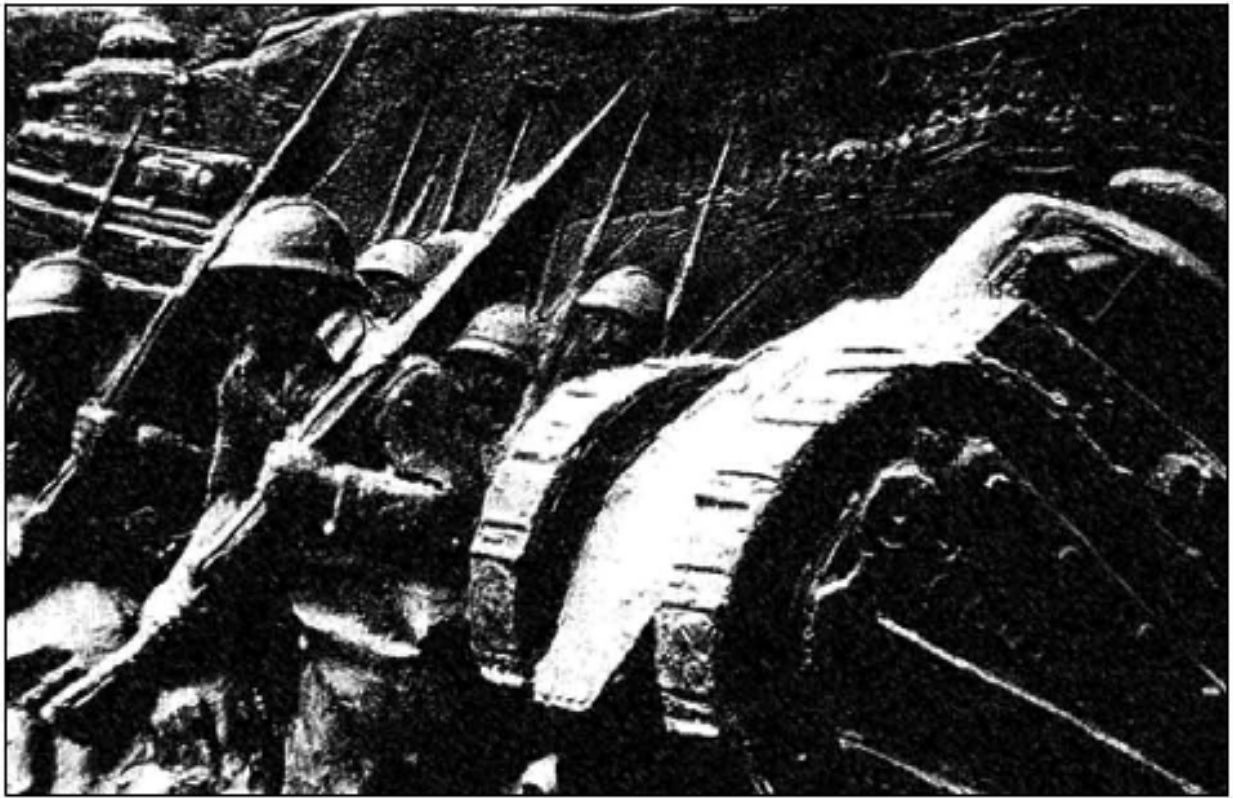


欧州大戦

豪華版

テッド・レイサー 作



ルールブック

(09-4-3 版)



