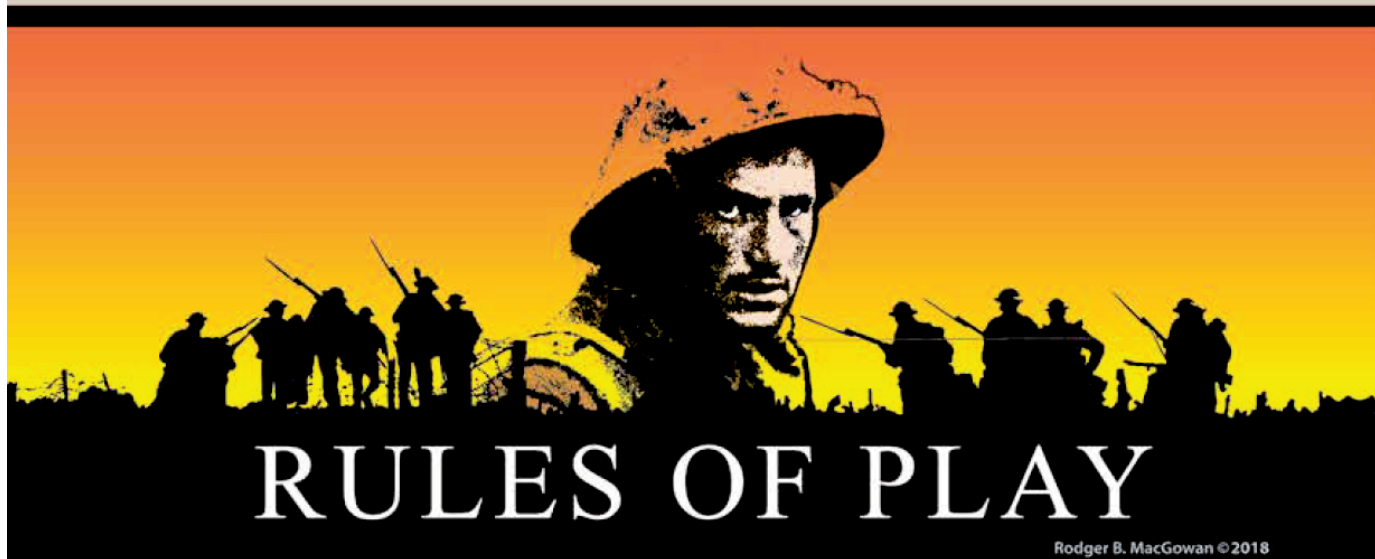


Deluxe *Paths of Glory*

THE FIRST WORLD WAR, 1914-1918



目 次

1.0 はじめに	2	14.0 補給	20
2.0 内容物	2	15.0 要塞	21
3.0 シンボルと用語	4	16.0 戦争と平和	22
4.0 ゲームのセットアップ	5	17.0 補充	23
5.0 勝利の判定	6	カードの注釈	24
6.0 プレイのシーケンス	7	デザイン・ノート	26
7.0 強制的攻勢	8	拡張されたプレイの例	28
8.0 アクション・フェイズ	8	ユニットのセットアップ	34
9.0 戦略カード	9	デッキへの追加	36
10.0 スタッキング	12	例外と特別ルールของサマリー	37
11.0 移動	12	索引	38
12.0 戦闘	13	デラックス版ディヴェロッパーズ・ノート	40
13.0 戦略再配備	19		



© 2022 GMT Games LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

日本語解説書

1.0 はじめに [Introduction]

1914年6月28日、オーストリアのハプスブルク家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とき、ドイツ、オーストリアとその同盟国は、8月1日にロシアへ宣戦を布告した。ロシア単独に対する戦争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年以上の後、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ます。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ます。連合国 (AP) 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ます。

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) に分割されます。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ります。

ルールの注釈：この*Paths of Glory*の2022年再版には、1999年の初版以来の7回目の公式アップ・デート・ルールを含みます。2010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ます。：

◆新たなルール、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 (◆) が使用されます。

小規模なルール変更のみであれば、変更箇所は下線で表示されます。



2.0 内容物 [Components]

*Paths of Glory*は、以下を含みます。：

- 1枚の両面22"×34"マップ
- 2枚のカウンター・シート
- 3枚のプレイヤー補助カード
 1. ゲーム表
 2. 増援カード
 3. 戦争状態記録欄+勝利ポイント記録欄
- 1冊のルール小冊子 (このマニュアル)
- 130枚の戦略カード
- 2個の6面体サイコロ

2.1 ゲーム・マップ [The Game Map]

ゲーム・マップは、ラインにより他のそれと連結する正方形、八点星、円のスペースから構成されます。ラインにより連結する2つのスペースは、互いに「隣接」と言われます。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ます。連合国の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ます。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ます。最後に、シナイ [Sinai] のスペースは、そのスペースからのみ攻撃しているとき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ます。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欄も含まれます。

地形記号 [Terrain Key]



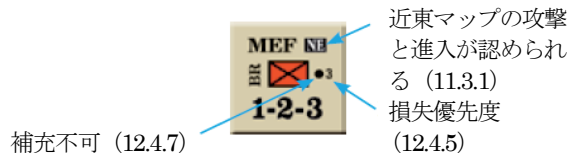


2.2 競技用コマ [The Playing Pieces]

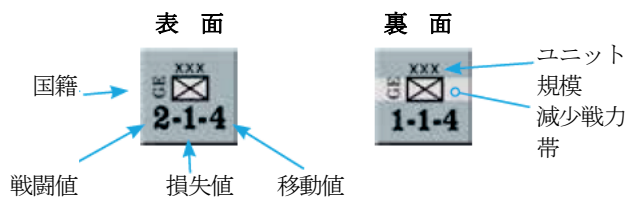
2.2.1 戦闘ユニット [Combat Units]

戦闘ユニットには、以下の2つのタイプがあります。：軍団と軍です。要塞は、ユニットと見なされません。軍団は20,000人～50,000人の部隊をあらわし、1/2"カウンターです。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"カウンターです。全ての軍と軍団は、カウンターの両面に記載されています。2つの面は、ステップと呼ばれます。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します。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一方、損失値と移動値が同じで留まることに注意してください。

軍規模のユニット [Army-Sized Units]



軍団規模ユニット [Corps-Sized Units]



2.2.2 ゲーム・マーカー [Game Markers]



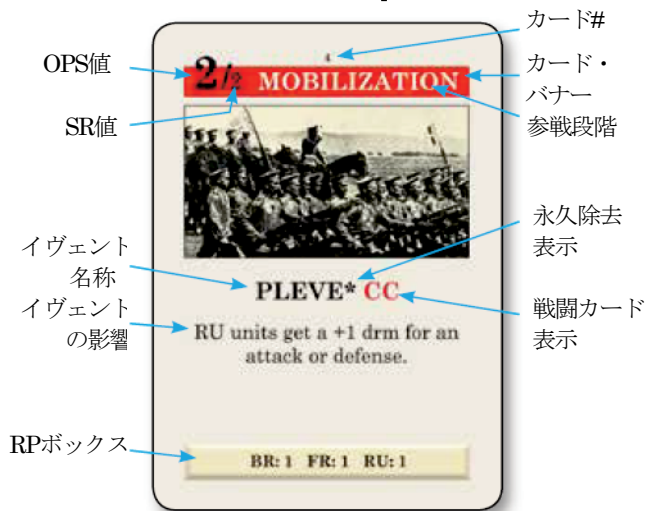
ゲームには、多数のマーカー・コマが含まれます。これらは、様々な数値、例えば戦争状態又はスペースの支配の管理促進を意図しています。特定目的におけるマーカーの可用性は、プレイヤー諸氏の拘束を意図していません。例えば、支配マーカーが不十分であれば、異なるマーカーを使用するか又は盤上のマーカーを調整します。

2.3 戦略カード [The Strategy Cards]

各プレイヤーは、65枚の戦略カードから成る自軍デッキを持ち、以下の3つのグループに分割されます。：14枚の動員 [Mobilization] カード、20枚の限定戦争 [Limited War] カード、21枚の総力戦 [Total War] カード。各陣営は、10枚の選択カードを持ちます。選択カードについてのカード・バナーは、基本カードと異なる色合いです。

注釈：選択カードは、基本ゲームの一部ではありません。

カードの見本 [Sample Card]



2.4 ユニットの略号 [Unit Abbreviations]

- AH : オーストリアーハンガリー [Austro-Hungarian]
- ANA : アラブ北方軍 [Arab Northern Army]
- AoI : イスラム軍 [Army of Islam]
- AUS : オーストラリア [Australian]
- BE : ベルギー [Belgian]
- BEF : イギリス軍大陸派遣部隊 [British Expeditionary Force]
- BR : イギリス [British]
- BU : ブルガリア [Bulgarian]
- CAU : カフカス [Caucasus]
- CND : カナダ [Canadian]
- CP : 中欧列強 [Central Powers]
- FR : フランス [French]
- GE : ドイツ [German]
- GR : ギリシャ [Greek]
- IT : イタリア [Italian]
- MEF : 地中海派遣部隊 [Mediterranean Expeditionary Force]
- MN : モンテネグロ [Montenegrin]
- NE : 近東 [Near East]
- PT : ポルトガル [Portuguese]
- RO : ルーマニア [Romania]
- RU : ロシア [Russian]
- SB : セルビア [Serbian]
- SN : サヌーシ族 [Senussi Tribal]
- TU : トルコ [Turkish]
- US : 合衆国 [United States]
- YLD : ユルドウルム (電光) [Yilderim]

2.5 質問？ [Questions?]

内容物が欠損している場合は、下記に連絡してください。：

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

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します。迅速に答えるためには、インターネットでwww.gmtgames.comまで。これにはゲームのディスカッション・フォーラムを含みます。又は、ルールの質問は、tgregorio@gmtgames.com、traicer@gmtgames.com、alewis@gmtgames.comにも送っていただくことができます。

3.0 シンボルと用語 [Symbols and Terminology]

*** (アスタリスク) [*(asterisk)]**：この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たら、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ます。オペレーション、戦略再配備、補充ポイントのカードとして使用されたら、ゲームから取り去られません。

活性化 [Activated]：あるスペースがアクション・ラウンド中に移動や戦闘のために活性化コストを支払ったとき、そのスペース内の全てのユニットは活性化したものと思われ、活性化マーカーによって指定されたアクションを実施できます。

活性プレイヤー [Active Player]：アクション・ラウンドの自軍部分中にアクションを行っているプレイヤーです。

CC：この戦略カードは戦闘カード・イベントに指定され、戦闘ユニットの支援にプレイ可能です。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”]の文章を持ちます。これらのCCカードは、使用直後に捨てられますが、永久に取り去られるのではなく、他の非CCカードと異なり、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ます。[9.5.4を参照]

注釈：要塞はユニットと見なされないため、CCsは非占有要塞の支援にプレイできません。

首都 [Capitals]：以下は、各国家の首都です。：

AH ：ウィーン [Vienna]	GR ：アテネ [Athens]
BE ：ブリュッセル [Brussels]	IT ：ローマ [Rome]
BR ：ロンドン [London]	MN ：ツェティニエ [Cetinje]
BU ：ソフィア [Sofia]	RO ：ブカレスト [Bucharest]
FR ：パリ [Paris]	SB ：ベオグラード [Belgrade]
GE ：ベルリン [Berlin]	TU ：コンスタンティノープル [Constantinople]

戦闘値 (CF) [Combat Factor]：ユニットや要塞の戦闘能力です。射撃表上で戦闘を解決するために使用されます。要塞は、マップ上の隣に記載された数字に一致するCFを持ちます。CFとは、ユニットが戦闘で打撃を与える能力の尺度です。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してください。

スペースの支配 [Control of Space]：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、又は中立です。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ます。友軍の被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ます。スペースの支配は、損耗フェイズ中にも変更される可能性があります。

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

イベント名称 [Event Name]：下線付きのイベント名称は、そのイベントが他のイベントについての前提条件であることを表示します。

損失値 (LF) [Loss Factor]：ユニットや要塞が戦闘に耐えるための耐久力です。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以上でなければなりません。要塞は、マップ上の隣に記載された数字と同一のLFを持ちます。

損失ナンバー [Loss Number]：戦闘中の射撃表からの結果です。

◆損失優先度 [Loss Priority]：いくつかのユニットは、損失の割当が優先されます。戦闘で一方の陣営に複数のそのようなユニットが含まれると、低い数字の優先度が優先されます。例：BEFユニットは、MEFの前に損失を受けることになります。

移動値 (MF) [Movement Factor]：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です。

移動ポイント (MP) [Movement Points]：スペースに進入するためのコストです。Paths of Gloryでの全てのスペースは、1 MPがかかります。

OPS数値 [OPS Value]：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です。

非補給下 (OOS) [Out of Supply]：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ます。OOSのユニットは厳しく制限され、損耗フェイズ中にまだOOSであると除去されます。

補充ポイント (RP) [Replacement Points]：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ます。

RP ボックス [RP Box]：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します。

スペース [Space]：ユニットが移動できるマップ上の各場所です。

SR値 [SR Value]：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ポイントの数です。

戦略再配備 (SR) [Strategic Redeployment]：プレイヤー諸氏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です。

VP：勝利ポイント。ゲームの勝敗を判定するために使用します。

VPスペース [VP Space]：赤い名称と赤い外枠の全スペースです。これらのいずれかのスペースの支配が変化したとき、勝利ポイント表に従ってVPマーカーを調整します。

参戦段階 [War Commitment Level]：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します。

戦争状態ナンバー [War Status Number]：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ちます。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たとき、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します。

4.0 ゲームのセットアップ [Game Setup]

*Paths of Glory*は、以下の3つのシナリオを持ちます。：導入、限定戦争、キャンペーンです。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します。

4.1 マーカー [Markers]

4.1.1 マーカーのセットアップ [Marker Setup]

Game Turn ゲーム・ターン・マーカーを、ターン記録欄上の1914年8月のスペースに置きます。

VP 勝利ポイント・マーカーを、総合記録上の10スペースに置きます。

Allied War Status **CP War Status** **Combined War Status** 3枚の戦争状態マーカー全てを、総合記録欄上の0スペースに置きます。

GE RP **AH RP** **Allied RP** **BR RP** **FR RP** **RU RP** GE, AH, Allied [連合国]、BR, FR, RUの補充マーカーを総合記録欄上の0スペースに置きます。

Current CP Russian VP 現行CPロシアVPマーカーを総合記録欄上の0スペースに置きます。

Allied Mandatory Offensive **CP Mandatory Offensive** 連合国とCPの強制的攻勢マーカーをそれぞれの表の近くに置きます。

US Entry US参戦マーカーをUS参戦記録欄上のUS中立 [Neutral] ボックス内に置きます。

Russian Capitulation ロシア降伏 [Capitulation] マーカーをロシア降伏記録欄上のツァーリ万歳 [God Save the Tsar] ボックス内に置きます。

Allied Action 1 **CP Action 1** 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・マーカーを置きます。

MOVE **ATTACK** 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きます。

他の全てのマーカーを手近に置きます。

4.1.2 イン・ゲーム・マーカー [In-Game Markers]

Missed MO -1 VP **Missed MO +1 VP** **MO失敗マーカー [Missed MO Marker]**：プレイヤーが強制的攻勢を満たすことに失敗したとき、これをターン記録欄上に置きます。



支配マーカー [Control Marker]：支配を示すため、これらをスペース内に置きます。支配マーカーを持たないスペースは、元々支配している陣営によって支配されていると見なすべきです。



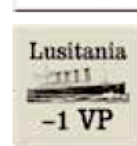
入札マーカー [Bid Marker]：ゲーム終了時にVP合計に加えられる（又は差し引かれる）VPsを示すため、このマーカーを使用します。（5.6.1を参照）



塹壕化の試み [Trench Attempt]：前のラウンドにそのスペース内でプレイヤーが塹壕掘りを試みたことを示すため、このマーカーを使用します。



OOSマーカー [OOS Marker]：非補給下のユニットを示すため、このマーカーを使用します。このようなユニットは、損耗フェイズ中に損耗を受けます。



イベント・マーカー [Event Marker]：いくつかのイベントは、一致するマーカーを持ちます。これらのイベントが発生した備忘として奉仕させるため、ターン記録欄上にこれらを自由に置きます。

4.2 ユニットのセットアップ [Unit Setup]

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きます。初期セットアップ位置は、マップ上にも記載されます。いくつかの軍団は、マップ上ではなく予備ボックス内で開始することに注意してください。

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の塹壕のみを持ちます。

4.2.2 中立諸国は、マップ上でゲームを開始しません。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た瞬間に、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ます。例外：トルコ軍ユニットは、16.3.1に従って置かれます。

4.2.3 他の全てのユニットを手近に置きます。

4.3 初期戦略カード [Initial Strategy Cards]

4.3.1 中欧列強プレイヤーは、「8月の砲声 [GUNS OF AUGUST]」イベント・カードを手札にしてゲームを開始するか否かを選択できます。中欧列強プレイヤーは、その決断を連合国プレイヤーに伝達しなければなりません。どちらの場合でも、中欧列強の動員カードはシャッフルされ、中欧列強プレイヤーは7枚のカード（選択されていたら「8月の砲声」カードをカウントします）を初期手札として引きます。「8月の砲声」の選択は、CPプレイヤーにそれをイベントとしてのプレイを強要しません。



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 枚を配ります。

4.3.3 ターン 1 の強制的攻勢が振られます：6.0.Aを参照。

5.0 勝利の判定 [Determining Victory]

5.1 ルールの概括 [General Rules]

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ます。

例外：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します。各シナリオは、勝者を判定するための異なる VP 段階を持ちます。

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ます。VP 段階は、アクション、損耗、攻囲、戦争状態のフェイズ中に 20 を超過し、0 を下回るすることができます。

5.2 自動的勝利 [Automatic Victory]

5.2.1 全てのシナリオで、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 中に VP 合計が 20 以上になると、中欧列強は自動的勝利で勝ちます。

5.2.2 全てのシナリオで、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 中に VP 合計が 0 以下になると、連合国が自動的勝利で勝ちます。

5.3 導入シナリオ [Introductory Scenario]

5.3.1 このシナリオは、ターン 3 の完了時に終了します。

5.3.2 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できません。

5.3.3 このシナリオでは、ルール 16.5 (和平協定) は使用しません。

5.3.4 このシナリオの完了時、VP マーカーがあるスペースが下記の適切な段階と比較され、どちらが勝利したか又はゲームが引き分けで終わるのかを判定します。

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 [Limited War Scenario]

5.4.1 このシナリオは、以下のいずれかの場合に終了します。：

- ・あるプレイヤーが自動的勝利を達成したら、又は
- ・どちらかのプレイヤーが総力戦参戦段階に到達したら、又は
- ・1916 年夏季ターン (ターン 10) の終了時、又は
- ・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、VP マーカーがあるスペースが下記の適切な段階と比較され、どちらが勝利したか又はゲームが引き分けで終わるのかを判定します。

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 [Campaign Scenario]

