

Pursuit of Glory – プレイヤー補助カード

軽射撃表 (全射撃ユニットがSCUsと／又は要塞)

射撃戦闘値									
サイの目	0	1	2	3	4	5	6	7	8+
1	—	—	—	1	1	1	1	2	2
2	—	—	1	1	1	1	2	2	3
3	—	1	1	1	2	2	2	3	3
4	1	1	1	2	2	2	3	3	4
5	1	1	2	2	2	3	3	4	4
6	1	2	2	2	3	3	4	4	5

重射撃表 (少なくとも1つの射撃ユニットがLCU)

射撃戦闘値										
サイの目	1	2	3	4	5	6-8	9-11	12-14	15	16+
1	—	1	1	2	2	3	3	4	4	5
2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
3	1	2	2	3	3	4	4	5	5	7
4	1	2	3	3	4	4	5	5	7	7
5	2	3	3	4	4	5	5	7	7	7
6	2	3	4	4	5	5	7	7	7	7

サイの目修正 (DRMs)

あなたのユニット(たち)が戦闘で以下を含む: *DRM(s)*
 騎兵、駱駝、装甲車…………… +1 (他方のプレイヤーが持たず、橋頭堡を含まない)
 重砲兵…………… +1、2 (攻撃しているときのみ、参加できる)
 アルプス軍団 (GE山岳歩兵)…………… +1 (山岳内を攻撃しているか又は山岳内で防御している)
 HQ…………… +0、1、2 (攻撃側は参加でき、防御側は参加しなければならない)

地形／塹壕効果チャート (TEC)

地形タイプ	防御側の地形 戦闘効果	退却無視の 選択肢?	前進後 即停止?	内部へ側面 攻撃可?	SRへの 影響?	攻撃側悪天候 チェック?
平地 [Clear]	—	No	No	Yes	—	—
山岳 [Mountain]	攻勢射撃1L	Yes	Yes	No	—	冬季
湿地* [Swamp]	攻勢射撃1L	Yes	Yes	No	*	夏季
森林 [Forest]	—	Yes	Yes	Yes	—	—
砂漠 [Desert] (攻撃側が砂漠内にあると、防御側の地形も使用する)	攻勢射撃1L (攻撃側と／又は防御側が砂漠内にある)	Yes	Yes	Yes	停止 (鉄道を介して離れない限り)	夏季
渡河点** (その他の地形に追加)	攻勢射撃1L 防御側が先に射撃***	OTIS	Yes	No	—	OTIS
塹壕1 [Trench1] (その他の地形に追加)	攻勢射撃1L 防御射撃1R	Yes	OTIS	No	OTIS	OTIS
塹壕2 [Trench2] (その他の地形に追加)	攻勢射撃2L 防御射撃1R	Yes	OTIS	No	OTIS	OTIS
OTIS: スペース内の その他地形に従う。	*TU/TU-A又はBU LCUは、 湿地内への移動又はSR不可。		**スペースの渡河点のみを越えて攻撃していると。		***攻撃側が応射する前に 結果を適用する。	

特殊HQs (16.3)

- **Yudenich (RU)**: 退却の1スペースを無効化する (RUユニットと共にスタックしていたら)
- **AllenbyとMaude (BR)**: BR、IN、ANZユニット(たち)と共に使用できる。
- **FalkenhaynとMackensen (GE)**: 共にスタック又は隣接したCPユニットは1国籍として活性化でき、HQを使用するためにGEユニットと共にスタックする必要はない。
- **イスラム軍 [Army of Islam] (TU)**: 部族スペース内の戦闘で勝利するか／又は部族スペース内へ戦闘後前進したら、補充フェイズに使用するための+1ボーナスTU RPを獲得する (TU最大RPマーカーを調整しない)。
- **D'Esperey (FR)**: 共にスタック又は隣接したAPユニットは、1国籍として活性化する。HQは影響を持つためにFRユニット(たち)と共にスタックしてなければならない。