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

目次

[1.0] はじめに.....	4	[6.25] アラビアのローレンス.....	15
[2.0] プレイの流れの概要.....	4	[6.26] トルコ軍の狂気	16
[3.0] ゲームの備品類	4	[6.27] ローレンス捕獲	16
[3.1] ゲーム地図.....	4	[6.28] ブルシロフ攻勢	16
[3.2] 競技用駒.....	4	[6.29] ロシア軍冬季攻勢	16
[3.3] ゲームの図表類.....	8	[6.30] 強制攻撃	16
[3.4] ルール.....	8	[6.31] フォッシュ	16
[3.5] 登場序列およびユニット一覧.....	8	[6.32] アレンビー	16
[3.6] ゲームの規模.....	8	[6.33] モード	16
[4.0] プレイ手順.....	8	[6.34] 虎	16
[4.1] 作戦および戦略ターン.....	8	[6.35] クレス・フォン・クレセンシュタイン	16
[4.2] 作戦ターン手順	8	[6.36] 近東塹壕	16
[4.3] 戦略ターン手順.....	9	[6.37] イラク海軍小艦隊.....	16
[5.0] 戦略ターン.....	9	[6.38] ロシア軍上陸作戦	17
[5.1] 資源フェイズ.....	9	[6.39] イギリス軍作戦計画硬直化.....	17
[5.2] 戦略戦.....	10	[6.40] 奴らを通すな！.....	17
[5.3] 補充フェイズ.....	11	[6.41] ドイツ軍略奪行為	17
[5.4] ロシア革命フェイズ	11	[6.42] ツァーリ指揮権掌握.....	17
[5.5] 要塞降伏フェイズ	12	[6.43] ロシア軍指揮系統麻痺.....	17
[5.6] トルコ降伏フェイズ	12	[6.44] トルコ軍司令部爆撃.....	17
[5.7] アメリカ参戦.....	13	[6.45] イスラム軍.....	17
[5.8] 主導権決定フェイズ.....	13	[6.46] リビア叛乱	17
[6.0] イベント.....	13	[6.47] フランス軍叛乱.....	17
[6.1] イベント引き.....	13	[6.48] ロシア内戦.....	17
[6.2] イベントの種類.....	14	[6.49] Uボート戦争と護送船団.....	17
[6.3] 航空支援部隊	14	[6.50] ジュトランド沖海戦	17
[6.4] 戦車および対戦車ユニット.....	14	[6.51] ドイツ海軍叛乱.....	17
[6.5] 突撃部隊変換	14	[6.52] ガリポリ	17
[6.6] オーストリア軍ポーランド師団	14	[6.53] サロニカ.....	18
[6.7] アラブ北方軍.....	14	[6.54] 中立国参戦.....	18
[6.8] アルメニア人大虐殺.....	14	[6.55] ブルガリア崩壊	18
[6.9] アルメニア共和国	14	[6.56] ツィンメルマン電報事件	18
[6.10] バリ砲.....	15	[6.57] セルビアチフス.....	18
[6.11] 除去10IN、11IN	15	[6.58] インフルエンザ.....	18
[6.12] 除去3IN、7IN.....	15	[6.59] トルコ降伏	18
[6.13] 瓦斯	15	[6.60] 主導権	18
[6.14] 火炎放射器と坑道地雷爆破.....	15	[6.61] トルコ軍、ロシア軍、またはイギリス軍補充ポイント	18
[6.15] ハリケーン弾幕射撃	15	[6.62] 第10NA師団	18
[6.16] システム.....	15	[6.63] 除去42T.....	18
[6.17] ブルックミュラー.....	15	[6.64] 皇帝の戦い.....	18
[6.18] トルコ軍の決意	15	[7.0] ヘクス支配とスタック.....	19
[6.19] マイナーツァーゲン	15	[7.1] ヘクス支配	19
[6.20] パレスチナ海上砲撃	15	[7.2] スタック	19
[6.21] タウンゼント.....	15	[8.0] 作戦移動	19
[6.22] ケマル.....	15	[8.1] ユニットの移動方法.....	20
[6.23] フォン・デア・ゴルト.....	15	[8.2] 移動制限と禁止事項.....	20
[6.24] ユーデニッチ.....	15	[8.3] 移動への地形の影響	20
		[8.4] 移動への天候の影響.....	21

[9.0] 戦略および海上移動.....	21	[15.9] ロシア臨時政府と赤軍ユニット	34
[9.1] 中欧列強陣営戦略移動.....	21	[15.93] 赤軍	35
[9.2] 連合軍戦略移動	22	[16.0] 国家崩壊	35
[9.3] 戦略移動制限	23	[16.1] 国家崩壊の影響	35
[9.5] 連合軍海上移動	23	[16.2] フランス	35
[10.0] 戦闘	23	[16.3] ロシア	35
[10.1] 攻撃可能なユニット	23	[16.4] ベルギー	35
[10.2] 複数ユニットおよび複数ヘクス戦闘	24	[16.5] オーストリア-ハンガリー	35
[10.3] 戦闘解決手順	24	[16.6] トルコ	35
[10.4] コラムシフト	24	[16.7] ブルガリア	36
[10.5] サイの目修整	25	[16.8] ルーマニア	36
[10.6] 戦闘結果の適用	25	[17.0] 特別国家ルール	36
[10.7] 戦闘後前進	26	[17.1] 中立国参戦	36
[10.8] OHL/オーバーオスト、フォッシュおよびアレクシーの戦闘 ..	26	[17.2] 連合軍国家	36
[11.0] 補給	26	[17.3] 中欧列強陣営	37
[11.1] 補給判定	26	[17.4] その他の国家	37
[11.2] 補給線の設定	27	[18.0] 勝利条件	38
[11.3] 最終補給源	27	[18.1] 通常の勝利	38
[11.4] 港湾補給	28	[18.2] 中欧列強陣営サドンデス勝利	38
[11.5] 特別補給ルール	28	[18.3] 連合軍サドンデス勝利	38
[11.6] 補給線の妨害	29	[18.4] 近東大戦における勝利	38
[11.7] 補給源の占領	29		
[11.8] 補給切れの影響	29	以下のルールは、シナリオ冊子内に含まれている：	
[11.9] シェッファー-ボーヤンデル	29	[19.0] キャンペーン配置	--
[12.0] 天候	29	[19.1] 陣営の選択と配置	--
[12.1] 天候判定	29	[19.2] 連合軍配置	--
[12.2] 天候の影響	29	[19.3] 中欧列強陣営配置	--
[13.0] 新ユニット	30	[19.4] 増援配置	--
[13.1] 新ユニットの配置	30	[19.5] 1914年8月特別ルール -- 欧州	--
[13.2] 制限と例外	30	[19.6] 1914年11月/12月特別ルール -- 近東	--
[13.3] 司令部による配置	31	[19.7] 欧州大戦単独のプレイ	--
[14.0] 要塞と塹壕	31	[19.8] 近東大戦単独のプレイ	--
[14.1] 要塞	31	[20.0] 戦前イベント（選択）	--
[14.2] クート	31	[20.2] 連合軍戦前イベント	--
[14.3] ヒンデンブルグライン	31	[20.3] 中欧列強陣営戦前イベント	--
[14.4] 塹壕 -- 欧州	31	[21.0] シナリオ	--
[14.5] 塹壕 -- 近東	32	[21.1] 全シナリオに関する総合配置ルール	--
[14.6] 荒廃化ヘクス	32	[21.2] 1915年シナリオ	--
[15.0] 特別ユニット	32	[21.3] 1916年シナリオ	--
[15.1] 航空隊ユニット	32	[21.4] 1917年シナリオ	--
[15.2] 戦車	33	[21.5] 1918年欧州シナリオ	--
[15.3] 対戦車ユニット	33	[21.6] 1918年 近東シナリオ	--
[15.4] 突撃部隊ユニット	33		
[15.5] 騎兵	34		
[15.6] 司令部ユニット	34		
[15.7] 山岳部隊ユニット	34		
[15.8] アラブおよびアルメニアユニット	34		