5.5.1 キャンペーン・シナリオは、以下のいずれかの場合に終了します。：

- ・あるプレイヤーが自動的勝利を達成したら、又は
- ・1919 年冬季ターン (ターン 20) の終了時、又は
- ・休戦 (16.2.1) の結果として、又は
- ・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「プレスト・リトフスク条約 [TREATY OF BREST-LITOVSKI]」イベントをプレイしたかどうかにより、2 つの勝利段階があります。このシナリオの完了時に、VP マーカーがあるスペースが下記の適切な段階と比較されて勝者を判定します。

5.5.2.1 「プレスト・リトフスク条約」イベントがプレイ済。：

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 「プレスト・リトフスク条約」イベントが未プレイ。：

中欧列強の勝利：13 以上

引き分け：10～12 (史実の結果)

連合国の勝利：9 以下

5.6 トーナメントと勝利 [Tournaments and Victory]

5.6.1 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 を入札しなければなりません。各プレイヤーは、サイを 1 つ振ります。高い目を出したプレイヤーは、プレイを望む陣営並びに、相手側のプレイヤーに「譲渡する」VP 数字を完全な入札数 (ゼロを含む) で宣言します。相手側のプレイヤーは、入札を認めるか (したがって、他方の陣営をプレイします)、同じ陣営をプレイするためにより高い VP 数字を入札します。1 人のプレイヤーが相手側プレイヤーの入札を認めるときに入札は終了します。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ます。

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入札は、連合国陣営をプレイするために 1 VP です。

5.6.1.1 VP 入札は、自動的勝利を判定しているときには考慮されません。最終 VP 合計は、ゲーム終了時にのみ入札によって修正されます。

5.6.2 5.4.2 と 5.5.2 で述べた標準の勝利条件が使用されますが、引き分けは連合国の勝利として扱われます。

5.6.3 和平協定を受諾することでゲームが終了したら、両陣営が敗北したものと思なされます。

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します。

5.7 史実シナリオ・ルール [Historical Scenario Rules]

何百回とプレイして洗練された史実シナリオは、対戦や組織的な試合に適した絶妙なバランスです。新たな「デラックス」マップは、史実シナリオの条件を使用し、これらのルールはトーナメントで 사용되는史実シナリオに沿ったものです。

5.7.1 セットアップの変更 [Setup Changes]

5.7.1.1 ストラスブスク [Strasbourg] 内に CP 段階 1 壱壕を加えます。

5.7.1.2 ブリュッセル [Brussels] 内の AP 段階 1 壱壕を取り去ります。

5.7.1.3 ヴェローナ [Verona]、アジアーゴ [Asiago]、内にマッジョーレ [Maggiore]、ウーディネ [Udine] 内に AP 段階 1 壱壕を加えます。

5.7.2 勝利ポイントの変更 [Victory Point Changes]

5.7.2.1 ◆和平協定 (ルール16.5) は、認められません。APは、全ての引き分けで勝利します。

5.7.2.2 アフヴァーズ [Ahwaz]、ヴェニス [Venice]、ミンスク [Minsk]、エルサレム [Jerusalem]、カーパート [Kharput] は、VPスペースではありません。

5.7.2.3 コヴノ [Kovno]、セダン [Sedan]、アミアン [Amiens]、コブレンツ [Koblenz]、アーヒェン [Aachen] は、VPスペースです。

5.7.3 補充ポイントの変更 [Replacement Point Change]

総力戦中 (すなわち、TWカードが引かれた後)、RP中間フェイズ中にセダン [Sedan] と2つの追加フランス又はベルギーのスペースをCPが支配すると、各ターンに1ドイツ軍RPを受け取ります。

5.7.4 シナリオ専用ルール [Scenario Specific Rules]

5.7.4.1 ◆選択ルール 9.14—8枚の手札を使用します。

5.7.4.2 選択ルール 11.2.10—塹壕サイの目修正を使用します。

5.7.4.3 CPは、イベントとして「8月の砲声 [GUNS OF AUGUST]」で開戦しなければなりません。

5.7.4.4 「塹壕 [ENTRENCH]」 は、ターン1にイベントとしてプレイできません。

5.7.4.5 ◆ターン1 には、BR MOは自動的にフランス軍MOになります。

5.7.4.6 APの参戦段階が総力戦になるまで (すなわち、TWカードが引かれた後)、オーストリアの軍ユニットとイタリアの軍ユニットのみがイタリア内で機能できます (イタリア国内のいずれかのスペース内への移動、攻撃、SR、前進、通過)。加えて、APの参戦段階が総力戦になるまで、ドイツの軍ユニットは、その移動 (移動又はSR) をトレント [Trent]、フィラッハ [Villach]、トリエステ [Trieste] 内で終了できません。

5.7.4.7 以下のカードは、イベントとしてプレイされるときにOPSとして二役を兼ねることができます。: 「陸上軍艦 [LANDSHIPS]」、「ツィンマーマン電信 [ZIMMERMANN TELEGRAM]」、「ヨーロッパへ [OVER THERE]」、「ツァーリの指揮掌握 [TSAR TAKES COMMAND]」、「ツァーリの退位 [FALL OF THE TSAR]」、「ボルシェヴィキ革命 [BOLSHEVIK REVOLUTION]」。これらのカード上の黄色帯は、イベントがOpsも生み出すことの備忘です。最初にイベントを適用し、次いでカードはOpsのために使用できます。

5.7.4.8 ゲームが休戦又はターン20の終了時に終わると、イベントとしてプレイされていない各US軍増援カードについて1VPを加えます。

5.7.4.9 ゲームが休戦又はターン20の終了時に終わると、「ツァーリの退位 [FALL OF THE TSAR]」イベントがイベントとしてプレイされていなければ、2VPを差し引きます。

6.0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

*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ます。

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

各プレイヤーはサイを1つ振り、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ます。その結果を表示するため、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つの同一のアクション・ラウンドに分割されます。各アクション・ラウンドは、両プレイヤーに1アクションを行うことを認めます。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います。

C. 損耗フェイズ [Attrition Phase]

全てのOOSの軍団と軍を除去します。除去されたOOSの軍団は、補充可能ボックス内に置かれます。除去されたOOSの軍は、補充できずにゲームから取り去られます。敵戦線背後のスペースの支配も変更される可能性があります。

D. 攻囲フェイズ [Siege Phase]

攻囲下の各要塞についてサイが振られ、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します。

E. 戦争状態フェイズ [War Status Phase]

E.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います。

E.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します。

E.3. 休戦が宣せられているのかどうかを判定します。

E.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します。これは、1914年8月ターン (ターン1) にはチェックしません。適切な戦争状態条件が満たされていたら、このときに限定戦争又は総力戦カードを引きパイルに加えることができます。

F. 補充フェイズ [Replacement Phase]

F.1. 連合国列強セグメント [Allied Powers Segment] : 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、総合記録欄上にマークした補充ポイント (RPs) を消費します。未消費のRPsは失われます。

F.2. 中欧列強セグメント [Central Powers Segment] : 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、総合記録欄上にマークした補充ポイント (RPs) を消費します。未消費のRPsは失われます。

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

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きます。プレイヤーが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します。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ます。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自軍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手札枚数未満で開始します。

H. ターンの終了 [End of Turn]

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いなければ、ターン記録欄上でゲーム・ターン・マーカーを次のターンに前進させ、再びプレイのシーケンスを強制的攻勢フェイズから開始します。

7.0 強制的攻勢 [Mandated Offensives]

7.1 ルールの概括 [General Rules]



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) 上で一度サイを振ります。MOマーカーを、強制的攻勢表上の結果のスペースに置きます。

7.1.2 結果が「なし」[None]又は現在中立国家である場合、影響はありません。国家の首都 (オーストリア - ハンガリーの場合は、ブダペスト [Budapest] とウィーン [Vienna]) が現在敵によって支配されていたら、その国家はMOを持たず、MOはMO表上で右へ1スペース・シフトされます。

7.1.3 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りません。攻撃を実施しなければ、下記に表示されるごとく1VPの罰則があります。この罰則は、たとえその国家が合法的な攻撃を行えるユニットをマップ上に持たなくても適用します。CPプレイヤーがこの罰則を被ると、VP段階が1だけ減少します。連合国プレイヤーがこの罰則を被ると、VP段階が1だけ増加します。

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りません。(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せず、「ロイド・ジョージ [LOYD GEORGE]」 イベントによる影響もありません。)

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りません。

「H-Lの指揮権掌握 [H-L TAKE COMMAND]」のイベントが有効であると、(CPの強制的攻勢表に記載されている通り) ドイツ軍の強制的攻勢は「なし」として扱います。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りません。SNは、TU MOを満たすことができません。

7.1.6 結果が「AH(it)」でイタリアが参戦していると、オーストリア・ハンガリー軍ユニットは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りません。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ボックスへ移し、あたかもAHの結果が振られたかのごとく扱います。

7.1.7 結果が「AH」であると、オーストリア・ハンガリー軍ユニットは、いずれかのユニット (たち) に対して攻撃を実施しなければなりません。



7.1.8 フランス軍の叛乱 [French Mutiny] : いったん「フランス軍の叛乱 [French Mutiny]」イベントがプレイされたら、MOマーカーを「FR叛乱 [Mutiny]」面に裏返します。現在と未来のFR MOsは強制的攻勢の代わりにFRの叛乱と見なされ、そのようなターンにフランス軍は攻撃を要求されず、攻撃を割り当てることに失敗したVP罰則はありません。実際、FR、BE、GE内 (すなわち、通常のFR MOを満たしていたことになる同じ位置内) のいかなるフランス軍の攻撃も罰則を受けます。USユニットと共にスタックしていないフランス軍ユニットがFR MO叛乱ターンに攻撃したら、そのターンについて1VPを加えます (各攻撃ではありません)

ん)。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]」ボックスに移されます。「フランス軍の叛乱 [FRENCH MUTINY]」イベントがFR MOが満たされた後にプレイされたら、ターンの残りについて影響はありません。

(MOマーカーは、すでに「なし又は実行済 [None or Made]」ボックスへ移されています。)「フランス軍の叛乱」がFR MOターン中にプレイされたものの、フランス軍の資格を持つ攻撃の前であると、逆転の影響は直ちに発生します。フランス軍の叛乱は、FR、BE、GEの外部での攻撃には適用しません。**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罰則をもたらしません。

7.1.9 いったん「ホフマン [Hoffman]」イベントがプレイされたら、未来の強制的攻勢表上での中欧列強のサイ振りに+1が加えられます。「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ません。

7.1.10 いったん「H-Lの指揮権掌握 [H-L Take Command]」イベントがプレイされたら、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ます。このイベントがプレイされた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]」ボックスへ移します。

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たら、ゲームの残りについてロシア軍の強制的攻勢を無視します。このイベントがプレイされた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]」ボックスへ移します。

8.0 アクション・フェイズ [Action Phase]

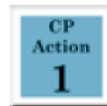
8.1 ルールの概括 [General Rules]

8.1.1 アクション・フェイズ毎に6つのアクション・ラウンドがあります。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つのみを行うことが認められます。

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します。

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りません。:

- 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。
- 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きます。

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います。

9.0 戦略カード [Strategy Cards]

9.1 ルールの概括 [General Rules]

9.1.1 *Paths of Glory*では、戦略カードがゲームの核心です。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います。**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ちます。：動員 [Mobilization] カード、限定戦争 [Limited War] カード、総力戦 [Total War] カードです。各プレイヤーは、自身の動員カードのみを使用してゲームを開始します。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ます [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つで使用できます。：オペレーション (OPS) のため、戦略再配備 (SR) のため、補充ポイント (RPs) のため、イヴェントとしてです。同一のカードは、ゲーム中にプレイされる時毎に同一の方法又は異なる方法のどちらかで使用できますが、各カードはプレイされる時毎に1つの方法でのみ使用できます。**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ます。カード上で明確に述べられていなければ、これらのカードは「黄色」帯で示されます。

9.1.4 (選択) カード・プレイにより制御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ます。全ての通常ルールが適用され、プレイヤー諸氏は自分の手札に1枚の追加カードを保持できるようになります。

9.2 オペレーション [Operations]

9.2.1 戦略カードがOPSカードとしてプレイされたら、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数の消費を認められます。

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ります。**例外**：「ツァーリの退位 [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ますが、戦闘についてはユニット毎に1活性化ポイントがかかります。

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) の数に相当します。以下に列記するいくつかの例外があります。：

- ・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うことができます。
- ・ANA、BR、AUS、CND、PTのユニットは、活性化目的においては1つの国家 (イギリス) として扱われます。これは、これらのユニットが同じタン色の背景色を持つことで強調されます。
- ・フランスとUSの軍ユニットは、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ます。
- ・中欧列強イヴェント・カード「**第11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ます。詳細については、これらのカードを参照してください。
- ・活性化目的において、SNユニットはトルコ軍で、MNユニットはセルビア軍です。

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つ以上の国家のユニットが活性化により移動や攻撃を行わなくても適用します (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ません)。

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の攻撃において異なる国籍と見なされます。12.1.11を参照。

注釈：スペース内のいくつかの (全てではない) 国籍がOOSであっても、そのスペースは活性化できます。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ユニットは移動や攻撃ができません。



9.2.5 移動又は攻撃 [Move or Attack]：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ますが、両方ではありません。移動又は攻撃マーカーは、活性化させる各スペースに置かれなければなりません。このときに特定の攻撃を指定する必要はありません。

9.2.6 ユニットの占められたスペースのみが活性化できます。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有下とは見なされません。

9.2.7 近東マップ [Near East Map]：連合国プレイヤーは、近東マップ上での戦闘において、アクション・ラウンド毎に1スペースのみを活性化できます。これは、実際にNEマップ上にあるスペースに適用します。NEマップ上ではないスペース内のユニットは、NEマップ内を攻撃できます。(例えば、アドリアノーブル [Adrianople]、ガリポリ [Gallipoli]、バルケスィル [Balikesir]。)**例外**：MEF橋頭堡スペースとイギリスNE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ません。この制限は、近東マップ上のコンスタンティノーブル [Constantinople] とブルサ [Bursa] を含みますが、主マップ上にも注釈が記されています。近東マップ上の移動の活性化については制限されません。



9.2.7.1 MEF橋頭堡 [MEF Beachhead]：MEF橋頭堡マーカーを通して補給をたどるとき、MEF軍を移動や戦闘のために活性化するためには3OPsがかかります。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を活性化させるためには、軍団毎に1OPsがかかります (例えば、MEFと2個軍団から成るスタックは、活性化させるために5OPsがかかることになります)。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りません。このルールは、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ません。MEFを除く連合国の軍は、補給のためにMEF橋頭堡を使用できません。BRとAUSの軍団のみが、MEF橋頭堡を補給のために使用できます。

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ます。移動マーカーでマークされたスペース内の全ユニットを移動させる必要はありません。

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 (又は複数の戦闘) を実施します。続く各戦闘は、後のそれを宣言又は実施する前に完了されます。活性プレイヤーは、全ての攻撃ユニットが事前に攻撃マーカーでマークされたスペース内にいなければならない、単一のアクション・ラウンドに複数回攻撃できるユニット

がないという制限内で、続く各戦闘をどこで並びに実施するか否かさえ、前の戦闘での退却や前進を含む完全な結果を見てから決めることが認められます。

注釈：移動中に、敵の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できます。

9.3 戦略再配備 [Strategic Redeployment]

9.3.1 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ます。

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ります。

9.3.3 プレイヤーは、このターンの直前の自軍アクション・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ません。「サロニカ [SALONICA]」イベントのプレイは、このルールの目的においてSRのプレイとしてカウントします。プレイヤーは、SRカードを1つの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ます。

9.4 補充ポイント (RPs) [Replacement Points]

9.4.1 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欄上で各国家のRPボックス内に、列記された補充ポイントの数をマークします。**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ません。連合国カード上の「A」RPs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ます [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ません。

9.4.3 プレイヤーは、このターンの直前の自軍アクション・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ません。プレイヤーは、RPカードを1つの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ます。

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ます。

9.4.5 合衆国の補充は、戦略カード上に列記されません [17.1.8を参照]。

9.5 イベント [Event]

9.5.1 ルールの概括 [General Rules]

9.5.1.1 戦略カードがイベント・カードとしてプレイされたら、カード上の説明に従わなければなりません。

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間引くためにプレイできます。

例：「ラーテナウ [Rathenau]」は、「独立空軍 [Independent Airforce]」の後にプレイできます。「第11軍 [Eleventh Army]」は、たとえGE第11軍が永久除去されていてもプレイできます。「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ます。「オーベル・オスト [Ober Ost]」は、CPの戦争状態が4を超え、ロシア要塞攻撃の制限が解除された後に攻撃できる等です。「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」カードはデッキの間引きのためにイベントとしてプレイできないことに注意してください。

9.5.1.2 カードの撤去 [Removed Cards]：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たら、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ます。OPS、SR、RPとして使用されたら、このカードはゲームから取り去られません。



9.5.1.3 戦争状態カード [War Status Cards]：多くのイベント・カードは、イベント・カードの右にカッコ付きの戦争状態ナンバーを含みます。このようなイベント・カードがプレイされるとき、総合記録欄上でそのプレイヤーの戦争状態マーカーと統合戦争状態マーカーの両方がイベント・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ます。

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・カードがあります。これらは、以下の項目で詳述されます。

9.5.2 中立参戦イベント・カード [Neutral Entry Event Cards]

9.5.2.1 ブルガリア、ギリシャ、イタリア、ルーマニアは、イベントとしての戦略カードのプレイを通して参戦します。プレイされたとき、ただちにその国家のユニットをマップ上に置きます [4.2.2を参照]。

9.5.2.2 ターン毎に、1枚のみの中立参戦イベント・カードをプレイできますが、陣営毎の限度ではありません。例えば、連合国が1915年春季ターン中にイタリアを参戦させると、中欧列強は1915年春季ターン中にブルガリアを参戦させることはできません。

9.5.2.3 USとトルコは、異なるメカニズムを通して参戦します [それぞれ16.3と16.1.3.1を参照]。

9.5.2.4 限定的なギリシャの参戦 [Limited Greek Entry]：「サロニカ」[SALONICA] 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します。ギリシャ軍ユニットを、ルール・ブック裏表紙のセットアップ・チャートに従ってマップ上に置きます。これらのユニットは、未だに中立です。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過して自軍ユニットを移動させたりすることはできません。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はできません。ギリシャ軍ユニットによって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ます。カヴァラ [Kavalla] の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できます。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ます。

9.5.2.4.1 サロニカとMEFイベント [The SALONICA and MEF Events]：

「サロニカ [SALONICA]」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 [GREECE NEUTRAL ENTRY]」イベントは制限なしで「サロニカ」と「MEF」の前後にプレイできます。

9.5.2.5 イタリアとルーマニアの遅延参戦 [Italian and Romanian Late Entry]：

中欧列強プレイヤーが現在総力戦状態で（以前に総力戦カードを自分のデッキに加えている）、連合国プレイヤーがまだ総力戦状態ではなければ（まだ総力戦カードを自軍デッキに加えていない）、連合国プレイヤーはイタリア又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ません。これらのカードを（イタリア又はルーマニアを連合国陣営に参戦させる）イベントとしてのみプレイできます。また9.5.4.6の前提条件下で、これらを未使用の戦闘カードとして扱い、捨て札することができます。この制限は、連合国プレイヤーの総力戦カードがイン・プレイにあるいずれかのターン開始時に取り去られます。