戦闘解決

1. 戦闘の指定 (12.2.1)
2. 側面攻撃の宣言 (12.4)
3. 悪天候のチェック (12.5)
4. 戦闘戦力の決定 (12.2.4)
5. 戦闘カードのプレイ
(戦闘前にプレイ可能であれば) (12.2.5)
6. トルコ軍撤退の宣言
(TU/TUAが防御側であると) (12.8)
7. 側面攻撃の試み (12.4)
8. 戦闘の解決
 - a. DRMs、射撃表、射撃コラムの決定
 - b. サイを振って結果を判定
 - c. 戦闘勝者の判定
 - d. 損失の適用
9. 退却 (12.7)と戦闘後前進 (12.9)の判定

プレイのシークエンス

- A. 強制的攻勢フェイズ (5.0)
- B. アクション・フェイズ (6.0)
- C. 損耗フェイズ
 - C.1 補給損耗と支配のチェック (14.3)
 - C.2 ガリシア内のTU/TU-A LCU損害チェック (21.3.2)
- D. 攻囲フェイズ (15.2, 15.3)
- E. 革命フェイズ
 - E.1 部族紛争のチェック (17.1.3)
 - E.2 聖戦叛乱 (18.2.4)
 - E.3 ロシア革命 (18.3.7)
- F. 戦争状態フェイズ (23.1)
 - F.1 VPsの調整 (勝利ポイント表を参照) (23.2)
 - F.2 自動的勝利が発生したかどうかを判定 (24.2.1)
 - F.3 休戦が宣言されたかどうかを判定 (24.2.2)
 - F.4 参戦段階のチェック (23.1)
 - F.5 国家崩壊のチェック:ブルガリア (19.3.5)、セルビア (19.4.5)、ルーマニア (19.5.5)。
- G. 補充フェイズ (22.0)
 - G.1 連合列強セグメント
 - G.2 中欧列強セグメント
- H. 戦略カード引きフェイズ
- I. ターンの終了

休戦のVP調整 (24.2.4)

実際に休戦が発生したとき (休戦マーカーが置かれたときではない)、総合記録欄上のVPマーカーは下記のように調整される。:

状況	VP
各CP支配下の油田 (中立のPloestiを含む):	+1
各AP支配下の油田**:	-1
聖戦段階が8以上:	+1
聖戦段階が3以下:	-1
TU/TU-Aユニット (たち) がスエズ運河に隣接:	+1*
TU/TU-Aユニット (たち) がインド内 (たとえインドがAP支配下でも):	+1*
CPユニット (たち) がCairo:	+1*
ガリポリ挿入マップ上にAPユニット (たち):	-1*
Constantinople内にAPユニット (たち)	-1*
選択ゲーム前入札のVP (25.8)。	+/-?

*=1VP 条件が存在すると一ユニット毎に1VPではない。

**=油田はPloesti (ルーマニア)、Mosul (メソポタミア)、Baku (ロシア)、Ahwaz (アラビスタン)。

勝利の段階:

14VPs以上:	CPの限定的勝利
10~13VPs:	CPの忍耐的勝利
7~9VPs:	APの忍耐的勝利
6VPs以下:	APの限定的勝利

注釈: 油田とは、Ploesti (ルーマニア)、Mosul (メソポタミア)、Baku (ロシア)、Ahwaz (アラビスタン)。

補充コスト表

アクション	RPコスト
1減少LCUを完全戦力面に裏返す.....	1
2減少SCUsを完全戦力面に裏返す.....	1
1除去SCUを完全戦力で予備ボックス内に置く.....	1
2除去SCUsを減少戦力面で予備ボックス内に置く.....	1
マップ上の1減少SCUを完全戦力に裏返し、1除去SCUを減少戦力で予備ボックス内に置く.....	1
1除去LCUを減少戦力で再建する.....	1
1除去LCUを完全戦力で再建する.....	2