[1.0] はじめに

欧州大戦デラックスは第一次世界大戦の師団レベルのシミュレーションであり、欧州、近東およびコーカサスの作戦戦域を納めている。プレイヤーは、連合軍または中欧列強のどちらかの政治および軍事指導者の役割を果たす。競技駒は、全て実際のまたは可能性があった交戦国の武装部隊を表している。

このルールブックは、X T R 社から出版された**欧州大戦**と**近東大戦**の著しく改訂された編集ルールである。

[2.0] プレイの流れの概要

豪華版**欧州大戦**は、基本的に2人プレイヤーまたは2つのチーム用のゲームである。プレイヤーは中欧列強（C P）および連合軍の政治および軍事指揮官を表し、西部、東部、イタリア、および近東戦線の軍事作戦を実施する。各プレイヤーは手番中に自軍ユニットを移動させ、敵ユニットへの攻撃を実施し、勝利条件の達成を試みる。ゲーム地図上であるヘクスから別のヘクスに移動するためには、各ユニットはその許容移動力の一部を消費しなければならない。戦闘は、隣接する敵対ユニット同士の合計戦闘ポイントと比較し、単純な可能性がある比率に割合を直すことで解決される。サイコロ1個を振り、戦闘結果表で示された結果が参加したユニットに適用される。

[3.0] ゲームの備品類

[3.1] ゲーム地図

[3.11] 3枚のゲーム地図は、第一次世界大戦中に戦われた欧州および近東内の軍事的に重要な地域を表す。六角形の目（ヘクス）が、プレイヤーのユニット（競技駒）の移動と位置を規定するためにゲーム地図上に重ねられている。ユニットは、一度に1つのヘクス内のみにいるものとみなされる。各ヘクスには、ユニットの移動、ユニット間の戦闘、および補給線の設定に影響する1つ以上の地形が含まれている。各ヘクスには、地図上への駒の配置および競技が中断された場合のユニットの位置の記録用を補助するための4桁の識別番号も付けられている。ルールで言及される場合、各ヘクス番号は文字コードW（西部）、E（東部）、またはN（近東）の後に続き、どの地図にヘクスが位置されるかが識別される。例として、アントワープ（Antwerp）はヘクスW6819であり、ワルシャワ（Warsaw）はヘクスE4816、そしてダマスカス（Damascus）はヘクスN1728である。

[3.12] 3つのゲーム地図は、西部地図（更に別々の西部およびイタリア戦線地図に分かれる）； 東部地図（それ自身が戦線である）； および近東地図（更に別々のコーカサス、エジプト、およびイラク戦線地図に分かれる）である。各戦線地図上の方位表示は、特定の地図の縦横に合わせるために磁北より僅かに調整されている。従って北は、常に各地図の上部に向けられている。

[3.13] 地図、戦線および戦域の定義

地図 対 戦線： 西部地図は、西部およびイタリア戦線地図が印刷されている地図シートである。ルールが西部地図に言及する場合、その地図の両方の戦線に適用される。西部戦線特定の戦線（西部またはイタリア）に言及するルールは、その戦線のみ適用される。

同様に、近東戦線に言及するルールはその地図シートに印刷されている全ての戦線地図（コーカサス、イラクおよびエジプト）に適用される。特定の戦線のみに言及するルールは、その戦線のみ適用される。