9.5.2.5.1 イタリア遅延のVP罰則 [Late Italy VP Penalty]：連合国の参戦段階が総力戦になった後、イタリアが未だ中立である各ターンの戦争状態フェイズ中に1 VPを加えます。

9.5.3 増援イベント・カード [Reinforcement Event Cards]

9.5.3.1 各プレイヤーは、戦略カードのイベントとしてのプレイを通して、プレイに新たなユニット（増援）を投入できます。各国家について、ターン毎に1枚のみの増援カードをプレイできます。**例外**：どちらのプレイヤーも、1914年8月ターンの増援カードをプレイできません。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（例えば、スタッキング限度のため）については、プレイヤーは増援カードをプレイできません。プレイヤーは、自身の首都が敵の支配下であっても、それを置くための適切なスペースをどこかに持てば、増援をプレイできます。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してください（9.5.3.3ドット2）。

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ます。以下の2つの例外があります。：イギリス軍アラブ北方軍軍団 (ANA) とトルコ軍サヌシ [Senussi] 軍団 (SN) は、そのイベント・カード上に指定されたごとく置かれます。

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ます。現在被攻囲下の要塞を含むと、これらのスペースの1つに置くことはできません。いくつかの例外があります。：

- ・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ます。
- ・フランスの軍は、パリ [Paris] がスタッカー杯であると、オルレアン [Orleans] 内に置くことができます。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ません。
- ・フランス・オリエント軍 [Orient Army]、ロシアCAU軍、イギリスNE軍は、そのイベント・カードに指定されるごとく置かれます（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つに置かれます。[9.5.3.5を参照]

増援の軍は、配置時に補給下で友軍支配下スペースでなければなりません。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ありません。ただし、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ません。

9.5.3.4 連合国の近東軍 [Allied Near East Armies]：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・オリエント軍、ロシア・カフカス軍）を、自身の選択で、その国家の首都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ます。この場合、その軍についてカード上の全ての登場制限は無視されます。この方法で登場する近東軍は、近東（並びにフランス・オリエント軍についてはサロニカ [Salonika]）で機能するための能力を失います。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、いまだに12.4.5に従って損失優先度を被ります。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]」のイベントについて通常に前進します。「サロニカ [Salonika]」イベントがプレイされた後、「MEF」をこの方法でプレイできます。「シナイ・パイプライン [Sinai Pipeline]」は、この方法で「アレンビー」がプレイされても、後にイベントとしてプレイできます。



9.5.3.5 MEFの侵攻 [MEF Invasion]：イギリス軍の増援「MEF」イベントがプレイされたとき、MEF 橋頭堡マーカーをMEF軍と同一のスペース内に置きます。連合国プレイヤーは、いまやこのスペースを連合国の港湾として扱うことができます。加えて、両プレイヤーは、いま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ます。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ません。

9.5.4 戦闘イベント・カード [Combat Event Cards]

9.5.4.1 戦闘イベント・カードは、戦闘中にプレイされます。攻撃側は、防御側の前に戦闘イベントをプレイしなければなりません。戦闘イベント・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す。

♦**9.5.4.1.1** 戦闘に参加した特定国家を要求される戦闘カードを使用するためには、少なくとも戦闘にその国籍の1ユニットが存在しなければなりません。戦闘カードの特定国籍による使用目的において、ANA、AUS、CND、PTの軍団はイギリス軍ではなく、CNユニットはトルコ軍ではなく、MNユニットはセルビア軍ではありません。

9.5.4.2 あるプレイヤーが戦闘イベント・カード（たち）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ベント・カード（たち）をマップの自軍側に表面を向けて置きます。**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]」と述べるものと「*」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で直ちに捨てられるか又はゲームから取り去られます。存続した戦闘イベント・カードは、どちらかのプレイヤーによって行われるアクション・ラウンド毎の別の戦闘に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します。「奴らを通すな [They Shall Not Pass]」戦闘イベントは、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捨てられます。カードは、ターンの終了時に通常どおり捨てられます。

9.5.4.3 あるプレイヤーがいずれかの戦闘カード（たち）を使用した戦闘で敗北したら、この戦闘についての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られます。

9.5.4.4 ある戦闘カードは、捨てられるまで1アクション・ラウンド毎に最大で一度使用できます。「プートニク [Putnik]」戦闘イベント・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してください。

9.5.4.5 各ターンの終了時、プレイされた全ての戦闘イベント・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、捨てられなければなりません。カードをそのプレイヤーの捨て札パイル内に置きます。

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、ただちに手札のいずれか又は全ての戦闘イベント・カードを捨て札する機会を持ちます。カードをそのプレイヤーの捨て札パイルに置きます。戦闘イベント・カードは、捨て札可能な唯一の戦略カードです。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きます。

10.0 スタッキング [Stacking]

10.1 ルールの概括 [General Rules]

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ます。要塞は、スタッキング目的についてはカウントしません。

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す。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が満たされる限り、SRと移動中に任意に超過スタックできます。

10.1.3 プレイヤーがあるスペース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（たち）を選択します。この方法で除去された軍は、永久に除去されます。

10.1.4 プレイヤー諸氏は、あるスペース内で意図的に超過スタックができず、超過ユニットは除去します。

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ません。**例外：**一方の陣営のユニットは、ユニットと見なされない敵の要塞を攻囲できます。

10.1.6 一人のプレイヤーにより操られた異なる国家のユニットは自由にスタックできますが、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ります（9.2.3 を参照）。

11.0 移動 [Movement]

11.1 ルールの概括 [General Rules]

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たときに移動できます。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りません。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りません。

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過する移動を順番付けするときにプレイに使用されます。

11.1.2 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1 MPがかかります。

11.1.3 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りません。スペースをスキップすることはできません。

11.1.4 点線連結 [Dashed Connections]：点線は、これらのラインを越えて移動、攻撃、前進、退却、SR、補給をたどることができる国籍に制限があることを示します。各点線を使用できるユニットは、マップ上のライン隣に示されます。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、攻撃、前進、退却、SR、補給をたどることができます。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ます。AUS、CND、PTの軍団は、点線の目的においてイギリス軍で、ANA軍団はそうではありません。SNユニットは、点線の目的においてトルコ軍です。

11.1.5 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を消費できません。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、又は他のユニットに譲渡したりできません。

11.1.6 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ますが、その移動を終了できません。

11.1.7 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ません。

11.1.8 要塞と移動 [Forts and Movement]：ユニットは、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ます [15.2.1 を参照]。

11.1.9 アミアン、カレー、オステンド [Amiens, Calais & Ostend]：「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CPの戦争状態が4 以上になるまでは、中欧列強のユニットは、戦闘後前進の結果としてを除き、アミアン [Amiens]、カレー [Calais]、オステンド [Ostend] 内でその移動又はSRを終了できません。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はできます。

11.1.10 MEFスペース [MEF Space]：MEF橋頭堡マーカーがそのスペース内にない限り、MEFスペースに進入できるユニットはありません。

11.1.11 中立国 [Neutral Nations]：ユニットは、中立国内のスペースには進入できませんが、それが参戦した後は直ちに全てのユニットがいかなる国家にも自由に進入できます。**例外：**限定的なギリシャの参戦 [9.5.2.4 を参照]。

11.1.12 アルバニア [Albania]：ユニットは、常にアルバニア国内に進入できます。アルバニアのスペースは、SRの目的において開始時に連合国支配下と見なされます。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、又はイタリアが未だ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、損耗補給をチェックします。

◆**11.1.13 ペルシャ [Persia]：**トルコが参戦したとき、ケルマーンシャー [Kermanshah] はCP支配下になり、他の全てのペルシャ・スペースはAP支配下になります。

11.1.14 支配 [Control]：プレイヤー諸氏は、敵の要塞を攻囲しているのでない限り、移動して入る各スペースの支配を獲得します。

11.1.15 アラブ北方軍 [Arab Northern Army]：ANAユニットは、11.14 項の例外です。ANAは、進入したCPスペースを変換しません。その代わりに、ANAが占めるいかなるCP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ます。ANAがそのようなスペースを離れた瞬間に、CPの支配下に復帰します。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ります。

11.1.16 トルコ軍のSN軍団は、11.1.14に従ってスペースを変換します。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）、損耗を被ります。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って通常の移動を通して支配されることが可能です。

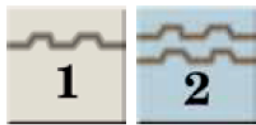
11.1.17 BEF 軍団&軍 [BEF Corps & Army]：BEFの軍団又は軍は、イギリス、フランス、ベルギー、ドイツの国外スペース内へ移動又は攻撃ができません。

11.2 塹壕 [Trenches]

11.2.1 どちらかのプレイヤーによって「塹壕 [ENTRENCH]」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ます。そのスペース内の他のユニットは、自由に移動できます。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ができます。

重要：ゲーム毎に、一方のプレイヤーのみが「**塹壕 [Entrench]**」イベントをプレイできます。



11.2.2 構築方法 [How to Build]：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つ振ります。サイの目がその軍のLF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、又はすでに段階1の塹壕マーカーがあれば、それを段階2の塹壕面に裏返します。

11.2.3 あるスペースは、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を超えられません。

11.2.4 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ります。

11.2.5 敵ユニットが友軍の段階1 塹壕を持つスペースに進入したら、塹壕マーカーは取り去られます。

11.2.6 敵ユニットが友軍の段階2 塹壕を持つスペースに進入したら、その塹壕マーカーは敵の段階1 塹壕マーカーに置き換えられます。

11.2.7 損耗と塹壕 [Attrition and Trenches]：段階1 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ます。段階2 塹壕マーカーを持つスペースが損耗を被ると、段階1 塹壕マーカーに置き換えられます。**例外：**無傷の要塞スペース内の段階1と段階2の塹壕マーカーは、損耗を被りません。

11.2.8 軍団と塹壕 [Corps and Trenches]：塹壕の構築は軍が行いますが、地形効果チャートに列記されたごとく、軍団ユニットも塹壕の戦闘特典を受け取ります。

11.2.9 要塞と塹壕 [Forts and trenches]：要塞自体は、決して塹壕からの特典を受けません。ただし、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CFを戦闘戦力に加えるのと同様に塹壕の特典が適用されます。

11.2.10 (選択) ドイツ軍、イギリス軍、フランス軍、イタリア軍のユニットが塹壕化のサイ振りに失敗したら、そのユニット上に備忘マーカーを置きます。直後のラウンドの塹壕化の試みでは、ユニットはサイの目から1を差し引きします (-1 drm)。直後のラウンド (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、マーカーを取り去ります。塹壕化のサイ振りは、決して-1を超えて修正されません。

11.3 近東マップの移動制限

[Near East Map Movement Restrictions]

11.3.1 近東マップ上のスペースに進入又は攻撃できる唯一の軍は、ロシアのCAU、イギリスのMEFとNE、フランスのOR、トルコのYLDとAoIです。これには、主マップ上のコンスタンティノープル [Constantinople] とブルサ [Bursa] も含みます。

11.3.2 ターン毎に、1個ロシア軍団のみが「カフカスへ [To Caucasus]」スペースと近東 (グロズヌイ [Grozny] とポチ [Poti]) との間でどちらかの方向に移動できます。ロシアの軍 (RU CAUを含む) は、決してこの移動を行うことを認められません。「**ツァーリの退位 [Fall of the Tsar]**」イベントの後、ロシア軍ユニットは「カフカスへ」スペースと近東との間で移動、退却、攻撃/前進ができますが、それでもターン毎に1個軍団が「カフカスへ」スペースと近東との間でSRができます。13.2.2も参照。例えば、1個ロシア軍団ユニットが「カフカスへ」スペースとポチ [Poti] との間で攻撃して前進すると、次いでロシア軍団はターンの残りに

ついて「カフカスへ」スペースと近東 (グロズヌイとポチ) との間でどちらの方向へも移動、退却、攻撃/前進ができないことになります。

12.0 戦闘 [Combat]

12.1 ルールの概括 [General Rules]

12.1.1 戦闘は、オペレーション中にのみ、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ってのみ実行できます。戦闘は任意で、あるスペース内の全てのユニットが攻撃する必要はありません。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しないことを選択できます。

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を含むスペースを攻撃できません。

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ます。

12.1.4 各戦闘は、1つのみの防御スペースを含めることができます。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ます。

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ます。

12.1.6 単一のアクションで複数回攻撃できるユニットはありません。単一のアクションで複数回攻撃され得るスペースはありません。ユニットのCFは、複数の戦闘間に分割できません。

12.1.7 0のCFを持つ軍団は、自身又は他のユニットと共に攻撃できます。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ませんが損失の吸収はできます。

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ちます。攻撃しているスペース内に非参加ユニットがいたら、それらは損失を受けることや前進が認められません。

12.1.9 ユニットの、その国籍がマップ上の点線に隣接して示されている場合にのみ、点線を越えて攻撃できます。ロシアの軍は、カフカス [Caucasus] のスペースから近東へ攻撃を行うことができます。ターン毎に1個ロシア軍団は、カフカスのスペースと近東との間で攻撃/退却することができます。これは、11.3.2の下で認められる「1回の移動」としてカウントします。

12.1.10 ロンドンとターラント [London and Taranto]：ロンドン [London] 内のユニットは、その戦闘にフランス又はベルギー国内のスペース内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ます。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ます。

12.1.11 複数国籍の攻撃 [Multinational Attack]：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ます (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しますが（9.2.3を参照）、これらの事例は複数国家攻撃の要件に優先されません。例えば、BRとBEユニットは、アントワープ [Antwerp]、オステンド [Ostend]、カレー [Calais]、アミアン [Amiens] では低いコストで一緒に活性化できる一方、BEユニットは複数国家攻撃においてBRユニットとしてカウントしません。

12.1.11.1 複数スペースからの複数国家の攻撃 [Multinational Attacks from Two or More Spaces]

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ます。同じ戦闘に含まれるその他のスペース（たち）は、通常のスペース内にいずれかの国籍からのユニットを含むことができます。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りません。この制限とスタッキング限度のため、各陣営が3つの国籍を超えて参加できる戦闘はありません。

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す。

12.2 戦闘の解決 [Combat Resolution]

12.2.1 各戦闘は、与えられた以下の順番でステップを使用して解決されます。：

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 [Designate the Combat]：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します。

12.2.3 戦闘戦力の決定 [Determine Combat Strengths]：各プレイヤーは、自軍の戦闘戦力を決定するため、戦闘に参加したユニットの戦闘値を合計します。防御側も、自軍戦闘戦力に防御スペース内の要塞のCFを合計します。このステップは、同時に実施されます。

12.2.4 塹壕無効化のプレイ [Play Trench negating Combat]：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ます。

注釈：塹壕を無効化する「ブルシーロフ攻勢 [BRUSILOV OFFENSIVE]」攻撃は、塹壕マーカーを持たないスペースに対して使用でき、この攻撃は「トルコの決意 [TURK DETERMINATION]」が防御戦闘カードとしてプレイされたか否かにかかわらず、使用されたと見なされます。

12.2.5 側面攻撃の試行 [Attempt Flank Attack]：攻撃側（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ます [12.3を参照]。側面攻撃が試行されると、戦闘ステップ6～9が同時ではなく順番に解決されることになります。

12.2.6 戦闘カードのプレイ [Play Combat Cards]：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たいかなる数の戦闘カード・イベントもプレイできます。加えて、攻撃側はこの戦闘によって条件を満たされ、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ます。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ちます。

12.2.7 DRMの決定 [Determine DRM]：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・カードを調べます。全ての攻撃ユニットがシナイ [Sinai] スペースにあると、-3 DRMとなります。（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を被りません）。このステップは、同時に実施されます。

12.2.8 射撃コラムの決定 [Determine Fire Column]：各プレイヤーは、どの射撃表を使用するのかを決定します。プレイヤーのユニットが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／要塞表を使用します。各プレイヤーは、適切な射撃表上で自軍の戦闘戦力を見つけ出し、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します）によってコラムの数をシフトさせます。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、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ます。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、同時に実施されます。

12.2.9 結果の判定 [Determine Results]：各プレイヤーはサイを1つ振り、自身のDRMによって修正し、結果を判定するため自身の射撃コラムと交差照合します。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として扱います。このステップは、側面攻撃が試行されたか（「無線傍受 [Wireless Intercept]」と共に行われる可能性）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、同時に実施されます。

12.2.10 損失の実行 [Take Losses]：各プレイヤーは、ここで相手側の結果によって要求される戦闘損失を適用しなければなりません。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りません。損失は防御側が獲得した損失ナンバーには影響しません。

12.2.11 戦闘勝者の判定 [Determine Combat Winner]：相手により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ます。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りません。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りません。**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 [THEY SHALL NOT PASS]」を捨て札します。引き分けか勝利すると、カードは表面を向けて彼の前に留まります。このカードは、それでもターン終了時に通常に捨て札されます。

12.1.12 防御側の退却 [Defender Retreat]：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りません。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枝を持つことができます。

12.2.13 攻撃側の前進 [Attacker Advance]：防御側が退却した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ちます。

12.3 側面攻撃 [Flank Attacks]

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

- ・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、敵ユニットが未占有の要塞ではない。

注釈：側面攻撃の試行は、「全ての塹壕効果を無効にする [cancel all trench effects]」一定の戦闘カードとイベントが戦闘で使用され、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ます。

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 [frontal assault]」又は「釘付け [pinning]」スペースとして指定しなければなりません。「釘付け」スペースを除く各攻撃スペースは、その攻撃スペースが他の敵占有スペースへ実線によって連結していない限り、側面攻撃試行のサイ振りに+1 drmを提供します。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占有下とは見なされません。友軍の攻撃ユニットに点線のみで連結した敵占有スペースは、側面攻撃試行のdrm判定の目的において無視されます。

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

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つ振ります。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6～9を解決することになります。これは、防御側が受ける損失によってその射撃が影響されることを意味します。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6～9を解決することになります。

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ます。**例**：「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のユニットが側面攻撃を試行して失敗すると、たとえ防御側の戦闘解決のステップ6～9で生き残ったBRユニットがなくても使用されることになります。

12.3.4.1 「ケマル [Kemal]」戦闘カードの場合、要求された1以上の戦闘値を持つTUユニットがもはや存在しなければ、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します（「0」軍団射撃表コラムは、「1」軍射撃表に切り上げます。）

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ります。

12.4 損失の実行 [Taking Losses]

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す。

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ます。あるユニットから取り去られた各ステップは、損失ナンバーを満たすためのユニットのLFを提供します。

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受けることなく、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りません。プレイヤーは、実際の損失ナンバーで受けることが可能であれば、要求されたよりも少ない損失を受けることはできませんが、決して損失ナンバーを超える損失を受けることもできません。

