：塹壕 1

### ドイツ

中欧列強予備ボックス：8 個軍団

#### 西部戦線

ブレーメン [Bremen]：(1 個軍団)

アーヘン [Archen]：第 1 軍

コブレンツ [Koblenz]：第 2、第 3 軍

メッツ [Metz]：第 4、第 5 軍、塹壕 1

ストラスブール [Strasbourg]：第 6 軍

ミュルーズ [Mulhouse]：(第 7 軍)、塹壕 1

#### 東部戦線

ケーニヒスベルク [Konigsberg]：塹壕 1

インステルブルク [Insterberg]：第 8 軍と 1 個軍団

オペルン [Oppeln]：(1 個軍団)

## 連合国のセットアップ

### ベルギー

アントワープ [Antwerp]：第 1 軍

連合国予備ボックス：1 個軍団

### イギリス

連合国予備ボックス：1 個軍団と 1 個 BEF 軍団

ブリュッセル [Brussels]：BEF 軍、塹壕 1

### 近東戦線

ポート・サイド [Port Said]：(1 個軍団)、塹壕 1

カイロ [Cairo]：(1 個軍団)、塹壕 1

バスラ [Basra]：(1 個軍団)、塹壕 1

### フランス

連合国予備ボックス：7 個軍団

セダン [Sedan]：第 5 軍

ヴェルダン [Verdun]：第 3、第 4 軍、塹壕 1

ナンシー [Nancy]：第 1、第 2 軍、塹壕 1

ベルフォール [Belfort]：2 個軍団、塹壕 1

バール・ル・デュック [Bar le Duc]：(第 9 軍)

パリ [Paris]：(第 6 軍)、塹壕 1

グルノーブル [Grenoble]：1 個軍団

### モンテネグロ

ツェティニェ [Cintinje]：1 個軍団

### ロシア

連合国予備ボックス：6 個軍団

リガ [Riga]：1 個軍団、塹壕 1

シャウレイ [Szawli]：1 個軍団

コヴノ [Kovno]：第 1 軍

グロドノ [Grodno]：1 個軍団

ウォムジャ [Lomza]：第 2 軍

イヴァンゴロド [Ivangorod]：第 4 軍

ルブリン [Lublin]：第 5 軍

ドゥブノ [Dubno]：第 3 軍

カメネツ・ポドルスキ [Kamenets Podolski]：第 8 軍

オデッサ [Odessa]：1 個軍団、塹壕 1

### 近東戦線

バトゥミ [Batumi]：1 個軍団

カルス [Kars]：1 個軍団

イェレヴァン [Erivan]：1 個軍団

### セルビア

連合国予備ボックス：2 個軍団

ベオグラード [Belgrade]：第 1 軍

ヴァリエヴォ [Valjevo]：第 2 軍

## 中立国のセットアップ

以下のユニットは、その国家が参戦した後にのみ列記されたスペースにセットアップされる。

### アルバニア

アルバニアはユニットを持たず、いつでもどちらの陣営も進入できる。

### ブルガリア

ソフィア [Sofia]：2 個軍団

ブルガリア国内の他のいずれかの 4 スペース：各スペースに 1 個軍団

### ギリシャ

フロリナ [Florina]：1 個軍団

ラリサ [Larisa]：1 個軍団

アテネ [Athens]：1 個軍団

### イタリア

連合国予備ボックス：4 個軍団

トリノ [Turin]：1 個軍団

ヴェローナ [Verona]：(第 1 軍)

アジアーゴ [Asiago]：(第 4 軍)

マッジョーレ [Maggiore]：(第 3 軍)

ウーディネ [Udine]：(第 2 軍)

ローマ [Rome]：1 個軍団

ターラント [Taranto]：1 個軍団

### ペルシャ

ペルシャはユニットを持たず、トルコ参戦後にはどちらの陣営も自由に進入できる。

### ルーマニア

ブカレスト [Bucharest]：2 個軍団

ルーマニア国内の他のいずれかの 4 スペース：各スペースに 1 個軍団

### トルコ

アドリアノーブル [Adrianople]：1 個軍団

ガリポリ [Gallipoli]：1 個軍団

コンスタンチノーブル [Constantinople]：1 個軍団

バルケスィル [Balikesir]：1 個軍団

アンカラ [Ankara]：1 個軍団

アダナ [Adana]：1 個軍団

リゼ [Rize]：1 個軍団

エルズルム [Erzerum]：1 個軍団

ギレスン [Giresun]：塹壕 1

ヴァン [Van]：1 個軍団

モースル [Mosul]：1 個軍団

バグダッド [Baghdad]：1 個軍団、塹壕 1

ダマスカス [Damascus]：1 個軍団

ガザ [Gaza]：1 個軍団、塹壕 1

メディナ [Medina]：1 個軍団

### アメリカ

US は、ユニットなしで参戦する。全ての US ユニットの、増援カードを通して登場する。



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© 2010 GMT Games, LLC