戦域

各戦線地図は、2つの戦域の内の1つの属しているものとみなされる。西部戦域は、西部、イタリアおよびエジプト戦線地図から構成される。東部戦域は、東部、コーカサスおよびイラク戦線地図から構成される。戦域は作戦移動（8.14項）と主導権判定（5.8項）にのみ影響する。

バルカン： 一部のルールでは、“バルカン”内に適用すると言及されることがある。これは、オーストリア-ハンガリー、ドイツ、ロシアおよびロシア領ポーランド以外の東部戦線の全ての地上ヘクスとして定義される。

欧州側トルコ： 欧州側トルコは、東部戦線地図上のみのオスマン帝国の全てのヘクスである。

エジプト戦線地図変則事項： ヘクスN2430はベイルート行きと表示されているが、実際の場所は地図外北の方向である。全てのゲーム目的上、ベイルート（Beirut）はヘクスN2430内にあるものとみなす。ヘクスN3611（パイプライン基地）およびヘクスN4208（ビター湖）は、補給と新ユニット配置目的に関して町ヘクスとみなされるが、実際そこには町は無い。

[3.2] 競技駒

ゲームには、1400個の正方形の競技駒（ユニット、駒および/またはユニット駒とも呼ばれる）が含まれている。ユニットは、3種類に分類される。主な分類は、地上戦闘ユニットであり、軍事部隊（通常は師団規模）を表している。これらのユニットは戦闘および移動能力を持っており、様々な交戦国の陸軍部隊である。2番目の分類は、イベントで構成される。これらはイベントプールからの無作為の引きによってプレイに登場し、戦争の流れと遂行に影響した様々な要因を表している。最後は、様々な情報および数字マーカーであり、ルールで使用方法が説明されている。

多くのユニットは、両面印刷である。通常は、1つの面はユニットの基本的な状態を表示し、裏面はそのユニットのある種の状態の変化を表す。ユニットは、表面に印刷されている様々な記号と数字によって区別される。

[3.22] 戦闘ユニットの例



これは、ドイツ軍第8バイエルン予備師団である。3の攻撃力、4の防御力および4の許容移動力（西部、イタリアおよびエジプト戦線では2倍の8）を持っている。ユニットは戦略ターンCにプレイに登場し、そして帯線は突撃部隊ユニット（その数値は裏面に印刷されている）に変換可能であることを表示している。裏面は、ユニットの突撃部隊面である。



[3.23] 司令部ユニットの例



これはドイツ第8軍司令部である。それは、1の砲兵支援値および3の許容移動力（西部、イタリアおよびエジプトでは2倍の6）を持っている。駒の右側の丸付き文字は、東部戦線地図上で配置されてゲームを開始することを表示している。裏面は、司令部の消耗状態を表す。

[3.24] イベントチットの例



これは、連合軍ヘイグ攻勢イベントチットである。駒の表面は、どちらの陣営がイベントをプレイでき、そしてその陣営のイベントプールに入れられる戦略ターンの両方を示す。色帯は、イベントプールから引かれた時点でそのイベントがプレイされなければならないことを表示しており。遅らせることはできない。裏面には、イベントの名称が書かれている。

[3.25] ユニットの種類一覧

戦闘ユニットと司令部

- 歩兵
- 山岳部隊
- 騎兵
- 戦車
- 装甲車
- 対戦車
- 司令部

その他の駒

	荒廃化ゾーン	近東天候	
	要塞破壊	トルコ軍必要増援	
	イベント	トルコ降服ポイント	
	戦前イベント	ゲームターン記録 / イニシアティブ	
	アメリカ参戦	シナイパイプライン	
	中欧列強資源マーカー	塹壕状態	
	資源ポイント	連合軍都市占領	
	近東塹壕	中欧列強VP	

[3.26] 用語の定義

攻撃力は、攻撃力ポイントで数値化されているユニットの基本的攻勢能力である。

防御力は、防御力ポイントで数値化されているユニットの基本的防衛能力である。

戦闘力は、ユニットの攻撃力と防御力が同じ数値で表されている場合のユニットの攻撃および防御力を説明するために使用される用語である。

作戦許容移動力は、移動ポイントで数値化されたユニットの最大移動能力である。西部、イタリアおよびエジプト地図上ではユニットの許容移動力は2倍にされる。許容移動力は、戦略または海上移動に適用されない。

支援値は、司令部の砲兵補助部隊の尺度である。大部分の司令部ユニットには、1の支援値が与えられている。戦闘で 사용되는場合、戦闘結果表でプレイヤーに有利なコラムシフトを提供する。使用后、司令部は次の戦略ターンまでその消耗面に裏返される。司令部は自身の戦闘力が無いことに注意のこと。

戦力ステップ： 全てのアメリカ軍、ブルガリア軍、そして一部のイギリス軍ユニットは、2ステップを持っている； 全ての他のユニットは1ステップだけしか持っていない。2ステップユニットが戦闘で1損害を受ける場合、その減少面に裏返される。1ステップ（または減少している2ステップ）ユニットが1損害を受ける場合、地図から除去され、デッドパイルに置かれる。