例：完全戦力のフランスの軍 (LF3) と減少戦力のフランスの軍 (LF3) が5の損失ナンバーを被ります。プレイヤーは、減少戦力の軍を除去し、それを軍団 (LF1) に置き換えなければなりません。次いで、その軍団は2ステップを損失して除去されなければなりません。完全戦力の軍は、無傷で留まります。フランス軍プレイヤーは、完全戦力のフランスの軍 (LF3) と減少戦力のフランスの軍 (LF3) から1ステップ損失を受けることはできませんでした。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です。

12.4.4 除去された減少戦力の軍は、ただちにその現在のスペース内で、予備ボックスからの同じ国籍の完全戦力の軍団（そのような軍団が存在したら）に置き換えられます。同じ国籍の完全戦力の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じ国籍の減少戦力の軍団によって置き換えることができます。使用可能な同じ国籍の軍団が予備ボックス内になければ、その軍は永久に除去され、補充を通して再建できません。

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ますが、OOSの軍は永久除去されます。

12.4.4.2 予備ボックス内に代替の軍団を持たない複数の軍を持つスペースが、適用可能なよりも多くの損失ナンバーを被ると、損失は他のユニットが適用可能となる前に1つの軍に適用しなければなりません。（これは、少なくとも1つの軍が永久に除去される結果になります。）完全なLP結果を満たせないものの、予備ボックス内で使用可能な少なくとも減少状態の1個軍団でそれを満たすことができる類似状況では、同じ定義が適用されます。一結果的に、軍の永久除去を含めなければなりません。

例：予備ボックス内に軍団がいないと仮定すると、以下の状況は軍の永久除去の結果になります。

- ・2個の完全戦力の軍 (各3LF) を持つスペースが、7損失ナンバーの結果を被る。
- ・2個の完全戦力の軍 (各2LF) を持つスペースが5損失ナンバーの結果を被る。

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ことには制限があります。BEF軍は、BEF軍団によってのみ置き換えられ、BEF軍団はBEF軍のみを置き換えます。MEFとBR NEの軍は、いずれかのBR軍団によって置き換えることができます。AUS、CND、PT、ANAの軍団は、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ません。

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、損失ナンバール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度があります。優先度のリストは、以下に表示されます。:

- BEF軍
- BEF軍団
- MEF軍
- AUS又はCND軍団

リスト上の最上位のユニットが損失ナンバール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きます。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、損失ナンバールを超過することなしに可能であれば、最初に損失を受けなければなりません。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度について選択できます。RU CAUとAUS又はCND軍団を含んでいる戦闘では、RU CAUが最初の損失優先度を持ちます。全ての場合において、12.4.5は12.4.3に優先します。

12.4.6 損失ナンバールは、そのスペース内に防御戦闘ユニットがない場合、或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ルが残っている場合（このため、その要塞は破壊されます）にのみ、防御側の要塞に適用されます。要塞のLFは、同一の損失ナンバールを満たします。いずれかの防御戦闘ユニットが戦闘に生き残ると（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ルによって影響を受けません。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ません。

12.4.7 軍は、以下のときに永久に除去されます。:

- 1) 軍が、超過スタックの状況を含めて退却の実行が不可能であると。代替の軍団が除去されず、マップ上にも置かれず。
- 2) 軍が退却できない（超過スタックの状況を含む）軍団に置き換えられる場合、軍は永久に除去され、軍団は除去されて除去／補充可能ボックス内に置かれます。
- 3) 軍がOOSの間に除去されるか又は損耗フェイズ中に除去されたら。
- 4) 除去された軍が、予備ボックス内にそれを代替するための軍団を持たない。
- 5) 軍が以下のいずれかであると：TU YLD、TI AoI、FR AoO、RU CAU、BEF、MEF、BR NE（ユニット・シンボルの右にドットでマークされます）。

12.5 退却 [Retreats]

12.5.1 概括 [In General] : 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に留まると（攻撃している唯一の完全戦力MNユニットを含みます）、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りません。これは、残っている完全戦力の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です。加えて、たとえ完全戦力の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りません。攻撃しているユニットは、決して退却しません。

12.5.2 退却の長さ [Length of Retreat] : 退却スペースの数は、損失ナンバールの差に依存します。差が1であると、防御側は1スペース退却しなければなりません。そうでなければ、防御側は2スペース退却しなければなりません。プレイヤー諸氏は、損失ナンバールが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ません。防御側は、損失ナンバールの結果が同数であると退却できません。

12.5.3 退却の無効化 [Ignoring Retreats] : 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ます。これは、損失ナンバールを増加させるわけではありません。このステップ損失は、いかなる防御ユニットからでも受けることができます。追加の1ステップ損失は、その後に少なくとも1防御ステップが留まるという条件で、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します。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1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ません。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ません。

12.5.4 退却のための除去 [Elimination Due to Retreat] : 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ます。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、補充できません。この場合、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、軍と共に除去されません。

退却が除去を生じさせるその他の場合:

- MN軍団: MN軍団が退却することを強制されたら除去されます。
- 代替軍団と退却: 除去された軍を代替した予備ボックスからの軍団が退却を実行できないか、追加ステップを受けることで退却を無効化できないか、又は超過スタックの状況によって除去されるのであれば、それは除去されます。加えて、除去された軍は、あたかも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ます。予備ボックスからの軍団で除去された軍に置き換えることは、永久除去を妨げるための回避を意味しません。これは除去された軍を置き換えた特定軍団の識別に関して、いくらか記憶する必要があります。現行の戦闘が終了した後、代替の軍団は通常に扱われます。

12.5.5 退却の制限 [Retreat Restrictions] : 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りません。:

- 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ません。
- 港湾から海上によって退却できません。
- 元々の防御スペース内に戻る退却はできません。
- 超過スタック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通過する際にスタッキング限度を破る退却はできます。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ります。
- 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ます。例えば、セダン [Sedan]

戦闘の例1：1914年8月の戦闘

ドイツ第8軍（完全戦力、5-3-3）と第1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）を攻撃します。

ドイツ軍は、2つの異なるスペースから攻撃しており、側面攻撃を試みます。ドイツ軍は、釘付けスペースとして第8軍のスペースを指定します。



3のサイの目を振り、軍団が第2軍以外のいかなる敵ユニットにも隣接していないため+1によって修正されます。試みは成功です。ドイツ軍は、軍表で7の戦力で最初に射撃します。3のサイの目を振って4の結果です。第2軍は2のLFを持つため、4の結果は2ステップ損失をもたらします。第2軍は、予備ボックスからの完全戦力の1-1-3軍団によって置き換えられます。ここでロシア軍は軍団表の1のコラムで応射し、4を振って1の結果です。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ます。防御側の損失ナンバー（4）が攻撃側の損失ナンバー（1）よりも高かったため、攻撃側が勝利します。攻撃側が勝利して完全戦力のユニットを持つため、ロシア軍プレイヤーが1ステップを課す森林によって認められた退却不可オプションの実施を選択しない限り、生き残っているロシア軍団は退却しなければなりません。その代わりに、ロシア軍は要求された2スペースをワルシャワ [Warsaw] まで戻る退却を選択します。ドイツ軍プレイヤーは、タンネンベルク [Tannenberg] 内へ前進することに決めます。タンネンベルクは森林スペースなので、ドイツ第8軍はそのスペース内で前進を停止しなければなりません。完全戦力の攻撃側のみが前進できるため、いまや減少戦力の軍団は前進に帯同できません。



戦闘の例2：1916年7月の戦闘

イギリス第3軍と第4軍（両者4-3-3、完全戦力）がアミアン [Amiens] スペース内にあります。カナダ軍団（2-1-4、減少戦力）とフランス第6軍（3-3-3、完全戦力）はシャトー・ティエリ [Chateau-Thierry] スペース内にあり、カンブレ [Cambrai] 内で段階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（両者2-1-4、完全戦力）を攻撃します。

注釈：英仏の混合部隊が参加しているので、3活性化ポイントがかかります。カナダ軍団がそのスペース内になかったら、フランス軍はイギリス軍と共同で攻撃できませんでした。



塹壕のために側面攻撃は不可能なので、全ての射撃は同時です。ドイツ軍は「要塞化機関銃 [FORTIFIED MACHINE GUNS]」戦闘カードをプレイし、そのサイの目に+1を加えます。段階2で塹壕化されているた

め、これらは軍射撃表の12~14コラムで射撃を実施します。5のサイの目を振り（+1 drm）、7の損失ナンバーを達成します。連合国プレイヤーは13射撃値を持ちますが、ドイツ軍の塹壕は6~8コラムで射撃することを意味します。4のサイの目を振り、4の損失ナンバーを獲得します。ルール12.4.5の下で、最初の損失はカナダ軍団から来なければならない、これは除去さ

れます。このターンにフランスはヴェルダン [Verdun] で大損害を被ったため、次いで連合国プレイヤーはイギリス第3軍と第4軍を減少させます。ドイツ軍プレイヤーは、第2軍と1個軍団を減少させます。防御側が戦闘に勝利したので、退却や前進はありません。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」カードをテーブル手前に保持します。



から2スペース退却しているユニットは、カンブレール[*Cambrai*]に退却し、次いでその退却をシャトー・ティエリ[*Chateau-Thierry*]内で終了できます。

- 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ません。
- 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りませんが、不可能であればカラの敵支配下スペース内へ退却できます（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します **【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りません。
- 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、以下の優先度リストに従います。：
 - 補給下の友軍スペース内へ。
 - 補給下ではない友軍スペース内へ。
 - 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。
 - 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度に従い、最初のスペースから2番目のスペースは再び優先度に従います。退却の優先度にかかわらず、ユニットは合法的な2スペースの退却ルートが存在したら、1スペース退却しているために除去されません。

12.5.6 以前に退却したユニットに対する戦闘 [Combat Against Previously Retreated Units]：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したら、すでに退却しているユニットはそのスペースに対して自身のCFを戦闘に加えません。加えて、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ません。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ます。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ません。

12.5.7 支配 [Control]：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ありません。そのスペースの支配は、攻撃ユニットがスペース内へ前進した後にのみ変更されます。

12.6 撤退 [Withdrawal]

12.6.1 「撤退 [WITHDRAWAL]」 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します。

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ます。

12.6.3 防御ユニット（要塞ではない）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します。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ません。（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ません。）

12.6.4 次いで、防御ユニットは1スペース退却しなければなりません。完全戦力の攻撃側は、1スペース前進できます。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ます。この退却は、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ります。

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ません。

12.6.6 軍団のステップが失われているなければ、次いで1軍団ステップの損失を無効にできます。

12.6.7 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します。

12.6.8 以下の状況は、軍が損失を受ける場合にのみ発生します。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す。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ります。

12.6.9 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（軍ではない）を通して損失を満たさなければならず、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ります。

例：BR 1、BRc、BRcが「撤退 [Withdrawal]」をプレイし、3損失ナンバーを被ります。BR 1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（BRc）へ裏返す必要があり、次いで（BRc）を戻すか又は他の（BRc）をマップ上に戻して置きます。

12.6.10 全防御ユニットが除去されても、軍団がスペース内にあったか又は軍団が予備からマップ上に置かれたら、「撤退」カードは1個減少軍団を生き残らせることができます。予備内に代替軍団を持たなかった軍（たち）によって占められ、これらの軍が全て除去されたら、この場合1個減少戦力軍団は生き残らないことになります。

12.7 前進 [Advance]

12.7.1 残っている全ての完全戦力の攻撃ユニットは、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ます。MNユニットは、決して前進できません。 **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ません。

12.7.2 全ての防御ユニットが除去されたら、前進ユニットは防御側のスペースにのみ進入できます。

12.7.3 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かなるスペースにも前進できません。ただし、前進ユニットは、砂漠、森林、山岳、湿地のスペースに進入した瞬間に停止しなければなりません。

12.7.4 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のために除去されたら、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ます。

例：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に占められていたら、ロシア軍ユニットは12.5.5に従って除去されることになります。ジューメルインカ内のCPユニットは、イスマイール [Ismail] まで前進できます。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す。

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ません。

12.7.6 前進ユニットは、攻囲できるのであれば、無傷の敵要塞のみを含んでいるスペースに進入できますが、それを越えては前進できません。ただし、十分な前進ユニットが要塞を攻囲した後、他の前進ユニットは12.7.3の条件下に前進を継続できます。

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] に前進できます。：

- ・その戦闘での防御スペースだったら。
- ・「海への競争 [Race to the Sea]」イベントがプレイされていたら。
- ・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、決して前進できません。

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します。

12.0 戦略再配備 [Strategic Redeployment]

SRの目的において、ANA、AUS、CND、PTの軍団はイギリス軍、SNユニットはトルコ軍です。ANAとSNについての制限を参照してください (13.1.8)。

13.1 ルールの概括 [General Rules]

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ます。

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ります。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ポイントがかかります。

13.1.3 各アクション・ラウンドに複数回SRできるユニットはありません。ユニットは、プレイヤーがSRカードをプレイするとき毎にSRができます。

13.1.4 SRは、プレイヤーが望むように異なる国籍やスペースの間で分割できます。プレイヤーは、あるスペースからいくつかのユニットをSR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ます。

13.1.5 SRの手順 [SR Procedure]：SRを使用するためには、ユニットは補給下になければなりません。ユニットは、そのスペースから他の友軍補給下のスペースへと、スペースを連結している実線又は資格を持つ点線を使用することでSRできます。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ます。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ます。ユニットは、攻囲下の敵要塞を含むヘクスを通過してSRできますが、敵の戦闘ユニットは決して通過できません。ユニットは、要塞が攻囲下に留まる限り、攻囲下の敵要塞の内外へSRできます。ユニットは、SR後に要塞がもはや攻囲下でなくなるのであれば、攻囲下の敵要塞の外部へSRできません。

13.1.6 ロシア軍のSR [Russian SR]：ロシア軍ユニットは、近東ロシアを含むロシア国内でのみSRができます。これは、陸上SRと予備ボックスを往来するSRも含みます。ロシア軍団は、海上によるSRが認められません。

13.1.7 海上によるSR [SR by Sea]：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できます。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ません。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りません。軍は、決して海上によってSRできません。ロシア外部のロシア軍団のSRについての制限を除き、他の全ての国籍は、海上によってSRできます。

13.1.7.1 中欧列強プレイヤーは、SR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ます。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ません。

13.1.7.2 連合国プレイヤーは、SR海上移動のために、ドイツやロシア国内ではない友軍支配下の港湾を使用できます。例外：連合国ユニットは、ガリポリ [Gallipoli]を支配しない限り、海上によってコンスタンティノーブル [Constantinople]を往来するSRができません。

13.1.8 SRと予備ボックス [SR and the Reserve Box]：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SRできます。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です。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にもSRができます。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を認めません。ただし、セルビア軍団は、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できます。予備ボックスと近東のいずれかのスペースとの間でSRを使用している1個イギリス軍団は、ルール13.2.1の下で海上によってSRできる単一軍団としてカウントします。US軍団は、たとえ港湾スペースがUSユニットを含まなくても、予備ボックスからフランス国内のいずれかの連合国支配下の港湾へSRができます。

13.1.9 軍団ユニットは、マップから予備ボックスへSRできます。

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ます。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できます。ユニット「B」は、異なるスペース内にSRできます。次いでユニット「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できることになります。

13.1.11 首都とSR [Capitals and SR]：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-ハンガリーの場合はウィーン [Vienna]又はブダペスト [Budapest]）を支配又は攻囲したら、その国家の軍団は、敵の支配又は攻囲が続く限りSRで予備ボックスの往来ができません。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ません。MNユニットは、陸上SRを使用できません。予備ボックスの往来のみでSRができます。

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ができません。：ソフィア [Sofia]又はコンスタンティノーブル [Constantinople]へ補給をたどっているドイツ軍と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]、コンスタンティノーブル [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SR制限 [Near East SR Restrictions]

13.2.1 ターン毎に、1個イギリス軍団（AUS軍団を含めますが、CND、PT、BEF軍団は含めません）のみが、近東を往来するために予備ボックスの使用又は近東を往来するために海上によるSRができます。近東マップ上の位置間をSRできるこれらのユニットの数に限度はありません。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の使用は認められません。ロシア軍団の近東を往来する海上SRは、認められません（予備ボックスSRは認められます）。コンスタンティノーブル [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に制限はありません。ANAは予備ボックスへSRできず、近東外部への海上SRも使用できません。

13.2.2 ターン毎に、1個ロシア軍団（軍は不可）のみが、近東マップを往来するためにSRを使用できます。

13.2.3 ターン毎に、1個CP軍団のみが、近東マップを往来するためにSRを使用できます。**例外：**トルコの軍と軍団は、この限度に対してカウントしません。この限度は、近東マップ内でのみSRするCPユニットに適用しません。

13.2.4 近東マップ内でのみでSRができるBR（AUSを含む）、RU、非トルコ軍CPの数に限度はありません。**例外：**RUユニットは、ロシア国外ではSRができません。

13.2.5 連合国の軍団は、トルコが参戦する前に、近東マップを往来するためにSRできます。

14.0 補給 [Supply]

14.1 ルールの概括 [General Rules]

14.1.1 ユニットは、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りません。非補給下（OOS）ユニットは、多くの罰則を被ります [14.3を参照]。

14.1.1.1 活性化 [Activation]：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ます。続く移動で補給をたどるラインが解放できても、これらOOSのユニットは移動又は攻撃ができません。逆に言えば、もはや補給をたどれない場所へ移動する活性化ユニットは、それでもOOSでマークされる前に完全な移動を完了できます。

14.1.1.2 戦闘 [Movement]：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ます。（ラウンドの早期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するかもしれません）。攻撃のために活性化したユニットは、自身の攻撃前に友軍の攻撃の結果としてOOSになると攻撃できません [14.3.1を参照]。

14.1.2 補給をたどる [Tracing Supply]：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、友軍支配下の補給源まで補給をたどらなければなりません。

14.1.3 補給路の制限 [Supply Path Restrictions]：補給路は、補給をたどっているユニットを含むスペースを除き、以下を通過してたどることができません。：

- ・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過して補給をたどれます。
- ・たどっているユニットの国籍が移動できない点線を越えて。**例外：**RU、RO、SBのユニットは、ロシア軍の補給源に連結した点線を越えて補給をたどることができます。

14.1.4 港湾を通しての補給路 [Supply Paths Through Ports]：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、次いで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ます。以下の制限は、港湾を通して補給をたどることに適用します。：

- ・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ます。**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] を使用できません。

・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はない、いかなる友軍支配下の港湾も使用できます。**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ティノープル [Constantinople] を使用できます。

14.1.5 常時補給下 [Always in Supply]：以下のユニットは常時補給下で、補給をたどる必要がありません。：

- ・モンテネグロ軍のMN、イギリス軍のANA、トルコ軍のSNユニット、並びにこれらのユニットが占めるスペース。近東マップの外周で機能しているとき、ANAとSNのユニット、並びにこれらが占めるスペースは、通常に補給をたどらなければなりません。
- ・セルビア軍ユニットは、セルビア国内では常時補給下です。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、結果としてOOSになる可能性があります。
- ・要塞は補給を必要とせず、OOSによる影響を受けません。
- ・メディナ [Medina] 内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す。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ません。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、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ことに注意してください。

14.2 補給源 [Supply Sources]