1914年秋季の制限 (S1.4)

プレイヤー諸氏はターン1に強制的攻勢 (MO) のサイを振らないが、代わりにRU MOsで開始する。

ターン1の終了時に戦争状態フェイズを飛ばす。たとえ戦争状態が4に到達しても、どちらのプレイヤーの参戦段階もターン1に限定戦争へ前進できない。

中立ペルシャのスペースは、「ペルシャ攻勢」又は「秘密条約」イベントがプレイされるまで、ゲーム中のいかなるときにも、どちらのプレイヤーによっても進入できない。これらのイベントのどちらかが起きた後、両プレイヤーはゲームの残りについて中立ペルシャへ進入できる。注釈: アゼルバイジャン、アラビスタン、ペルシャ地方は、すでにロシアとイギリスの影響圏内にあるため、両プレイヤーによって進入できる。

増援カードは、最初のターンにプレイできる (オリジナルのPaths of Gloryと異なる)。

勝利ポイント表

アクション、損耗、攻囲フェイズ中	VPs
CPがAP支配下又は中立のVPスペース/地方を占領:	+1又は2
APがCP支配下又は中立のVPスペース/地方を占領:	-1又は2
APがCyprusからSyriaへ侵攻 (13.3.1)	+1
APがConstantinopleを砲撃 (APイベント#13):	-1

戦争状態フェイズ中	VPs
封鎖イベント (冬季、CPが総力戦に到達するまで)	-1
ガリシア内のTU/TU-A LCU (夏季) (「エンヴェルーファルケンハイン会談」イベントを参照)	+1
「クリスマスまでにイエルサレムへ」イベントの失敗/達成	+1/-1
CPが強制的攻勢の実施に失敗	-1*
APが強制的攻勢の実施に失敗	+1

* 条件が存在すると-1VP、失敗したMO毎に-1ではない。

Pursuit of Glory プレイヤー補助カード

聖戦 (18.1)



聖戦ポイントが高ければ高いほど、CP プレイヤーはマップ上に多くの部族と聖戦叛乱の大きな機会を持つ。以下は、聖戦段階を変更させるための方法である。:

+3	CP イベント・カード#1 「聖戦」
+1	CP イベント・カード#12 「スエズの解放」
+1	CP イベント・カード#12 「汎トルコ主義」
+1	CP イベント・カード#14 「インドの暴動」
+1	CP イベント・カード#15 「ジャマ・パシが秘密結社を弾圧」
+1	CP イベント・カード#23 「ベルジャにおけるドイツの陰謀」
+1	CP イベント・カード#24 「アフガニスタン派遣団」
+?	聖戦叛乱の成功 (18.2.5)
+1	CP によって占領された各聖戦都市
-1	AP によって占領された各聖戦都市
+1	AP イベント・カード#3 「エジプトのクーデター」
+1	AP イベント・カード#8 「秘密条約」
+1	AP イベント・カード#13 Constantinople 砲撃 (21.4.2)
-1	AP イベント・カード#18 「ローレンス」
+1	Cyprus から Syria 侵攻 (13.3.1)
+2	オスマン帝国内の特定港湾からのみ補給を引いている最後の AP ユニットの、戦闘で撃破 (又は海上による退却を強制) される。
+1	オスマン帝国内の港湾を占領することで、その唯一の補給線をたどっている AP ユニットの非補給下に置く。
+1	バルカン諸国の外部で、損耗フェイズ中に非補給下の RU、BR、ANZ の正規戦闘ユニットが除去される。
+2or +1	CP の戦闘後前進 (+2) 又は移動 (+1) のため、非バルカンの橋頭堡マーカーを占領する。
+1	AP プレイヤーが、特定の非バルカン橋頭堡又はオスマン帝国内の特定港湾からのどちらかを通して唯一の補給を引いている最後のユニットを任意に撤退させる。