ユニットの変換： 大部分のドイツ軍歩兵と山岳部隊師団および全ての帝国ロシア軍師団は、両面印刷されている。しかしながら、これはこれらのユニットの変換を表し、2番目のステップを表しているわけではない。詳細に関してはルール15.4項、15.5項および15.9項を参照のこと。

戦力未確認ユニット： 全てのアラブおよびアルメニアユニットは、戦力未確定状態でプレイに登場する。その戦闘力は、戦闘に投入されるまで知ることが（どちらのプレイヤーに対してでも）できない。

配置および増援コード： これらはゲームの配置とゲームへの増援登場時期の判定においてプレイヤーを補助するためにユニット兵科記号の右側に印刷されている数字と文字である。丸付きの文字は、地図上で開始するユニットに関する配置コードである（19.0項を参照）。丸無し文字は、ユニットがプレイに導入される最初の機会の戦略ターンを示す。“SE”の文字は、特別イベントによってのみユニットがプレイに導入されることを示す。アメリカ軍ユニットは“+ #”表示があり、それはユニットがプレイに登場するアメリカ参戦後の戦略ターン数を示す。

作戦上の制限

ルール17.0項は様々な地理上の制限を説明しているが、一部のユニットはプレイヤーの備忘用に駒の左上角にコードが印刷されている。矛盾がある場合、ルールはコードよりも優先される。

- **コード無し：** イギリス軍、ドイツ軍、ロシア軍、またはトルコ軍： [17.0項]の制限に従ってどの戦線地図上でも行動できる。これらの国籍のユニットではない場合、ユニットは欧州内のみで行動でき、[17.0項]の制限に従わなければならない。
- **Eu：** 欧州の戦線のみで行動できる。これらは、欧州でプレイに登場する上記の国籍の司令部ユニットである。
- **NE：** 近東戦線地図のみで行動できる。トルコ軍YAG司令部ユニットは、この制限を受ける。
- **E/I：** エジプトおよび/またはイラク戦線のみで行動できる。これらは近東でプレイに登場するイギリス軍司令部と旅団規模ユニットである。
- **C：** コーカサス戦線のみで行動できる。これらはコーカサスでプレイに登場するロシア軍司令部と旅団規模ユニットであり、アルメニアも同様である。
- **C/P：** ペルシャ内のコーカサス戦線のみで行動できる。ペルシャコサック師団のみがこの制限を受ける。
- **E：** エジプト戦線のみで行動できる。これらはイギリス軍運河防衛隊中隊とフランス軍DFPS師団である。注意： 後者のユニットは、近東で行動できる唯一のフランス軍ユニットである。
- **E/O：** オスマン帝国内のエジプト戦線のみで行動できる。これは、全てのアラブ北方軍ユニットに適用される。

- **I/P：** ペルシャ内のイラク戦線のみで行動できる。南ペルシャライフル兵およびペルシャ警備隊ユニットのみが、この制限を受ける。
- **VR：** これは、欧州またはエジプト戦線のどちらかで登場（または補充された場合は再登場）できることを示すために一部のイギリス軍ユニットに使用される。再び、疑問がある場合、追加の国籍制限に関しては[17.0項]を参照のこと。

ユニット規模の略語： 大部分のユニットは師団規模であり、一般的なユニット規模記号が無い。非-師団ユニットは、以下の略語を使用する： CO - 中隊； BN - 大隊； RGT - 連隊； BD - 旅団； CRP - 軍団。

ユニットの国籍

ユニットの国籍（つまりは所属している陣営）は、そのカラスキームと文字国籍コードによって識別される。

連合軍

アルメニア (ARM) -- 赤地に黄色
アラブ軍 (AB) -- 茶色地に黄色
ベルギー軍 (BE) -- 水色地に黒
欧州方面イギリス軍 (BR) -- 褐色地に黒色
イラク方面イギリス軍 (BI) -- 茶色斜線褐色地に黒色
パレスチナ方面イギリス軍 (BP) -- 橙色斜線褐色地に黒色
ペルシャ方面イギリス軍 (PN) -- 褐色地に黒色で
紫色兵科ボックス
フランス軍 (FR) -- 濃青色地に白色
モンテネグロ軍 (MN) -- 茶色地に黄色
帝国ロシア軍 (RU) -- 濃緑色地に金色
ロシア臨時政府軍 (PG) -- 桃色地に黒色
セルビア (SR) -- 茶色地に白色

イギリス軍ユニットの国籍は、その兵科ボックスの色によって識別される：

オーストラリア： 薄黄色
イギリス： 赤色
カナダ： 青色
インド： 茶色
ニュージーランド： 橙色
ポルトガル： 灰色

中欧列強

オーストリアハンガリー軍 (AH) -- 薄灰色地に黒色
中欧列強側ペルシャ軍 (PN) -- 紫色地に白色
ドイツ正規軍 (GE) -- 灰色地に黒色
ドイツ軍突撃部隊ユニット (GE) -- 黒色地に白色
オスマン帝国軍 (TU) -- オーク地に黒色