14.2.1 CP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]、コンスタンティノープル [Constantinople] です。

14.2.2 ロシア軍、セルビア軍、ルーマニア軍のユニットについての補給源は、ロシア国内又はベオグラード [Belgrade] 内の補給源シンボルでマークされたスペースです。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ません。

14.2.3 セルビア軍ユニットは、サロニカ [Salonika] が連合国支配下であると、やはり補給源として使用できます。

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] です。パリ [Paris] は、補給源ではありません。

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ます。

14.3 非補給下の影響 [Out of Supply Effects]

14.3.1 OOSのユニットは、移動又は攻撃ができません。

14.3.2 OOSのユニットは、SRができません。

14.3.3 OOSのユニットは、塹壕化ができませんが、自身のスペース内に存在している塹壕の特典を受けることはできます。

14.3.4 防御しているOOSのユニットは、いかなる戦闘イベント・カードの特典も受けられません。OOSのユニットと共にスタックした補給下の防御ユニットは、いかなる戦闘イベント・カードの特典も受けられません。

14.3.5 損耗フェイズ中にOOSのユニットは、除去されます。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ません。両陣営のOOSユニットは、同時に取り去られます。それ故、

敵のOOSユニットの除去は、いかなる友軍のOOSユニットへの補給線も開くことができません。

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のスペース（アラビア [Arabia] スペースを含む）は、敵支配下となります。スペースは、損耗について同時にチェックされます。**例外：**ルール 14.1.5 の下で、セルビアのスペースはCPユニットがスペースに進入するときのみ変換されます。**注釈：**同じスペースが補給をたどれる一方で、特定スペース内のユニットが補給をたどれない可能性があります。このようなユニットは、スペースの支配が変化しない一方でOOSであることで除去されます。

注釈：スペースは、友軍補給の欠乏のため損耗フェイズ中に敵支配下となり、敵の補給のためではありません。スペースは、支配を変更するために敵補給源へたどる必要があります。これは、スペースの支配がターンからターンへと行き来することを導くかもしれません。

15.0 要塞 [Fortal]

1.5 ルールの概括 [General Rules]



15.1.1 ユニットの、要塞を攻囲可能でない限り、移動又は前進中に非攻囲下敵要塞を含むスペースに進入できません（11.1.8 も参照）。非攻囲下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ません。

15.1.2 要塞を除去するため、攻囲する必要はありません。いまだに攻囲されていなければ、隣接スペースから攻撃され得ます [15.2.3を参照]。

15.1.3 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ます。

15.1.4 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戦力に自身の戦闘値を加えます。

15.1.5 要塞は防御するのみで、攻撃の戦闘戦力には自身のCFを加えることができません。

15.1.6 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られません。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ます。



15.1.7 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のみ（それ故要塞を破壊する）、損失ナンバーが防御している要塞に適用されます。要塞は1ステップのみを持ちます。1ステップ損失を受けたら、除去されて破壊マーカーでマークされます。

15.1.8 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ません（たとえ、要塞のスペースから全てが退却していたとしても）。

15.1.9 破壊要塞 [Destroyed Fortal]：要塞は、補充できません。いったん破壊されたら、ゲームの残りについてはそのままの状態です。

15.1.10 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ません（そして、そのVPを主張できません）。

15.1.11 ロシア軍の要塞 [Russian Fortal]：ドイツ軍ユニットは、「オーベル・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ません。ただし、ドイツ軍ユニットは、非占有のロシア軍要塞を攻囲できます。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ません。

15.1.12 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を攻撃、進入、攻囲ができません。

15.2 攻囲 [Besieging]

15.2.1 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LFに相当する数の軍団が単一のアクション・ラウンド中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りません。例えば、ヴェルダン [Verdun] を攻囲するためには、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）が要求されます。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、攻囲下マーカーを置きます。

15.2.2 いったん敵の要塞が攻囲されると、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ます。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ません（リガ [Riga] が唯一の例です。）

15.2.3 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ます。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ます。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ます。

15.2.4 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ません。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「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ありませんが、要塞はもはや攻囲下ではありません。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します。追加の友軍ユニットがスペースに進入したら、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りません。

15.2.5 砂漠スペース内の要塞 [Forts in Desert Spaces]：砂漠スペースは、夏季中は戦闘のために活性化できません。砂漠スペースは、夏季中に攻撃され得ません。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ります。

15.3 攻囲の解決 [Siege Resolution]

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



15.3.2 攻囲下要塞毎にサイが1つ振られます。サイの目が攻囲下要塞のLFよりも大きければ、その要塞は除去されます。破壊済 [Destroyed] マーカーでその要塞をマークします。

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だけ修正されます。これは、他の全てのターンが三か月間なのに対して、これらのターンが短期間（1か月間）であることを反映します。

16.0 戦争と平和 [War and Peace]

16.1 プレイヤーの戦争状態 [Player War Status]

16.1.1 開始時 [At Start] : 両プレイヤーは、全てのシナリオを動員参戦段階で開始します。

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）に開始して、両プレイヤーは戦争状態フェイズ中に自身の参戦段階が増加しているのかどうかをチェックします。

16.1.3 限定戦争 [Limited War] : このフェイズ中に、あるプレイヤーの戦争状態が4以上であると、そのプレイヤーの参戦段階は限定戦争に上昇します。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ます。その引きパイルは、いまや自軍の限定戦争カード並びに現在手札になく永久に取り去られていない自軍の動員カードから構成されます。戦略カード引きステップの開始時、戦闘カードが捨て札された後、新たな引きパイルを形成するため、プレイヤーは新たな引きパイルと捨て札パイルとを一緒にしてシャッフルします。

16.1.3.1 トルコの参戦 [Turkish Entry] : 中欧列強の参戦段階が限定戦争に増加したとき、トルコは中欧列強陣営で参戦します。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きます。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ません。

16.1.4 総力戦 [Total War] : このフェイズ中に、あるプレイヤーの戦争状態が11以上であると、そのプレイヤーの参戦段階は総力戦に上昇します。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ます。いまやその引きパイルは、自軍の総力戦カード並びに現在手札ではなく永久に取り去られていない限定戦争カードと動員カードから構成されることになります。戦略カード引きステップの開始時、戦闘カードが捨て札された後、新たな引きパイルを形成するため、プレイヤーは新たな引きパイルと捨て札パイルとを一緒にしてシャッフルします。

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ます。

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、プレイヤーの参戦段階は決して減少することがありません。

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、参戦段階ではありません。これは、「海への競争 [Race to the Sea]」と「オーベル・オスト [Ober Ost]」の制限が戦争状態フェイズになるまで待つ代わりに、特定のターン中に解除され得ることを意味します。

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ます。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ります。

16.2 統合戦争状態 [Combined War Status]



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、休戦が宣せられます。ゲームは終了して勝者が判定されます。

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

16.3 USの参戦 [US Entry]



16.3.1 USの全面参戦には、US参戦記録欄上で記録される3ステップの過程があります。US参戦マーカーは、初期にはUSの中立 [Neutral] ボックス内で開始します。

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参戦欄の「ツィンマーマン電信可 [Zimmermann Telegram Allowed]」ボックスへ移します。「ツィンマーマン電信 [ZIMMERMANN TELEGRAM]」イベントは、これが発生する前にプレイできません。

16.3.3 「ツィンマーマン電信 [ZIMMERMANN TELEGRAM]」 がプレイされたとき、US参戦マーカーをそのボックスへ移します。いまやUSは連合国プレイヤーにとっての活性国家ですが、連合国プレイヤーはUS増援カードをプレイできません。

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 [ZIMMERMANN TELEGRAM]」がプレイされたターンに続くいずれかのターンにプレイできます。「ヨーロッパへ [OVER THERE]」イベントがプレイされたとき、US参戦マーカーをそのボックス内へ移します。いまや連合国プレイヤーは、USの増援カードをプレイできます。

16.3.5 「14カ条 [14 Points]」 イベントは、USの参戦に影響を与えませんが、やはり「ツィンマーマン電信 [ZIMMERMANN TELEGRAM]」イベントの前にプレイできません。それ故、そのイベント表示は、US参戦マーカーの裏面です。

16.4 ロシアの降伏 [Russian Capitulation]



16.4.1 中欧列強プレイヤーは、史実と同様にブレスト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可能性を持ちます。これは、6ステップの過程で完成されます。ロシア降伏マーカーは、最初は「ツァーリ万歳 [God save the Tsar]」ボックス内で開始します。

16.4.2 中欧列強プレイヤーは、現行CPロシアVPマーカーを使用し、現在支配するロシア国内のVPスペースの数を総合記録欄上で記録します（たとえそのスペースが現在OOSであっても）。連合国プレイヤーがロシアのVPスペースを奪回したら、総合記録欄上でマーカーが戻されます。

16.4.3 中欧列強がロシア国内で3つ以上のVPスペースを支配したとき、ロシア降伏マーカーは「ツァーリの指揮掌握可 [Tsar Takes Command Allowed]」ボックスに移されます。いまや中欧列強は、「ツァーリの指揮掌握 [TSAR TAKES COMMAND]」イベントをプレイできます。現行CPロシアVPマーカーが「ツァーリの指揮掌握」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「ツァーリ万歳 [God Save the Tsar]」ボックスへ戻します。

16.4.4 「ツァーリの退位 [Fall of the Tsar]」 イベントは、「ツァーリの指揮掌握 [TSAR TAKES COMMAND]」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ます。これが発生したら、ロシア降伏マーカーをロシア降伏記録欄の「ツァーリの退位 [FALL OF THE TSAR]」ボックスへ移します。この合計が「ツァーリの退位」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以上になるまでロシア降伏マーカーを「ツァーリの指揮掌握」ボックスへ戻します。

16.4.5 「ツァーリの退位 [Fall of the Tsar] イベントがプレイされたとき、現行CPロシアVP マーカーとツァーリ失脚後CPロシアVP マーカーを、総合記録欄上の同一ボックス内に置きます。加えて、ロシア降伏マーカーを「ツァーリの退位」ボックスへ移します。いまや、ロシア軍ユニットを含んでいる戦闘のためのAPの活性化コストは、活性化ユニットがその攻撃に参加しているか否かにかわらず、スペース毎ではなくユニット毎に1 Opsです。

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「ツァーリの退位 [FALL OF THE TSAR] イベントに続くいずれかのターンにプレイできます。：1. 現行CPロシアVP マーカーが、総合記録欄上でツァーリ失脚後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] の占領をカウントします）、又は2. 中欧列強がロシア国内の7つ全てのVPスペースを支配する（バクーを除きます）。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]」ボックス内へ移します。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「ツァーリの退位」ボックスへ戻します。

16.4.7 「ボルシェヴィキ革命 [BOLSHEVIK REVOLUTION] イベントがプレイされたとき、ロシア降伏マーカーをそのボックスに移します。各ターンに1 RU RPまでを消費できます。

16.4.8 「ブレスト-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 [BOLSHEVIK REVOLUTION] イベントのプレイに続くいずれかの時点でプレイできます。「ブレスト-リトフスク条約」がプレイされたとき、ロシア降伏マーカーをそのボックスへ移します。

16.4.9 影響 [Effects] : 「ブレスト-リトフスク条約 [Treaty of Brest-Litvsk] がプレイされたとき、ロシア軍ユニットは以下の制限下にあります。：

- 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ません。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ます。
- RUユニットは、連合国ユニットを通過して移動又は共にスタックできません（逆もまた同様）。現在連合国ユニットとスタックしているロシア軍ユニットは除去されます（拘留）。

デザイン・ノート : これは、連合国プレイヤーが、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て、連合国ユニットを攻撃から防護するのを防ぐためです。

- RUユニットは、もはや攻撃できません。CPユニットはRUユニットを攻撃できませんが、TUユニットは近東マップ上で攻撃できます。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、攻囲を解決できます。

16.5 和平協定 [Peace Terms]

16.5.1 あるプレイヤーは、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ます。

16.5.1.1 中欧列強プレイヤーは、現行VP 合計が11 以上であると、和平協定を提言できます。

16.5.1.2 連合国プレイヤーは、現行VP 合計が9 以下であると、和平協定を提言できます。

16.5.2 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します。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の影響を判定するため、和平協定表を使用してサイを1 つ振ります。その結果は、VP 段階を増加、減少、又は変化させません。

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ありません。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ます。和平協定は、ゲーム毎に一度のみ受諾されます。なぜならば、その受諾によりゲームが直ちに終了するからです。

17.0 補充 [Replacements]

17.1 ルールの概括 [General Rules]

17.1.1 補充フェイズ中、各国は自国の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。

17.1.1.1 連合国 (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消費できます。加えて、これらのユニットは、連合国RPs を使用してのみ補充され得ます。

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くことができません。

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-ハンガリーの場合はウィーン [Vienna] 又はブダペスト [Budapest]）を支配又は攻囲したら、その国家はRPs を消費できません。ただし、非補給下であるものの非攻囲下のパリは、FR RPs の消費を認めます。**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ません。ただし、ベルギーとセルビアの軍ユニットは、合法的にマップ上に置ける場合にのみ再建できます [17.1.5 を参照]。ベルギーとセルビアの軍団は、たとえその国家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ます。

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ます。

17.1.4.1 ソフィア [Sofia] 又はコンスタンティノーブル [Constantinople] へ補給をたどっているドイツ軍及びオーストリア軍のユニット、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]、コンスタンティノーブル [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のユニットは、補充を受け取れません。

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

- セルビアの軍ユニットは、「サロニカ [SALONICA] 又は「ギリシャの参戦 [GREECE NEUTRAL ENTRY]」のイベント・カードがプレイされ、しかもサロニカ [Salonica] が連合国支配下であると、サロニカに再建できます。これらは、通常の増援制限に従って、ベオグラード [Belgrade] に再建できます。
- ベルギーの軍は、ブリュッセル [Brussels]、アントワープ [Antwerp]、オステンド [Ostend] に再建できます。ベルギーの軍は、補給線が存在しなければアントワープに再建できません。これらのスペースがどれも連合国の支配下でなく補給下にもなければ、ベルギーの軍はカレー [Calais] に再建できます（カレー [Calais] は、1914 年10 月の後に連合国によって保持されたベルギーの端もあらわします）。

例外 : セルビアの軍は、ニシュ [Nis] がCP の支配下であると、ベオグラード [Belgrade] に再建できません。

17.1.6 イギリスのANA 軍団が除去されたら、再建されたときにアラビア [Arabia] 国内に置かれます。

17.1.7 いくつかのユニットは、決して補充を受けられません。これらのユニットは、右上端のドットでマークされます。例：BR BEF 軍。

17.1.8 USのRPs：「ヨーロッパへ [Over There]」イベントのプレイ後、プレイされた全ての連合軍RPカードは、カード上に記載されたRPと同様に1 US RPを創出します。

カードの注釈 [Card Notes]

この項目は、プレイヤー諸氏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ます。

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りました。

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です。

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、ドイツ軍と連合国との間で常にバランスが振れ動きました。1918年の夏にのみ、圧倒的な物量が連合国に恒久的な航空優勢を与えることとなります。

アレンビー [Allenby]：以前は西部戦線の騎兵司令官で、1917～18年にかけてトルコに対するイギリス軍の勝利を導きました。

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年のルーマニアに対する電撃戦スタイルの戦役に参加しました。

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です。

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

海上封鎖 [Blockade]：イギリス軍による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、戦争最後の2年間はドイツとオーストリアに食料不足と飢餓さえ蔓延しました。

ブリュッヒャー [Blucher]：1914年にドイツ軍が最初にマルヌ川背後に進出したとき以来の、フランス軍に対する1918年5月攻勢の暗号名です。

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きました。

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ました。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りました。

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りました。その参戦はセルビアの崩壊を導きましたが、1918年10月に連合国がサラニカを突破したとき、ブルガリア軍部隊は徹底的に叩かれました。

塩素ガス [Chlorine Gas]：1915年春にイープルでドイツ軍によって使用され、ドイツ軍は戦術的突破に成功しましたが、それを発展させるための予備を持ちませんでした。

諜報活動 [Cloak and Dagger]：連合国の諜報活動は、第二次世界大戦のウルトラ程の成功は収めませんでしたが、ときには疑いなく有益な情報をもたらしました。

護送船団 [Convoy]：1917年初頭の莫大な商船の損失により、イギリス海軍省は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りました。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ました。

塹壕 [Entrench]：フランス軍は塹壕戦に消極的でしたが（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ました。

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国大攻勢でのフォッシュ将軍のスローガンです。

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でした。

ツァーリの退位 [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きました。

火炎放射器 [Flamethrowers]：火炎放射器が最初に大量使用されたのは、1916年のヴェルダンでした。

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、重要要塞拠点に配備された機関銃でした。

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でした。

フランス・オリエン特軍 [French Army of the Orient]：サラニカのフランス軍部隊に与えられた名称です。

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、その年はフランス軍大攻勢の望みは絶たれました。

グランド・フリート [Grand Fleet]：イギリス海軍のグランド・フリート（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みました。

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に及ぶラインで秋に終了しました。

ギリシャの参戦 [Greek Entry]：1915年に連合国部隊はサラニカの一部を占領しましたが、ギリシャは1917年になるまで連合国に加わりませんでした。

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することができました。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、実際にはリエージュ要塞が陥落するまで到着していませんでした。

高海艦隊 [High Seas Fleet]：ドイツ軍高海艦隊は、強大なイギリス軍グランド・フリートによって戦争の大部分を港内に押し込められました。1916年、ユトランドで戦争中唯一の艦隊戦が行われました。戦術的にはドイツ軍の勝利でしたが、イギリスの海上封鎖を突破することに失敗し、戦略的には敗北を喫しました。

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に君臨しました。

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でした。

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ました。

フォン・フティエル [Von Hutier] : 1917年のリガでの勝利（対ケレンキー政府部隊）に貢献したドイツ軍の将軍です。後には、フランスで軍を指揮しました。

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年にドイツ工業地帯に一連の戦略爆撃を開始しました。

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、最初は中立で留まりましたが、1915年に連合国に加わりました。

ケマル [Kemal] : 後の近代トルコの父です。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ました。

ケレンスキー攻勢 [Kerensky Offensive] : 第一次世界大戦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ました。最後にはロシア南方正面軍が崩壊する結果となりました。

陸上軍艦 [Landships] : 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でした。

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ませんでしたが、間もなく正規軍の間に組み入れられました。

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みましたが、最終的には対トルコ戦役からの雑多な部隊によって鎮圧されました。

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です。

ロイド・ジョージ [Lloyd George] : イギリスの第二次戦時内閣首相は、ヘイグ將軍の攻撃本能を抑えようと試みました。特に第三次イープル戦の死闘後、人員と物資を出し控えました。

ルシタニア号 [Lusitania] : 1915年にドイツ軍のUボートによって客船が沈没し、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りました。ルシタニア号がほぼ間違いなくイギリス向けの軍需物資を運んでいたことに注意する必要があります。

マタ・ハリ [Mata Hari] : マタ・ハリは、魅惑的なダンサー、売春婦、むしろ無能なドイツのスパイでした。他のドイツ諜報員の方が優れた結果を達成しましたが、第一次世界大戦を扱ったゲームにおいてこの最も有名なスパイを無視できるでしょうか？