CP 正規戦闘ユニットが国内にあるときの聖戦叛乱値。

CP 正規戦闘ユニットが国内にないときの聖戦叛乱値。

エジプト: この目的において「Egypt 内」としてカウントするためには、Egypt 内の CP ユニットの数がスエズ運河の西にいないなければならない。

聖戦叛乱チェック: サイを1つ振り、聖戦段階 (現行聖戦ポイント) を加える。サイの目が聖戦叛乱値以上であると、その国は叛乱を起こす。各革命フェイズに1つの聖戦叛乱チェックが認められる。

成功した叛乱の影響 (18.2.5)		
「汎トルコ主義」イベントがプレイされた後になるまで、聖戦叛乱は起きない。		
エリア又は地方	到着するユニット	その他の影響 (18.2.5)
中央アジアの叛乱		+1 聖戦段階 1 補充/ターン 限定補給源
アフガニスタン同盟		+1 聖戦段階 1 補充/ターン 補給源
エジプトの叛乱		+2 聖戦段階 1 補充/ターン
インドの暴動		+2 聖戦段階 1 補充/ターン 1 又は2でインド軍ユニット除去。
前提条件イベント: 中央アジアとアフガニスタン: 「アフガニスタン派遣団」 エジプト: 「スエズの解放」 インド: 「インドの暴動」		

封鎖と最大トルコ軍 RPs (22.4)



「英国海軍の封鎖」イベントがプレイされたとき、最大 TU RP マーカーを

総合記録欄上の 25 スペース上に置く。ゲームの残りについて、RPs のために戦略カードのプレイによって記録された各 TU RP について、最大 TU RP マーカーを1ずつ低下させる。TU 最大 RPs が0に達したら、もはや TU RPs は戦略カードの RPs のプレイによって記録できない。

イベント・カード上のボーナス TU RPs の結果として、又は失敗した侵攻の結果として受け取る RPs、又は GE RPs から転換した RPs は、最大 TU RP マーカーをシフトさせない。



制限エリア (9.8)



(9.8.1) マップ上の5つのエリア: エリア内に対角線を持つ各スペースは制限エリア。これら5つの各エリア内に認められる LCU の数は厳しく制限される。

(9.8.2) LCU 編成の制限: LCU は制限エリア内で編成できるが、友軍支配下の補給源まで又は (AP のみについては) 友軍の補給下港湾まで鉄道によって連結したスペース内のみ。

(9.8.3) LCU の限度: プレイヤーの参戦段階は、各制限エリア内に持つことができる LCU の数を決定する (下のチャートを参照)。この限度は、制限エリア毎、プレイヤー毎である。

	動員	限定戦争	総力戦
プレイヤー毎の最大 LCU 数	1	2	3*

*CP プレイヤーは、最初に「ベルリン-バグダット鉄道」イベントをプレイしなければならない。

Pursuit of Glory プレイヤー補助カード



部族と非正規ユニットの特性 (17.1.8)

- 決して SR できない。
- 決して悪天候の影響を受けない (12.2.3)
- 活性化の国籍としてカウントしない (7.2.3)。
- 正規戦闘ユニットなしで攻撃すると MOs を満たせない。
- スペースに部分的支配のみを及ぼすことができ、しかもそれが占めている間のみ (10.3)。
- 敵ユニットを非補給下に置かないが、混乱補給下に置くことができる (10.4)。
- 部族が騎兵であると、+1 DRM 騎兵戦闘ボーナスを提供できる。
- CP RPs を使用して、SCU の通常コストで再建又は回復できる (22.1.3)。
- 部族は、その部族の色コードを持つスペースから完全な 1 移動まで離れてその移動を終了できる。
- 非正規はその補給エリア内でのみ補給下で (17.2.2)、これらのエリアの外部へ移動又は退却できない (それを行うと除去される)。
- 非正規は要塞を攻囲できるが、部族は不可。