中立国

ブルガリア (BU) -- 赤茶色地に白色
ギリシャ (GK) -- 青色地に白色
イタリア (IT) -- 黄色地に黒色
ルーマニア (RO) -- 緑色地に黒色
アメリカ合衆国 (US) -- オリーブグリーン地に白色

史実の部隊名

各ユニットは数字および/またはその名称の略語によって識別される。略語の意味は以下にリストする通りである。

AAC - 突撃砲兵軍団
 AB - アラブ
 AC - 装甲車
 AF - アフリカ
 AK - 山岳部隊
 ALH - オーストラリア軽騎兵
 ALP - 山岳部隊
 ANA - アラブ北方軍
 AS - オーストラリア
 BE - バイエルン補充兵
 BLW - バイエルン後備兵
 BV - バイエルン
 CAU - コーカサス
 CD - 運河防衛隊
 CH - 猟兵
 CND - カナダ
 COL - 植民地兵
 CZK - チェコ
 DC - ドンコサック
 DFPS - パレスチナおよびシリア方面フランス軍師団
 DON - ドナウ
 DRN - ドリナ
 ER - 補充兵
 F - 辺境
 FN - フィンランド兵
 GD - 近衛兵
 GDS - 近衛隊
 GDRF - 近衛ライフル銃兵
 GNDM - 警備隊
 GR - 擲弾兵
 GRP - 集団
 H-L - ヒンデンプルグライン
 HLW - ハンガリー後備兵
 IC - 帝国駱駝隊
 IN - インド兵
 ITL - イタリア軍団
 JGR - 猟兵
 K - 皇帝
 KUB - クバン
 LFD - リール要塞師団
 LV - ラトビア義勇兵
 LW - 後備兵
 MRC - モロッコ兵
 MOR - モラヴァ
 MTD - 騎乗
 N - 海軍
 NA - 新軍
 NW - 北西方面
 NZ - ニューゼーランド
 PC - ペルシャコサック
 PL - ポーランド軍団
 PN/PR - ペルシャ
 PO - ポーランド
 POV - ポーランド義勇兵
 PT - ポルトガル
 PZ - 装甲
 R - 予備
 RN - 英国海軍

RTC - 王立戦車軍団
 SB - シベリア兵
 SCH - 狙撃兵
 SND - サンジャック
 SE - セルビア
 SPR - 南ペルシャライフル兵
 SS - 狙撃兵
 SUD - 南方
 SUM - スマイジャ
 SV - セルビア義勇兵
 SW - 南西方面
 T - 郷土防衛隊
 TA - トランス-アムール
 TC - 戦車軍団
 TCC - トランスコーカサスコサック
 TIM - ティモーク
 TKS - トルキスタン
 WF - 西方面
 Y - ヨーマン
 YAG - イルドリム（電光）軍集団
 YUG - ユーゴスラビア

その他の用語（このルールを通して使用される）：

A-T： 対戦車
 AUB： 使用可能ユニットボックス
 CP： 中欧列強
 CRT： 戦闘結果表
 DRM： サイの目修整
 ER： 緊急補充
 FoC： ツァーリの退位
 HQ： 司令部
 NE： 近東
 OOS： 補給切れ
 OP Turn： 作戦ターン
 RP： 資源ポイント
 ST： 突撃部隊
 STRAT Turn： 戦略ターン
 TEC： 地形効果表
 TRR： トルコ軍必要予備
 TS： トルコ降伏
 VP： 勝利ポイント

イベント

これらのマーカーには、決められた陣営のイベントプールに追加される戦略ターンを示す文字と、どこで使用でき、そしてゲームの様々な版のどれで使用できるかを表示するいくつかの記号が印刷されている。

- ・ 無し： 欧州イベント。GW i E 単体または合体ゲームをプレイする場合に使用。
- ・ 斜線： GW i NE 単体または合体ゲームのどちらかをプレイする場合に使用される近東イベント。
- ・ 近東のみ： GW i NE 単体のみをプレイする場合に使用される近東イベントを表示。
- ・ 黄色帯： 強制イベント。

各イベントの裏面には、その名称とルール関連番号が含まれている。

- ・ 大部分のイベントに関するルールは、6.0項に反映されている。

- 戦略戦イベントは、ルール5.22項 - 5.24項に反映されている。
- 航空隊ユニット、撃墜王、対戦車ユニットおよび突撃部隊ユニットに関連するルールは、ルール15.1項 - 15.4項に反映されている。
- 戦前イベントは、20.0項に反映されている（プレイブック内）。

[3.3] ゲームの図表類

様々な補助用具が、特定のゲーム機能を簡略化および図案化してプレイヤーの為に用意されている。これらは、地図シート上に印刷または図表類カード上で見ることが出来る。それらの使用法は、ルールの記述において説明されている。