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軍に与えられた名称です。この試みは、ほぼ一年続く血みどろの戦役の後に失敗しました。

ミヒャエル [Michael] : 1918年の西部における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ましたが、戦略指針の欠如により戦争を勝利に導く戦いとはなりませんでした。

坑道攻撃 [Mine Attack] : 伝統的な攻囲戦の一部としての坑道と対坑道の使用は、第一次世界大戦における塹壕戦の大きな特徴でした。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ました。

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ました。彼の優柔不断がマルヌで失敗に導くことを助長しました。

マスタード・ガス [Mustard Gas] : 糜爛性の持続ガスで、使用した後にしばらく残留し、数週間経った後でも危険でした。

オーベル・オスト [Ober Ost] : 東部におけるドイツ軍の最高司令部で、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りました。

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

平和攻勢 [Peace Offensive] : 大戦中における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崩壊に帰せられます。

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

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です。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ました。

プレーヴェ [Plevé] : プレーヴェは、老齢で病気で（戦争中に死亡しました）が、ツァーリの軍司令官の中で最も有能な一人でした。

プトニク [Putnik] : セルビアの「將軍」で、健康悪化により高熱状態で指揮を執りましたが、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ました。

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、連合国とドイツは相手の側面に回り込もうと一連の機動を試みました。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りました。

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りました。

帝国議会の休戦協定 [Reichstag Truce] : 戦争初期、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ました。ただし、戦争が長期化するに連れて、結局休戦は瓦解しました。

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りましたが、わずか4カ月以内に征服されました。

王室戦車軍団 [Royal Tank Corps] : 王室戦車軍団は、1917年にカンブレ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ました。

サロニカ [Salonica] : ギリシャが連合国に加わるかどうか確信が持てませんでしたが、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年の秋にフランス/イギリス軍部隊をサロニカへ上陸させました。この部隊は、戦争中に拡大されましたが、1918年の後半にのみ威力を発揮しました。

悪天候 [Severe Weather] : 全ての戦争がそうであったように、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ました。

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でした。

Sud軍 [Sud Army] : このオーストリア-ドイツ軍の混成部隊は、戦争の大部分において東部戦線で奮戦しました。

奴らを通すな [They Shall Not Pass] : ヴェルダンにおけるフランス軍防衛部隊の合言葉で、フランス軍の決意を象徴しています。

ブレスト-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りました。

ツァーリの指揮掌握 [Tsar Takes Command] : 一連の大敗後、彼の軍隊はポーランドから退却していました。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ました。これは、ロシアにとって破滅的な決定であり、ロシア軍司令部のニコライが兵隊ごっこに興じている間、彼の帝国は無法状態になりました。

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（ツァーリは数週間以内に退位しました）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ました。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ました。

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ました。ドイツのための主要な戦時活動にもかかわらず、超国家主義者によって戦後殺害されました。

アフリカでの戦争 [War in Africa] : ドイツのアフリカ植民地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って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ありませんでした。

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」ではありません）で命令を送信する習慣があり、特に1914年の東部戦線でドイツ軍に重要な作戦的情報を与えました。

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いました。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でした。

ヤンクスとタンクス [Yanks and Tanks] : 連合国の戦車集団と新鋭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ました。

ユデーニッチ [Yudenitch] : カフカスにおけるロシア軍司令官で、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ました。

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いました。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ました。

ツィンマーマン電信 [Zimmermann Telegram] : メキシコをUSの背後での戦闘に引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りました。



デザイン・ノート [Design Notes]

マップ [The Map]

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す。ポイント・トゥ・ポイント移動システムの最大の利点は、デザイナーの焦点を明らかにする点にあります。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です。

PoG のマップは、WWI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ました。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ました。

戦闘序列 [The Order of Battle]

PoG の戦闘序列は、WWIに参加した全ての軍を含むものではありません。例えば、1914年に編成されたフランス第8軍は、ゲームでは見当たりません。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ます。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ります。

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します（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地位が与えられました）。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す。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します。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きます。

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ました。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ました。1914年には、イタリアはドイツと組むことが予想されました。ルーマニアは、1914～15年に中欧列強に寝返ったでしょう。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でしょうか？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でしょうか？

*PoG*は、プレイヤー諸氏に広範なWhat If?の探究を認めますが、その他は慎重に除外されています。いくつかは、取るに足らないと判断されて除外されました。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す。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でした。敵の土地を賄賂として差し出す方が常に容易です。

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ましたが、やはりオーストリア・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でしょう。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です。ツァーリ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れます。

他のWhat If?は、ゲームの視野外として除外されました。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ありません。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ません。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でしょう。

他のWhat If?は、ゲームでプレイヤーに課すにはあまりにも些細なことなので落とされました。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でしょう（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ります）。

最後に、プレイヤーの後知恵に対抗するためと、プレイ・バランスに深刻な打撃を与えることを避けるため、一定の可能性が除外されました。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でしょう。ゲームはWWI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しません。

戦争状態 [War Status]

（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りません。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ありません。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です。

*PoG*の戦争状態は、いくつかの要素を持ちます。第一に、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ます。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しますが、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す。

第二に、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ます。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（ロシア降伏記録欄）、合衆国は（US参戦欄を通して）戦争を傍観している困難さを知ることになります。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です。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ますがUS参戦の機会も増加させます。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ます。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の参戦とツァーリ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します。

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ます。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ます。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でしょう。

勝利条件 [Victory Conditions]

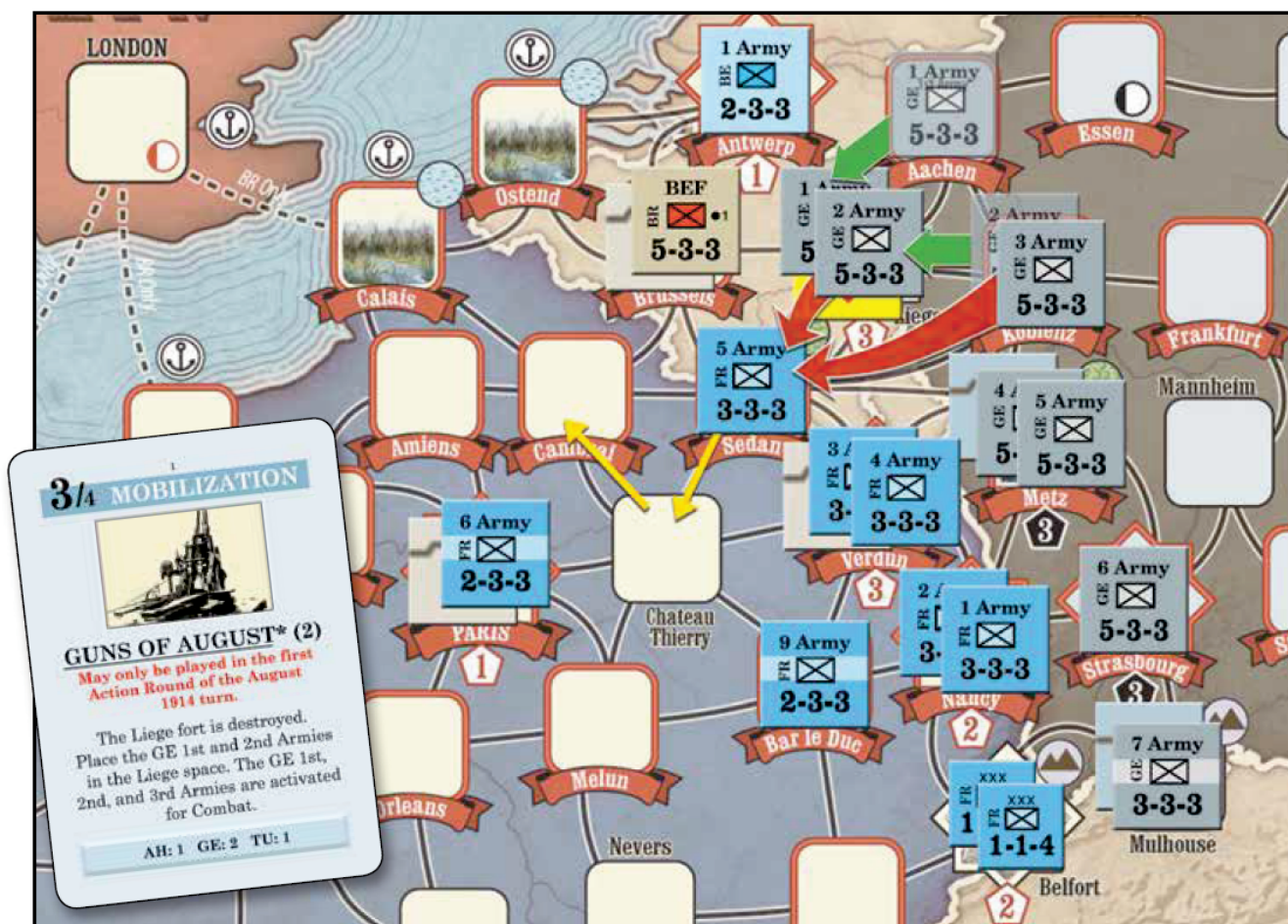
勝利条件は、史実の成果との比較としてのプレイ・バランス上の興味と、地上での一定の戦役で戦うための作戦的な理由を提供するためにデザインされました。例えば、メディナ [Medina] をVPスペースとすることで、ゲームでトルコが戦争中を通して軍団をフルで保持する理由を持つことになります。

和平協定のルールは、実際には2つの陣営の内外へのプロパガンダをあらわします。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とき（VPsが優る）にのみ和平を提言することになります。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）ことにありますが、提言が明らかに不誠実なものであれば逆効果です（VP失う）。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います。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です。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します。

献辞 [Dedication]

以下の方々に謝意を表して終わりとします。： *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ません）；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



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

拡張したプレイの例 [Extended Example of Play]

この拡張したプレイの例は、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のアイデアを紹介することになります。このゲームは、Gene Billingsleyを連合国プレイヤーとして、Andy Lewis（ゲームのディヴェロッパー）を中欧列強プレイヤーとして、emailによって実施されました。どちらのプレイヤーも戦略について熟練していないので、Ted Reicer（ゲームのデザイナー）によってコメントを提供します。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ります。例を読むにあたって、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します。以下の拡張されたプレイの例は、勝利ポイントの目的において、史実マップを使用しています。

国家の注釈：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す[例えば、「FR第5軍」は完全戦力で、「(FR第5軍)」は減少戦力です]。

中欧列強は、「8月の砲声」カードを手札に持ってゲームを開始することを選択しています。それ故、最初に6枚のみのカードを引き、手札は合計で7枚です。連合国プレイヤーは、最初の手札として7枚のカードを引きます。

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します。

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だけ増加することを意味します。

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 [GUNS OF AUGUST]」（中欧列強カード#1）をイベントとしてプレイします。

中欧列強並びに統合戦争状態マーカーを2に移します。リエージュ [Liege] に破壊マーカーを置きます。GE第1軍と第2軍をリエージュ内に前進させます。

GE第1軍、第2軍、第3軍は、セダン [Sedan] のFR第5軍を攻撃します。

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ます。結果は5の損失ナンバーであるため、FR第5軍は損失ナンバーの3ポイントのために1ステップを失います。軍の減少戦力面のLFIはまだ3で、損失ナンバーの2ポイントのみが未消化であるので、2番目のステップを失いません。

連合国のサイの目は、軍射撃表の3のコラムで3です。結果は2の損失ナンバーですが、ドイツ軍の最低LFは3なので効果はありません。

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りません（最大の退却は2スペースです）。

(FR第5軍)は、シャトー・ティエリ[Chateau-Thierry]を通過してカンブレ[Cambray]に退却します（他のゲームのごとく、退却が開始した場所から2スペース離れる必要がないことに注意してください）。

GE第2軍と第3軍は、セダン[Sedan]へ前進します（セダンは森林スペースなので、これを越えて前進できません）。VPマークは、11へ移されます。

この攻撃は、このターンの中欧列強の強制的攻勢を満たします。「8月の砲声」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ます。

コメント：標準的で慎重な中欧列強の開始です。（「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します。）成功の確率は66%で、失敗の影響が限定されているので（対単独のFRの軍）、中欧列強は側面攻撃を試みるべきでした。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]に退却することでもできました。

連合国のアクション1

「ロシア軍の増援[RUSSIAN REINFORCEMENTS]」（連合国カード#3）を3 OPSとしてプレイします。バル・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ます。

(FR第9軍)をバル・ル・デュックからシャトー・ティエリに移動させます。

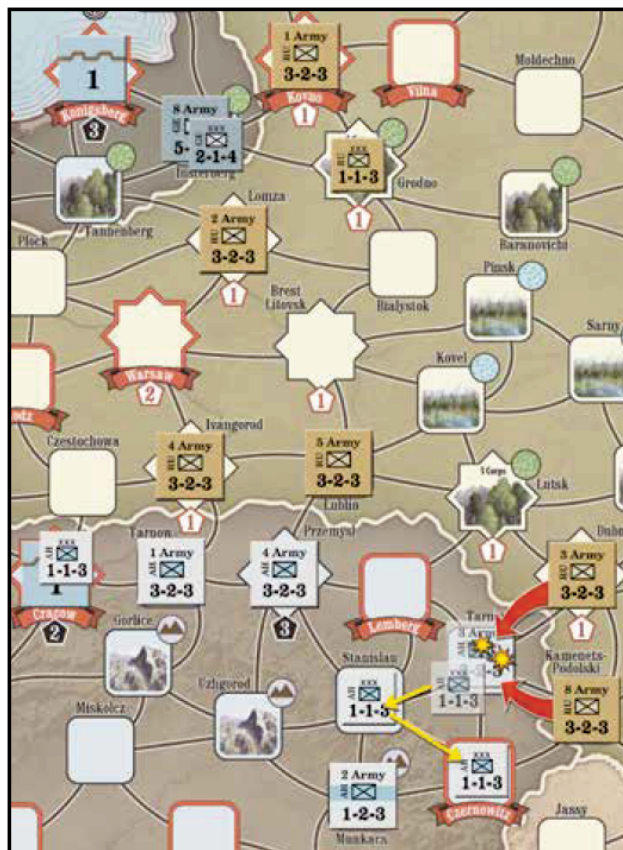
コメント：FR第5軍がムランに退却していたら、シャトー・ティエリは対中欧列強ユニットの効果的な「キル・ゾーン」となっていたので、FR第9軍を移動させるOPSを使用する必要はなかったでしょう。

ドゥブノ内のRU第3軍[3 CF]とカメネツ・ポドルスキ内のRU第8軍[3 CF]は、タルノーポリ[Tarnopol]のAH第3軍を攻撃します。ロシア軍は、側面攻撃を宣言します。サイの目は4で、RU第3軍が防御スペースを除く敵占有下スペースに隣接していないので、5に修正されます。側面攻撃は成功なので、ロシア軍が最初に射撃し、AH軍は応射の前に損失を吸収しなければなりません。

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です。AH第3軍は、2ポイントの損失を満たすために減少させられ、別の2ポイントのために再び減少させられます。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ます。

ここでAH軍団は1 CFで、軍団射撃表上で射撃します。サイの目は4で、1の損失ナンバーをもたらします。連合国の最小のLFは2なので、連合国プレイヤーは損失を受けません。ここでAH軍団は、スターニスロー[Stanislaw]を通過してチェルニウツィー[Czernowitzi]まで2スペース退却します。

RU第3軍は、タルノーポリ[Tarnopol]に前進します。



東部戦線のセットアップと開始時のロシア軍の攻撃

中欧列強のアクション2

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

(GR軍団)をオペルン[Oppeln]からチェストコヴァ[Czestochova][ユニットが退出したスペースなので、中欧列強支配マークを置きます]、ロッズ[Lodz]へと移動させます。いまや中欧列強はロッズを支配するため、VPマークを12のボックスに移します。

コメント：よりアグレッシブな移動は、GE第8軍をロッズに送ることでした（そしてその軍団をケーニヒスベルク[Konigsberg]へ）。補給切れを避けるため、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ため、これは一石二鳥となります。

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

コメント：潜在的に危険な移動です。RU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にできます。

セダン[Sedan]のGE第2軍と第3軍は、カンブレ[Cambray]の(FR第5軍)を攻撃します。

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ません。

FRは、「撤退[WIYHDRAWAL]」CCカード（連合国カード#6）をプレイします。

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です。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ることとなりますが、撤退が軍団を救います。

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です。GE第2軍が減少させられます。

(FR軍団)は、「撤退[WITHDRAWAL]」CCカードのためにアミアン[Amiens]まで1スペースのみ退却します。「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ます。

GR第3軍は、カンブレール[Cambrai]に前進します[GE第2軍は、減少状態なので前進できません]。VPマーカーは13に移されます。

コメント：GE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す。

連合国のアクション2

「海上封鎖[BLOCKADE]」(連合国カード#2)を4OPSとしてプレイします。シャトー・ティエリ[Chateau-Thierry]、ヴェルダン[Verdun]、タルノーポリ[Tarnopol]、カメネツ・ポドルスキ[Kamenets-Podolski]を攻撃のために活性化させます。[連合国プレイヤーは、セダン[Sedan]へのシャトー・ティエリ[Chateau-Thierry]とヴェルダン[Verdun]の攻撃と組み合わせるためにブリュッセル[Brussels]も活性化させたかったのですが、複数国籍攻撃を許すためのFRとBR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ませんでした。]

シャトー・ティエリ[Chateau-Thierry]の(FR第9軍)[2CF]とヴェルダン[Verdun]のFR第3軍と第4軍[各3CF]がセダン[Sedan]の(GE第2軍)を攻撃します。

連合国の6-8コラムでのサイの目は5で、5の損失ナンバーを与えます。(GE第2軍)[3LF]は、除去されて減少状態のGE軍団[1LF]に置き換えられて[1LF]に減少し、次いで損失ナンバーを満たすために減少して除去されます。

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ます。連合国の最低のLF3は損失ナンバーよりも高いので損失はありません。FR第3軍はセダン[Sedan]に前進します。これは、フランス軍のMOを満たします。VPマーカーは、12へ移されます。

いまやGE第3軍は補給切れで活性化できず、損耗フェイズ中に補給切れであれば、永久に除去されることになります。GE第3軍の上にOOSマーカーを置きます。

タルノーポリ[Tarnopol]のRU第3軍とカメネツ・ポドルスキ[Kamenets-Podolski]のRU第8軍は、チェルニウツィー[Czernowitz]の(AH第2軍)と2個AH軍団を攻撃します。

RUは、+1drmのために「プレーヴェ[PLEVEL]」CC(連合国カード#4)をプレイします。

中欧列強のサイの目は3で、損失ナンバーの2はRU第3軍を減少させます。

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

RU第8軍は前進します。VPマーカーを11に減少させます。「プレーヴェ[PLEVEL]」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ます。

コメント：連合国の効果的なラウンドですが、中欧列強の状況を考えると、機会が浪費されてしまいました。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行うことができたはずで、ちょっとした幸運で、中欧列強は両戦線で部隊がOOSになっていたでしょう。