国家の崩壊



(19.2.8) ギリシャは決して崩壊しない:たとえ Athens が占領されてもギリシャは決して崩壊しない。GR ユニットは通常に機能して再建できる。注釈: GR ユニットはギリシャ内で常に補給下なので、ギリシャ内のいずれかのカラ又は友軍支配下のスペース内に再建でき、ゲリラ戦は可能なオプション。



(19.3.5) ブルガリアの崩壊: 戦争状態フェイズ中に AP プレイヤーが Sofia を支配したら、ブルガリアは崩壊する。ブルガリアが崩壊したとき、GE-BU 第 XI 軍 LCU を含む全 BU ユニットを取り去り、前者は使用可能であれば予備ボックスからの GE 歩兵 SCU と置き換える。



(19.4.5) セルビアの崩壊 (ゲーム毎に一度のみ): Belgrade が CP 支配下でしかも AP プレイヤーがセルビアの崩壊宣言を望むとき、又は以下のときにセルビアは崩壊する。:

- Belgrade と Skopje が CP 支配下で、しかも
- セルビア内に SB LCU が存在しない。



(19.5.5) ルーマニアの崩壊 (ゲーム毎に一度のみ): 戦争状態フェイズ中に AP プレイヤーがルーマニアの崩壊宣言を望むとき、又は以下のときにルーマニアは崩壊する。:

- Bucharest, Constanta, Ploesti が CP 支配下、又は
- 全 RO LCU が除去され、しかも
- ルーマニア内に RU LCU が存在しない。

イギリス軍 - ロシア軍の連携 (20.2)



(20.2.1) スタッキング制限: RU ユニットは BR/IN/ANZ ユニットとスタックできず、統合攻撃でそれら共に連携できない。例外: RU ユーゴスラヴィア師団は、BR/IN/ANZ ユニットと連携できる民族セルビア人ユニットである。

(20.2.2) 活性化制限: BR 補給源にのみ補給をたどっている RU ユニットは移動のために活性化できるが、戦闘のために活性化、RPs 又は SR の使用ができない。RU 補給源にのみ補給をたどっている BR/IN/ANZ ユニットについても同様。例外: ロシア革命のステージ 4 の後に開始して、RU ユーゴスラヴィア師団と 1 個 RU 騎兵 SCU は MO の目的を除いて BR ユニットとして扱われる (18.3.8)。

(20.2.3) 移動制限: RU ユニットは、決してインド又はバルチスタンに進入できない。

(20.2.4) ペルシャ内のイギリス軍とロシア軍の部隊: イギリスとロシアは、ペルシャを影響領域に切り分けたので、一つの帝国の部隊が他方によって統治されたペルシャの部分 (たち) に進入したら VP 罰則がある (19.6.3)。

バルカン戦線 (20.1)

(20.1.1) AP の制限: ギリシャの港湾を通してのみ補給を引いている AP ユニットは、バルカン諸国内でアクション・ラウンド毎に 1 攻撃のみを実施できる。戦闘のために複数のスペースを活性化できるが、全ての攻撃ユニットは同じ防御スペースを攻撃しなければならない。この制限は、「デペレー」イベントによって解除される。例外: AP のバルカン MO は、AP が望むのであれば、異なるスペースに対する BR の攻撃を認める。移動のための活性化に制限はない。

(20.1.2) CP の制限: CP ユニットは、やはりアクション・ラウンド毎にギリシャ内で 1 攻撃のみを実施できる。戦闘のために複数のスペースを活性化できるが、全ての攻撃ユニットは同じ防御スペースを攻撃しなければならない。この制限は、「ロバートソン」イベントによって解除される。注釈: BU と TU の LCU が湿地に進入できないのを忘れないこと。これは Salonika の占領と確保を幾分困難にする。



(20.1.3) バルカン限定ユニット: バルカン限定 [「B」表示] としてマークされたユニットは、バルカン諸国の外部へ移動、攻撃、SR、配置、再建、編成ができない。ブルガリア軍ユニットがオスマン帝国内へ退却したら、9.4.4 を参照。