[3.4] ルール

これらのルールの大半は、合体したGW i E/NEゲームを念頭に書かれている。しかしながら、一部のルールは欧州大戦、近東大戦または（稀に）合体ゲームのどれかに特定される場合がある。以下の略語は、あるルールが一部のゲームに特化している場合、登場することがある：

GW i E： ルールは欧州大戦単独のプレイに適用される。

GW i NE： ルールは近東大戦単独のプレイに適用される。

GW i E/NE： 合体ゲーム。

[3.5] 登場序列およびユニット マニフェスト

別冊の方には、様々な交戦国の基本ユニットリストと増援スケジュールがある。それはまた、ユニットまたはマーカーを紛失したかどうかを判断するために参照するゲーム内のユニットリストとしても役立てられる。

[3.6] ゲームの規模

各作戦ターンは、年の季節によって通常は1または2ヶ月に相当する。しかしながら、1914年8月および9月の矢継ぎ早の出来事を表すために、ターンの時間はそれぞれ7日および15日に集約されている。

地図の縮尺は、該当する戦線によって異なる。西部、イタリア、およびエジプト戦線地図は、ヘクス毎に9.5マイルの規模である。東部およびコーカサス戦線地図は、ヘクス毎に22.5マイルの規模である。イラク戦線地図は、ヘクス毎に20マイルの規模である。これらの違いの唯一のプレイへの影響は、西部、イタリアおよびエジプト戦線地図で行動するユニットの許容移動力を2倍にすることである。

その他特に記載されていないかぎりは、ユニットは師団規模（約1万人から1万8千人）を表す。司令部ユニットは、軍レベルで展開された砲兵、兵站および指揮系統補助部隊を表す。

[4.0] プレイ手順

[4.1] 作戦および戦略ターン

グレートウォーは、両プレイヤーの活動の大部分が実施される作戦ターン（OPターン）と呼ばれる連続的な手番でプレイされる。2回または3回の作戦ターンの後毎に、プレイヤーが増援、再建された全滅ユニットを導入し、戦略戦を実施し、そして次の1組の作戦ターンに関する主導権を判定する戦略ターン（STRATターン）が発生する。

各戦略および作戦ターンは、プレイヤーが様々なゲーム機能を実施するフェイズに分割されている。プレイヤーが

実施する全ての行動は、以下のリストされている順番に実施される。一度、プレイヤーがあるフェイズの自分の行動を完了したならば、対戦相手の同意無しではし忘れた行動の実施、または間違って実行した行動のやり直しのために戻ることができない。

[4.2] 作戦ターン手順

- イベントフェイズ：** 両方のプレイヤーは、自分達のそれぞれのイベントプールからイベントを引く。強制イベントは、直ちにプレイされなければならない(6.0項)。
- 新ユニットフェイズ：** プレイヤー（連合軍プレイヤーが先に）は、自分達のそれぞれの使用可能ユニットボックスから使用可能なユニットを取り除いて、それらを地図上に配置する（13.0項）。
- 天候決定フェイズ：** プレイヤーは各個々の戦線地図がどの天候状態であるかを判定するためにターン記録欄をチェックする。可変西部/イタリア戦線天候は、この時点で判定される（12.0項）。
- 第1相互移動フェイズ：** プレイヤーは同時に、主導権を持っている戦域内の自軍ユニットを移動させる。例として、中欧列強プレイヤーが西部戦域で主導権を持っている場合、連合軍プレイヤーは東部戦域でそれを持っており、そして両プレイヤーはこの時にそれらの戦域で自軍ユニットを移動させることになる。ユニットは、移動と補給ルール（8.0項、11.0項）内で説明されている制限内で、その許容移動力の限度まで自由な方向の組み合わせで移動することができる。
- 第1戦闘フェイズ：** プレイヤーは、主導権を持っている戦域内の全ての戦闘を解決する。西部戦線の全ての戦闘が先に解決され、続けて東部戦線の全ての戦闘が解決される。戦闘は、戦闘ルール（10.0項）に説明されている通りに解決される。決められた戦域の全ての戦闘が解決された後、OHL、オバールオスト、フォッシュ、またはアレンビーマーカー/イベントによって設定される追加戦闘が解決される（10.8項）。両方の戦域の全ての戦闘が解決された後、両方のプレイヤーの補給切れの全てのユニットは除去される。
- 第2相互移動フェイズ：** プレイヤーは再び同時に自軍ユニットを移動させる； この時は、主導権を持っていない戦域内である。上記の例からの続きで、この移動フェイズ時に、中欧列強プレイヤーは東部戦域で自軍ユニットを移動させ、連合軍プレイヤーは西部戦域内である。第1相互移動フェイズで一方の戦域内で先に移動したプレイヤーは、今度はもう一方の戦域で移動し、逆も同様である。
- 第2戦闘フェイズ：** プレイヤーはここで、主導権を持っていない戦域内の全ての戦闘を解決し、西部戦域から先に行なう。
- 戦略移動フェイズ：** 両方のプレイヤーは、戦略移動を実施する。連合軍プレイヤーが先に移動し、その後には中欧列強プレイヤーが行なう。連合軍プレイヤーはまた、このフェイズの自分の手番時に海上移動も実施できる（9.0項）。
- ターン記録フェイズ：** ターンマーカーは、ターン記録欄の上で1マス進められる。次のマスが新しい作戦ターンである場合、上記のステップ1からの手順を開始する。次のマスが文字表示の戦略ターンである場合、戦略ターン手順にリストされている全ての活動を実施する（ルール4.3項および5.0項）。