中欧列強のアクション3

「ドイツ軍の増援[GERMAN REINFORCEMENTS]」(中欧列強カード#12)を4OPSとしてプレイします。リエージュ[Liege]、メッツ[Metz]、ティミシュヴァール[Timisvar]、ノヴィ・サド[Novi Sad]を活性化させます。

コメント：このカード又は「GE第9軍」は、次のターンの増援カードとして取っておくべきです。

リエージュ[Liege]のGE第1軍とメッツ[Metz]のGE第4軍と第5軍は、セダン[Sedan]のFR第3軍を攻撃します。

中欧列強のサイの目は4で、7の損失ナンバーの結果です。FR第3軍は除去され、減少戦力の軍団に置き換えられます。

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す。

(FR軍団)は、ヴェルダン[Verdun]を通過してシャトー・ティエリ[Chateau-Thierry]に退却します。

GE第4軍は、セダン[Sedan]に前進します。カンブレール[Cambrai]のGE第3軍は、補給下にに戻ります。VPマーカーは、12へ移されます。

コメント：GE第3軍は救われましたが、いまだに危険な状態にあります。

ティミシュヴァール[Timisvar]のAH軍団とノヴィ・サド[Novi Sad]のAH第5軍は、ベオグラード[Belgrade]のSB第1軍を攻撃します。

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で成功です。SB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はできませんでした。なぜならば、非占有下の要塞には側面攻撃ができないからです。

中欧列強のサイの目は、3の損失ナンバーの結果です。SB第1軍は、損失ナンバーの2ポイントのために減少します。3番目のポイントは無視されます。要塞は、友軍ユニットがそのスペース内にあると、決してステップを失うことができません。

ここで、(SB第1軍)と要塞が射撃します。サイの目は6で、3の損失ナンバーをもたらします。両AH軍ユニットが減少させられます。これは、損失ナンバーの全3ポイントを満たせる唯一の方法です。結果が同数なので、退却はありません。

コメント：中欧列強は、東部と西部で手一杯なので、セルビア軍などに構っている暇はありません。

連合国のアクション3

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

アミアン[Amiens]の(FR軍団)をブリュッセル[Brussels]に移動させます。FR第1軍をナンシー[Nancy]からヴェルダン[Verdun]に移動させます。

中欧列強のアクション4

「ドイツ軍の増援[GERMAN REINFORCEMENTS]」(中欧列強カード#7)を3OPSとしてプレイします。インステルブルク[Insterberg]を移動のために、カンブレール[Cambrai]とセダン[Sedan]を攻撃のために活性化させます。

コメント：これは、次のターンのドイツ軍の増援が不可能であることを意味します。

GE第8軍とGE軍団を、インステルブルク[Insterberg]からケーニヒスベルク[Königsberg]に移動させます。

カンブレール[Cambrai]のGE第3軍とセダン[Sedan]のGE第4軍は、シャトー・ティエリ[Chateau-Thierry]の(FR第9軍)と(FR軍団)を攻撃します。

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軍と両軍団一戦開始時の1個軍団と第9軍の代替軍団一を撃破します。

連合国のサイの目は5で、3の損失ナンバーをもたらし、GE第3軍を減少させます。

コメント：GE第8軍はいまや安全ですが、前述したように早期にロッズ[Lodz]へ移動させていけばより効果的でした。しかも、カンブレーの第3軍はいまだに危険です。

連合国のアクション4

「モルトケ [MOLTKE]」（連合国カード#9）を3 OPSとしてプレイします。ブリュッセル [Brussels] とヴェルダン [Verdun] を攻撃のために活性化させます。

ブリュッセル [Brussels] のスペースにはFRとBRのユニットがスタックしているので、2 OPSがかかります。ブリュッセルの (FR軍団) とBR BEF軍並びにヴェルダン [Verdun] のFR第1軍と第3軍は、セダン [Sedan] のGE第4軍を攻撃しています。

側面攻撃が試みられ、サイの目6で成功です。

連合国のサイの目は2で、GE第4軍を減少させます。

中欧列強は、ここで3のコラムで射撃します。サイの目は2で、2の損失ナンバーをもたらししたので (FR軍団) が除去されます。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ます。

GEの軍は、コブレンツ [Koblenz] を通過してリエージュ [Liege] に退却します。前進するユニットはありません。

コメント：戦後前進がないので、セダンは中欧列強の支配下に留まり、GE第3軍は補給下です。

中欧列強のアクション5

「ファルケンハイン [FALKENHAYN]」（中欧列強カード#13）を補充カードとしてプレイします。

総合記録欄上で、AH RP マーカーを2のスペースへ、GE RP マーカーを3のスペースへ移します。

コメント：これは、最後のプレイまで待つことができました。その代わりに、第3軍をセダンに撤退させるべきでした。

連合国のアクション5

自動的「1 OPS」を行います。カードはプレイされません。アントワープ [Antwerp] を移動のために活性化させます。

BE第1軍をブリュッセル [Brussels] へ移動させます。

コメント：連合国プレイヤーは、またしても敵の軍を孤立させて優位性を得ることに失敗しました。BEは、セダンに移動させるべきでした。BEFとスタックさせても、両者のOPSコストを増加させるだけです。なぜならば、これらはアントワープ、オステンド、カレー、アミアンでのみ自由にスタックできるからです。

中欧列強のアクション6

「フォン・フランソワ [VONFRANCOIS]」（中欧列強カード#3）を2 OPSとしてプレイします。カンブレー [Cambrai] とリエージュ [Liege] を移動のために活性化させます。

カンブレー [Cambrai] から (GE第3軍) をセダン [Sedan] に、リエージュ [Liege] から (GE第4軍) をセダンへ移動させます。

連合国のアクション6

「BR第2軍 [BR 2ND ARMY]」（連合国カード#1）を4 OPSとしてプレイします。グルノーブル [Grenoble] とタルノーポリ [Tamopol] を移動のために、ヴェルダン [Verdun] とチェルニウツィー [Czernowitz] を

攻撃のために活性化させます。

(RU第3軍) をタルノーポリ [Tamopol] からレンベルク [Lemberg] へ移動させます。VP マーカーを11ボックスに下降させます。グルノーブル [Grenoble] のFR軍団をパリ [Paris] へ移動させます。

ヴェルダン [Verdun] のFR第1軍と第4軍でセダン [Sedan] の (GE第3軍) と (GE第4軍) を攻撃します。

連合国のサイの目は5で、5の損失ナンバーをもたらし、GE第3軍とその代替軍団は両者とも除去されます。

中欧列強のサイの目は4で、4の損失ナンバーをもたらし、FR第1軍が減少させられます。

(GE第4軍) はコブレンツ [Koblenz] まで1スペース退却します。

チェルニウツィー [Czernowitz] のRU第8軍は、ムンカーチ [Munkacs] の (AH第2軍) を攻撃します。

側面攻撃を試みることはできず、CCカードもプレイされません。

RUの攻撃は、ムンカーチ [Munkacs] スペース内の山岳のために、3のコラムから2のコラムへとシフトされます。

連合国のサイの目は3で、2の損失ナンバーをもたらし、

中欧列強のサイの目は1で、0の損失ナンバーをもたらし、

AH第2軍は除去され、代替のAH軍団はクルジュ [Cluj] を通過してデブレツェン [Drebezen] に退却します。

1914年8月ー損耗フェイズ

何も発生しません。一全てのユニットとスペース (中欧列強がセダン [Sedan] も支配しているので、カンブレー [Cambrai] を含め) が補給下です。

1914年8月ー攻囲フェイズ

何も発生しません。一攻囲下の要塞はありません。

1914年8月ー戦争状態フェイズ

何も発生しません。

1914年8月ー補充フェイズ

中欧列強は、(AH第2軍) と (AH第3軍) をブダペスト [Budapest] 内に再建するため各1 AH RPを消費し、(GE第2軍) と (GE第3軍) をエッセン [Essen] 内に再建するため、並びにGE第4軍を完全戦力面に返すために各1 GE RPを消費します。

1914年8月ー戦略カード引きフェイズ

連合国は、手札がないので7枚のカードを引きます。

中欧列強は、手札を1枚持つので6枚のカードを引きます。手札に残しているカードがCCカードだったら、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ます。

1914年9月ー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 - 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だけ減少することを意味します。

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ありません。

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 [OBEROST]」（中欧列強カード # 11）をイベントとしてプレイします。

中欧列強並びに統合戦争状態マーカーを3のボックスに移します。いまやドイツ軍は、RUの要塞を含んでいるスペースを攻撃できます。「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ます。

コメント：GE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、いまはこれをプレイするときではありません。テンポを掴むためにOPSをプレイするか、むしろ「後備兵 [LANDWEHR]」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でしょう。

連合国のアクション1

「BRの増援 [BR REINFORCEMENTS]」（連合国カード # 14）をイベントとしてプレイします。

BR第1軍をロンドン [London] に、BR軍団を予備ボックス内に置きます。連合国の戦争状態マーカーを1ボックス内に移します。統合戦争状態マーカーは、4のボックス内に移されます。「BR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ます。

コメント：「BRの増援」をプレイすることは、現在の中欧列強の補充優勢に対抗し、特に中欧列強が「GEの増援」カードを取っておかなかったので有効です。

中欧列強のアクション2

「帝国議会の休戦協定 [REICHSTAG TRUCE]」（中欧列強カード # 9）をイベントとしてプレイします。

VPマーカーを12のボックスに移します。中欧列強の戦争状態マーカーを4のボックスに移し、いま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ます。中欧列強は、戦争状態フェイズ中に限定戦争の参戦段階に移行することになります。統合戦争状態マーカーを5のボックスに移します。「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ます。

コメント：ここでもタイミングが疑問です。海峡に向かう位置にいないときに移動制限を解除することは、さして重要ではありません。

連合国のアクション2

「塹壕 [ENTRENCH]」（連合国カード # 12）を3 OPSとしてプレイします。ロンドン [London] とブリュッセル [Brussels] を移動のために活性化します。

BR第1軍をロンドンからブリュッセルへ移動させます。BE第1軍をブリュッセルからカンブレール [Cambrai] へ移動させます。VPマーカーが11に戻されます。

コメント：連合国がBR第1軍を速やかにプレイに投入することは正しいですが、前ターンに無意味にBEをブリュッセルへ移動させてOPを無駄に消費しています。

中欧列強のアクション3

「後備兵 [LANDWEHR]」（中欧列強カード # 5）をイベントとしてプレイします。

(GR第2軍) と (GR第3軍) は、完全戦力に返されます。「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ます。

コメント：遅らせるよりはましですが、3ラウンド連続して移動も戦闘もしていません。

連合国のアクション3

「フランス軍の増援 [FRENCH REINFORCEMENT]」（連合国カード # 10）をイベントとしてプレイします。

FR第10軍をパリ [Paris] 内に置きます。「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ます。

中欧列強のアクション4

「海への競争 [RACE TO THE SEA]」（中欧列強カード # 8）を3 OPSとしてプレイします。エッセン [Essen]、コブレンツ [Koblenz]、ブダペスト [Budapest] を移動のために活性化させます。

GE第2軍と第3軍をエッセンからセダン [Sedan] へ移動させます。GE第4軍をコブレンツからセダンへ移動させます。(AH第2軍) と (AH第3軍) をブダペストからムンカーチ [Munkacs] へ移動させます。

コメント：ようやく！

連合国のアクション4

「プトーニク [PUTNIK]」（連合国カード # 5）を2 OPSとしてプレイします。パリ [Paris] とベルフォール [Belfort] を移動のために活性化させます。

パリのFR軍団をブリュッセル [Brussels] へ移動させます。ベルフォールの1個FR軍団をシャトー・ティエリ [Chateau-Thierry] へ移動させます。

中欧列強のアクション5

「無線傍受 [WIRELESS INTERCEPTS]」（中欧列強カード # 2）を2 OPSとしてプレイします。セダン [Sedan] とプシエムシル [Przemysl] を攻撃のために活性化させます。

プシエムシル [Przemysl] のAH第4軍は、レンベルク [Lemberg] の(RU第3軍) を攻撃します。

中欧列強のサイの目は3で、2の損失ナンバーをもたらします。RU第3軍は除去され、軍団によって置き換えられます。

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

これは、このターンの中欧列強の強制的攻勢を満たします。

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りません。この攻撃に悪いところはありませんが、なぜGEの軍がいるのにAHのそれで攻撃するのでしょうか？

セダン [Sedan] のGE第2軍がシャトー・ティエリ [Chateau-Thierry] のFR軍団を攻撃します。戦闘表の不均衡により、CPは自動的にFR軍団を撃破し、見返りに損害を受ける可能性はありません。中欧列強は、前進しません。

セダンのGE第3軍と第4軍が、カンブレール [Cambrai] のBE第1軍を攻撃します。

中欧列強のサイの目は5で、5の損失ナンバーをもたらします。BE第1軍が減少させられます。

連合国のサイの目は3で、2の損失ナンバーをもたらし、効果はありません。

(BE第1軍) は、アミアン [Amiens] を通過してカレー [Calais] に退却します。

中欧列強は、前進しません。

コメント：GEが前進しないのは正解です。2つの攻撃を行うための1 OPSの効果的な使用です。

連合国のアクション5

「RUの増援[RUREINFORCEMENTS]」（連合国カード#11）を3 OPSとしてプレイします。ヴェルダン[Verdun]とブリュッセル[Brussels]を攻撃のために活性化します。

コメント：ひどく必要だった2個のRU軍は諦めてください。連合国が攻撃するのは良いことです。ただしこのカードでなければなりません。

ヴェルダン[Verdun]の(FR第1軍)とFR第4軍並びにブリュッセル[Brussels]のBR BEF軍、BR第1軍、FR軍団は、セダン[Sedan]のGE第2、第3、第4軍を攻撃します。

連合国は側面攻撃を試み、サイの目5で成功します。

連合国のサイの目は6で、7の損失ナンバーをもたらします。GE第2軍が除去され、その代替軍団は減少させられます。

中欧列強は、いまや応射するために11CFのみを持ちます。中欧列強のサイの目は1で、3の損失ナンバーをもたらします。BR 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ので[12.4.5を参照]減少させられます。

GE第4軍はコブレンツ[Koblenz]に、ドイツ第3軍はメッツ[Metz]に、(GE軍団)はストラスブルク[Strasbourg]に退却します。

中欧列強のアクション6

「塹壕[ENTRENCH]」（中欧列強カード#6）を3 OPSとしてプレイします。メッツ[Metz]、ストラスブルク[Strasbourg]、ミュルーズ[Mulhouse]を攻撃のために活性化させます。

ミュルーズの(GE第7軍)は、ベルフォール[Belfort]のFR軍団とFR要塞を攻撃します。塹壕のために3 CFが1コラム左、山岳地形のために追加1コラム左にシフトします。中欧列強のサイの目は5で、軍団は撃破されます。

FRは3 CFを持ち、1コラム右にシフトしますが、軍団表では損失を与えることができません。

(GE第7軍)は、減少状態なので前進できません。

メッツのGE第3軍とGE第5軍並びにストラスブルクのGE第6軍と(GE軍団)がナンシー[Nancy]のFR第2軍とFR要塞を攻撃します。

GEの16 CFは、15のコラムにシフトされます。FRの5攻撃値は、6~8コラムにシフトされます。

両陣営ともサイの目は6です。

FR第2軍は減少軍団となり、ヴェルダン[Verdun]を経てバーレ・ル・リュック[Barle Duc]へ退却します。

GE第5軍は減少され、(GE軍団)は除去されます。第3軍と第6軍は前進します。塹壕マーカーが取り去られ、攻囲下マーカーが置かれます。

連合国のアクション6

「ベルギーの強奪[RAPE OF BELGIUM]」（連合国カード#113）を補充カードとしてプレイします。

連合国RPマーカーを総合記録欄上の1のスペースに、FR RPとBR RPのマーカーを2のスペースに、RU RPマーカーを3のスペースに移します。IT RPマーカーは移されません。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す。

コメント：理解はできますが、戦争状態との関連から、特にRU第9軍と第10軍が投入されていたら、このカードはイベントとしてプレイした方が良かったでしょう。

1914年9月ー損耗フェイズ

損耗はありません。

1914年9月ー攻囲フェイズ

ナンシー[Nancy]の攻囲。中欧列強は、5か6のサイの目が必要です（なぜならば、ターン1と2には-2drmがあるからです）。サイの目は4で、ナンシーは保持されます。

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、トルコが参戦します。トルコ軍ユニットがマップ上に置かれます。中欧列強プレイヤーは、その引きパイルに自軍限定戦争カードを加えます。

1914年9月ー補充フェイズ

連合国プレイヤーは、RU第3軍を再建するために3 RU RPの2を使用し、「カフカス[Caucasus]」スペース内に置きます。

1 ARPは、BE第1軍を完全戦力に戻すために使用されます。

BEFは補充できないので、BR RPは近東の3個BR軍団を完全戦力にするために使用されます。

2 FR RPsは、減少戦力のFR第2軍と第3軍を再建します。(FR第2軍)はパリ[Paris]に置かれ、いまやフル・スタック状態なので、(FR第3軍)はオルレアン[Orleans]に置かれます[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、その動員カード（取り去られたイベントを除きます）をリシャッフルして7枚のカードを引きます。

中欧列強は、いまだ手札にあった「悪天候[SEVERE WEATHER]」CC（中欧列強カード#4）を捨て札します。次いで、新たな引きパイルを形成するため、全ての動員カード（「8月の砲声」、「オーベル・オスト」、「帝国議会の休戦協定」、「後備兵」を除きます）と限定戦争カードと一緒にシャッフルします。中欧列強は、7枚のカードを引きます。

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きました。端的に言うと、これはPoGの初心者による典型的な最初の2ターンです。この時点でのバランスは良く保たれており、予測不可能です。

いまやゲームはあなたの手の中にあります。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ください。そして過酷な決断を楽しんでください。

Andy, Gene, Ted



ユニットのセットアップ [Unit Setup]

注釈: カッコ内に列記されたユニット【例えば、（1 個軍団）】は減少戦力です。その減少状態面を上にしてセットアップします。

中欧列強のセットアップ

オーストリア-ハンガリー

CP予備ボックス：4 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
 プシエムイシル [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
 スターニスロー [Stanislaw]：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
 サライエヴォ [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

CP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
 ストラスブルク [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 [Königsberg]：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

ツェティニエ [Cetinje]：1 個軍団

ロシア

連合国予備ボックス：5 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
 ルーツィク：1 個軍団
 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 [Yerevan]：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ます。

アルバニア

アルバニアはユニットを持たず、どちらの陣営もいつでも進入できます。

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

ペルシヤ

ペルシヤは、ユニットを持ちません。トルコが参戦したターンに、ケルマーンシャー [Kermanshah] は CP 支配下になり、ペルシヤ内の他の全スペースは AP 支配下になります。

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

コンスタンティノーブル [Constantinople] : 1 個軍団

バルケスイル [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

USA

US は、ユニットなしで参戦します。全ての US ユニットの、増援カードを通して登場します。



デッキへの追加 [Adding More Paths to Your Deck]

By Ted Raicer

注釈: カード#56~#65の使用は選択です。これらは、以下の2つの方法の1つで使用できます。:

- 1) プレイヤー諸氏は、全ての選択カードの使用に合意できます。この場合、これらは通常の動員/限定戦争/総力戦のデッキに加えられ、選択の8枚手札ルールが使用されます(9.1.4を参照)。
- 2) プレイヤー諸氏は、選ばれた選択カードのみの使用に合意できます。この場合、プレイヤーは10枚のカードから使用を望むものを密かに選択します。選択したカードに一致する各カード(戦争状態デッキとOPs/SR値の両方)がゲームから密かに取り去られます。通常の7枚手札又は選択の8枚手札のどちらかを使用できます(両プレイヤーは、どちらにするか合意しなければなりません)。



歴史的注釈 [Historical Notes]

連合列強 [Allied Powers]

アルプス部隊 [Alpine Troops]: 非常に有能なイタリア軍部隊をあらわします。

壁に背を向けて [Backs to the Wall]: 1918年4月、ダグラス・ヘイグがBEFに発した命令です。「壁に背を向け、我々の大義である正義を信じて最後まで戦い続けなければならない。」

チェコ軍団 [Czech Legion]: オーストリアに対してロシアのために闘うことを同意したチェコ人捕虜で、後のロシア内戦に巻き込まれました。

インフルエンザ [Influenza]: 1918年のパンデミックは両陣営を痛めつけましたが、海上封鎖されて栄養失調状態だった中欧列強諸国はより大きな影響を受けました。

モード [Maude]: これは、コレラで死亡する前にバグダッドで捕えられたイギリス軍司令官です。

パリ・タクシー [Paris Taxis]: 1914年のマルヌの戦い中、フランス軍は増援を前線へつぎ込むためにタクシーを使用しました。

ロシア軍騎兵 [Russian Cavalry]: ロシア軍が計画したものの決して発動されなかった、1914年のドイツ国内への大規模騎兵襲撃です。このイベントは、大量のロシア軍騎兵がより良い方法で使用されたと仮定します。

ロシア軍近衛兵 [Russian Guards]: エリートのロシア軍近衛兵は、1916年の無謀に計画された襲撃で浪費されました。

シクストゥス事件 [The Sixtus Affair]: オーストリアがブルボン家のシクストゥス皇太子を通じて連合国と個別に講和を結ぼうとした試みは、ドイツの知るところとなりました。

USAの増援 [USA Reinforcements]: これらの軍団は、大戦終結と共にフランスに到着した追加のUS部隊をあらわします。



中欧列強 [Central Powers]

アハトゥング・パンツァー (戦車に注意せよ) [Achtung Panzer]: WWIのドイツ軍は、非常に限られた数の戦車(大部分は、捕獲した連合国の型式)を使用しました。

アルブリヒ [Alberich]: 1917年初頭のヒンデンプルク・ラインへのドイツ軍の大規模な撤退を指す暗号名で、連合軍の攻勢計画を根底から覆しました。

ヘイグ [Haig]: ダグラス・ヘイグがフランスでBEFを指揮したのは、ソンムと第三次イープルでの二度の長期にわたる大出血戦役の最中で、ほとんど戦果を挙げられませんでした。

皇帝の臣下 [Kaisertreu]: オーストリア皇帝に最も忠実なドイツ民族部隊は、1914年のコンラートの大失敗で最も大きな損害を被りました。

ポーランドの再興 [Polish Restoration]: 中欧列強はポーランド民衆の支持を得るために中途半端な努力をしました。このイベントは、ポーランド人部隊を招集するための真剣な努力を想定しています。

マックス王子 [Prince Max]: 1918年末、連合国との和平交渉に任命されましたが、連合国側の厳しい条件を免れることに失敗しました。このイベントは、ドイツがルーデンドルフの全か無か戦略を拒絶し、連合国との妥当な和解を試みたことと仮定します。

ロシア軍の脱走兵 [Russian Desertions]: 戦争中ずっと問題となっていました、ニコライ II 世の退位後に著しく増加しました。

シュタヴカの躊躇 [Stavka Timidity]: ロシア軍の将軍たちは、しばしば、塹壕化されたドイツ軍を攻撃することを大いに躊躇い、ツァーリはその臆病さを克服する意志の強さを欠いていました。

トルコの決意 [Turk Determination]: 1915年から16年にかけてのクーートでトルコ軍が恐るべき相手であることを示したごとく、連合軍の傲慢は大惨事につながる可能性がありました。

撤退 [Withdrawal]: 1914年のポーランドのように計画的な撤退がしばしば行われ、慎重さが武勇に勝ることを証明しました。

例外と特別ルールの一覧 [Exceptions and Special Rules Summary]

アルバニア

- ・スペースは、ゲーム開始時からAP支配下。いつでもどちらの陣営によっても進入できる。
- ・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]へ補給をたどることができる。

合衆国

- ・FR又はGE国内でFRユニットと共にスタックすると、1 OPSの活性化コスト。
- ・増援は、FRの港湾スペースに置く。US軍団は、RBからFRの港湾へSPできる。
- ・各連合国RPカードのプレイで1 RP（「ヨーロッパへ [OVER THERE]」イベントの後）。

ベルギー

- ・アントワープ [Antwerp]、オステンド [Ostend]、カレー [Calais]、アミアン [Amiens] 内でBRと共にスタックすると、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。
- ・BE第1軍をブリュッセル [Brussels]、アントワープ [Antwerp]、オステンド [Ostend] に再建できる。これらのスペースがAP支配下で補給下でなければ、カレー [Calais] に再建できる。

イギリス

- ・アントワープ [Antwerp]、オステンド [Ostend]、カレー [Calais]、アミアン [Amiens] 内でBEと共にスタックすると、1 OPS活性化コスト (11.1.9)。
- ・BEFは、BE/GE/FR/英国国内に限定される。
- ・BEF軍団はBR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。
- ・攻撃していると、損失の優先順位：1. BEF、2. BEF 軍団、3. MEF、4. AUS/CND軍団。

イギリス連邦国家 (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 [SALONIKA]」又は「アフリカの戦争 [WAR IN AFRICA]」のイベントで使用できない。
- ・BRの強制的攻勢を満たすことができない。複数国籍の攻撃でBR。
- ・ANA軍団を除き、点線の目的においてBR。

フランス

- ・フランス又はドイツ国内でUSと共にスタックすると1 OPS。
- ・パリ [Paris] がスタック一杯であると、増援をオルレアン [Orleans] に置くことができるが、パリが敵支配下又は攻囲下の場合ではない。

ドイツ

- ・戦争段階4に到達する（又はイベントのプレイ）前の制限：
- ・RU要塞を攻囲できるが攻撃はできない（「オーバー・オスト [OBER OST]」）。

- ・オステンド [Ostend]、カレー [Calais]、アミアン [Amiens] 内へ戦闘後前進できるが、移動又はSRでの終了はできない（「海への競争 [RACE TO THE SEA]」）。

ギリシャ

- ・限定参戦（「サロニカ [SALONIKA]」イベント・カード）：GRユニットが置かれるが、活性化又は攻撃を受けることはできない。サロニカ [Salonika] とカヴァラ [Kavalla] はイン・プレイ。
- ・「中立ギリシャの参戦 [GREEK NEUTRAL ENTRY]」は、GRユニットを活性化のために解放するが、「サロニカ [SALONIKA]」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

- ・イベントとしてのみプレイでき、又はCPが総力戦でAPがそうでなければ捨て札する。

モンテネグロ

- ・ユニットは常に補給下で、移動、前進、退却ができない。SRを介してのみ、RBとツェティニエ [Cetinje] を移動できる。
- ・活性化と複数国籍の攻撃においてセルビア軍。
- ・MNユニットは、SB専用のCCカードを使用できない。

ペルシャ

- ・いったんトルコが参戦したら、ユニットは進入できる。

ロシア

- ・SRはロシア国内のみ。海上によるSRは不可。
- ・近東：SRによる「カフカス [Caucasus]」の1個軍団と、ターン毎に移動、前進、退却による1個軍団の入/退出限度（「ツァーリの退位 [FALL OF THE TSAR]」イベントの後は、SRによるのみ）。
- ・攻撃していると、損失優先順位。CAU。
- ・ターン1の制限：GE要塞への攻撃/移動は不可。

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。
- ・セルビアの軍をベオグラード [Belgrade]（ニシュ [Nis] がCPの支配下でなければ）又はサロニカ [Salonika] に再建できる。
- ・セルビア国内では、常に補給下。サロニカ [Salonika] とロシア軍の補給源へ補給をたどることもできる。

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。非TU-NE軍がその国の増援としてプレイされたら、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。「ツァーリの退位 [FALL OF THE TSAR]」イベント後は、SRによるのみ。
- ・APは、MEF橋頭堡とNE軍を含んでいるスペースを超えて、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3 OPS並びに軍団は追加各1 OPSがかかる。

- ・SNは、活性化、複数国籍攻撃、点線の目的においてトルコ軍。SNはTUの強制的攻勢を満たすことができず、TU専用のCCカードを使用できない。

補給と支配

- ・BRとAUSのユニットのみがMEF橋頭堡を通して補給されることができ、MEF以外の軍は不可。
- ・SNとANAの軍団は、常にNE内で補給下。
- ・ANAは、通過したスペースの支配を獲得しない。
- ・メディナ [Medina] 内のトルコ軍ユニットは、損耗を被らない。
- ・コンスタンティノープル [Constantinople] を通しての海上による連合国の補給は、ガリポリ [Galipoli] の支配を要求される。

SRとRP

- ・**CP (トルコを除く)** : NEの内外へのSRは、ターン毎に1個軍団のみできる。
- ・**ロシア** : 1個軍団のみがNEの内外への移動を使用できる。1個軍団のみがNEの内外へSRでき、ロシア国内のスペース内へ又は通過してのみ。NEの内外へSRできる軍はない。
- ・**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)。マップから予備ボックスへSRできない。
- ・コンスタンティノープル [Constantinople] を通しての海上による連合国の補給は、ガリポリ [Galipoli] の支配を要求される。

戦闘

- ・APとCP両者のシナイ [Sinai] からの単独攻撃は、「シナイ・パイプライン [SINAI PIPELINE]」イベントまで: - 3 drn。
- ・**砂漠** : 夏季の制限 (地形チャートを参照)。



索引 [Index]

アクション・フェイズ	6.0B、8.0	近東	9.2.7
アクション・ラウンド	6.0B、8.1.1	移動制限	11.3
イベント	9.5	SR制限	13.2
アスタリスク (*)	3.0、9.5.4.2	マップとオペレーション	9.2.7
カードの撤去	9.5.1.2	メディナのトルコ軍ユニット	14.1.5
増援	9.5.3	連合軍の近東軍	9.5.3.4
名称	3.0	ゲームのセットアップ	4.0
移動	11.0	ゲーム・マーカー	4.1
点線連結	11.1.4	初期戦略カード	4.3
移動値 (MF)	3.0	ユニット	4.2
移動ポイント (MP)	3.0	国家	
MEFの侵攻	9.5.3.5	アルバニア	11.1.12
橋頭堡	9.2.7.1	首都	3.0
海岸マーカー	9.5.3.5	ペルシャ	11.1.13
スペース	11.1.10	ロシアの降伏	16.4
オペレーション (OPS)	9.2	塹壕	11.2
移動又は攻撃	9.2.5	損耗	11.2.7
OPS値	3.0	要塞	11.2.9
活性化	3.0、9.2	備忘マーカー	4.1.2、11.2.10
活性プレイヤー	3.0	参戦	3.0、16.1
強制的攻勢 (MO)	7.0	統合戦争状態	16.2
MO失敗マーカー	4.1.2	限定戦争	16.1.3
フェイズ	6.0A	和平協定	16.5
フランス軍の叛乱	7.1.8	総力戦	16.1.4

戦争状態カード	9.5.1.3	ブルガリア	9.4.1、9.5.2.1、9.5.2.2
戦争状態ナンバー	3.0	中立国スペース	11.1.11
戦争状態フェイズ	6.0 E	トルコ	9.4.1、9.5.2.3、16.1.3.1
シナリオ	4.0	ルーマニア	9.5.2.5
キャンペーン	5.5	内容物	2.0
限定戦争	5.4	ゲーム・マーカー	2.2.2
史実	5.7	プレイのシークエンス	6.0
導入	5.3	セグメント	6.0
トーナメント	5.6	ターンの終了	6.0 H
勝利	5.0	フェイズ	6.0
スペース	3.0	補給	14.0
自動的	5.2	活性化	14.1.1.1
ポイント (VP)	3.0	港湾	14.1.4
スタッキング	10.0	常時補給下	14.1.5
スペース	3.0	制限路	14.1.3
スペースの支配	3.0、4.1.2、11.1.14	戦闘	14.1.1.2
地形	11.1.2、12.2.8、12.5.3	非補給下 (OOS)	3.0、9.2.4、14.3
戦闘	12.0	補給源	14.2
解決	12.2	補給をたどる	14.1.2
軍の永久除去	12.4.7	補充	17.0
結果の判定	12.2.9	RPボックス	3.0
サイの目修正 (DRM)	3.0、12.2.7	再建された軍	17.1.5
塹壕の無効化	12.2.4	フェイズ	6.0 F
射撃コラム	12.2.5、12.3	ポイント (RP)	3.0、9.4
前進	12.2.13、12.7	マップ	2.1
戦闘イベント・カード (CC)	3.0、9.5.4、12.2.6	アミアン、カレー、オステンド	11.1.9
戦闘値 (CF)	3.0	ユニット	2.2.1
損失	12.2.10、12.4	ANA、AUS、CND、PTの軍団	7.1.4、9.2.3、12.1.11.2、12.4.4.3、13.0、17.1.1.1
損失値 (LF)	3.0	アラブ北方軍 (ANA)	9.5.3.2、11.1.15、13.1.8、14.1.5、17.1.6
損失ナンバー	3.0	サヌーシ部族 (SN)	7.1.5、9.2.3、9.5.3.2、11.1.16、12.1.11.2、13.0、13.1.8、14.1.5
退却	12.2.12、12.5	BEFの軍団と軍	11.1.17、12.4.4.3、12.4.5
撤退	12.6	モンテネグロ軍 (MN)	9.2.3、12.1.11.2、12.5.1、12.5.4、12.7.1、13.1.11、14.1.5、17.1.1.1
冬季	12.2.11	略号	2.4
複数国籍の攻撃	12.1.11	要塞	14.1.5、15.0
ロンドンとターラント	12.1.10	移動	11.1.8
戦略カード	2.3、9.0	攻囲	15.2
引きフェイズ	6.0 G	攻囲の解決	15.3
追加カード	9.1.4	攻囲フェイズ	6.0 D
戦略再配備 (SR)	9.3、13.0	破壊	15.1.9
SR値	3.0	ロシア軍の要塞	15.1.11
海上によるSR	13.1.7		
敵支配下の首都	13.1.11		
予備ボックス	13.1.8		
ロシア軍のSR	13.1.6		
損耗	14.3.5、14.3.6		
フェイズ	6.0 C		
中立国	4.2.2、9.5.2		
イタリア	9.4.1、9.5.2.5		
合衆国	9.5.2.3、16.3、17.1.8		
ギリシャ	9.5.2.1、9.5.2.4.1		
ギリシャの限定参戦	9.5.2.4		



デラックス版ディヴェロッパーズ・ノート [Deluxe Edition Developer's Notes]

テッド・レイサーの名作 *Paths of Glory* 第6版復刻版に貢献する機会を与えられ、開発チームは少しばかり緊張しました。*POG* は絶版になっており、商業的な理由だけでも再版を推進しますが、(実質的な変更はともかく) どこまで変えるべきでしょうか? 私たちは既存のプレイヤーを蔑ろにしたいわけではありませんでしたが、開発チームにはテッドの作品に忠実でありながら、ゲームの使い勝手を向上させるような適切なアイデアや提案があると信じていました。

以下は、私たちが遵守した原則の一部です:

- 私たちは、歴史やゲームのプレイ方法について、自分たちの見解を押し付けようとは考えていません。ゲーム・システムやメカニズムを改編することはなく、戦争がどのように(あるいはなぜ)進展したのかについての再解釈もなく、以前と同じようにプレイできるゲームです。
- 可能な限り、ルールをより明確にするために手を加え、何年にもわたって浮上してきた疑問や問題にも対処しました。しかし、よくある質問に答えるために余計な文章を入れるようなことはしませんでした。
- 物理的なゲームに関連する機能とユーティリティの変更は、何百回もの対戦に基づきます。単にできると思ったから変更したのではなく、プレイを合理化しルールとゲームの進め方との間で真の調和を持たせることにありました。

これらの信条を念頭に置いて、この版で実装されたものをいくつか紹介しましょう。このエディションは、*POG* のベテランと初心者の方のゲームライブラリーにとって価値のあるものです。

- ルール・ブックに掲載されている歴史的シナリオと *POG* で使用される多数のイベントとの整合性です。これは *POG* プレイヤーがこのシナリオをプレイする方法を統一する手助

けをし、これにより一貫したリファレンスが提供されることになります。

- テリー・リーズによって、新たなマップが作成されました。(恐れることはありませんが、新たなデラックス・エディションのマップは両面仕様で、裏面にはマーク・シモンニッチによるクラシック・マップが描かれています)。新たなマップに伴う美的な変更だけでなく、重要な特徴はセットアップとVP スペースが *POG* の史実シナリオと整合していることです。また、新たなマップは、*POG* をプレイするグローバルなコミュニティの意見を反映しています。
- プレイヤーのニーズをより反映させるために、戦略カードとカウンターに微修正が加えられました選択カードが追加されて新たなマーカが作成され、最新の改定やエラッタを反映するために関連テキストが更新されました。このゲームのために独自のプレイング補助を作成したファンに敬意を表して、リヴァイスされたプレイヤーの増強と特別ルールのカードが含まれました。
- 最後に、ルール・ブック自体も更新されました。経験豊富なプレイヤーはルールを読まなくてもプレイを始めることができますが、私たちはそのようなプレイヤーに読んでほしいと思っています。: プレイヤー諸氏から寄せられた多くのアイデアや提案を見つけることができますでしょう。

Paths of Glory 第6版は、決してゲーム発展の終着点として見なすべきものではなく、むしろ過去数十年にわたる熟練した *POG* プレイヤーの意見を十分に反映した版です。この *Paths of Glory* デラックス版によって、グレート・ウォー! をプレイされる方々の体験がより充実したものになることを切に願っております。

—Tom Gregorio

Credits

Designer: Ted Raicer

Developer: Andy Lewis

Art Director and Package Design: Rodger B. MacGowan

Map, Cards, Counters: Mark Simonitch

6th Edition Rules & Player Aid Cards: Charles Kibler, Mark Simonitch

6th Edition Project Leader: Tom Gregorio

6th Edition Team: Michael Dauer, Taylor Golding, Paul Hubbard, Terry Leeds, Mark Simonitch

Exceptions and Special Rules List (p. 36): Marc Léotard

Reinforcements Card: Greg Smith (GS2)

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

Special Thanks to Taylor Golding and Brian Reynolds for collecting and proofing changes for this rules edition.



GMT Games, LLC

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