[4.21] 移動の説明と例

大部分のウォーゲームとは異なり、両陣営の移動は同時に発生する（異なる戦域であろうとも）。プレイヤーは主導権を持っている戦域内で自軍ユニットを移動させ、一方では相手側は他方の戦域で自軍ユニットを移動させる。（1 陣営の）プレイヤーは、同時に両方の戦域で主導権を持つことは決していない。

例： 中欧列強プレイヤーは西部戦域で主導権を持っており、一方では連合軍プレイヤーは東部で主導権を持っている。天候を判定した後に、中欧列強プレイヤーは西部、イタリアおよびエジプト戦線の自軍ユニットを移動させる； 同時に連合軍プレイヤーは東部、ユーカサス、およびイラク戦線の自軍ユニットを移動させる。（第1 相互移動フェイズ）。

両方のプレイヤーが移動を終了させた時に、双方とも西部戦域地図に立会い、そこで中欧列強プレイヤーが自軍の攻撃を実施する（特別なOHL攻撃も含めて）。それから、双方とも東部戦域に立会い、そこで連合軍プレイヤーが自軍の攻撃を実施する（連合軍プレイヤーは、アレンビーもフォッシュも東部戦域で使えないので特別な攻撃を行わない）。全ての攻撃解決後、全ての地図の全てのユニットに関する補給消耗をチェックする（第1 戦闘フェイズ）。

第2 相互移動フェイズでは、連合軍プレイヤーが西部戦域地図での自軍移動を行い、同時に中欧列強プレイヤーが東部戦域地図の自軍移動を行なう（第2 相互移動フェイズ）。移動完了後に、再び両方のプレイヤーは西部戦域地図に立会い、この時は連合軍が攻撃する（特別なアレンビーまたはフォッシュの攻撃も含めて）。それから中欧列強の攻撃のために、東部戦域地図に戻る（オペールオスト攻撃も含めて）。両方の地図の全てのユニットに対して、2 回目の消耗チェックが行なわれる（第2 戦闘フェイズ）。

最後に、連合軍プレイヤーが海上および戦略移動を実施し、その後に中欧列強プレイヤーが行なう。

[4.3] 戦略ターン手順

1) 勝利確認フェイズ[戦略ターンCとそれ以降]：

中欧列強プレイヤーは、占領している勝利ヘクス数を合計する。

2) 資源フェイズ： プレイヤーは増援待機ボックスから増援を取り除き、それぞれの使用可能ユニットボックス内に配置する。この戦略ターンに登場する予定のイベントは、各陣営のそれぞれのイベントプール内に置かれる。資源ポイント表で国に与えられる資源ポイントは、総合記録欄上に記録される。最後に、全ての消耗している司令部ユニットは、その支援面に表返される（5.1項）。

3) 戦略戦フェイズ： 最初に、中欧列強プレイヤーはUボート戦とドイツ軍爆撃の影響を判定し、連合軍資源ポイントから該当する数を差し引く。連合軍プレイヤーはその後に戦略爆撃の影響を判定し、ドイツ軍資源ポイントから該当する数を差し引く（5.2項）。

4) 補充フェイズ： プレイヤーはここでデッドパイルからユニットの補充と、一部の減少ユニットの完全戦力への再建のために資源ポイントを使用できる。補充されたユニットは、それぞれの使用可能ユニットボックス内に置かれ、減少ユニットは単純に地図上の場所で再建される（5.3項）。中欧列強プレイヤーはまた、次の作戦ターンの組の間のトルコ軍必要予備を決定する（5.38項）。

5) ロシア革命フェイズ： プレイヤーは、ツァーリが退位したか、またはそれが既に発生している場合はボルシェビキ革命が発生したかを確認する。それからプレイヤーは、該当する結果を実施する（5.4項）。

6) 要塞降伏フェイズ： プレイヤーは要塞補給状態のユニットが降伏したかを判定する（14.15項）。

7) トルコ降伏フェイズ[戦略ターンCとそれ以降]：

連合軍プレイヤーは、トルコが降伏したかを判定する（5.6項）。

8) 主導権決定フェイズ： プレイヤーは続く作戦ターンの間にどの陣営がどちらの戦域に主導権を持っているかを決定する（5.8項）。

9) ターン記録フェイズ： 次の作戦ターンにゲームターンマーカーを前進させ、作戦プレイ手順に戻る。

[5.0] 戦略ターン

概要： 戦略ターンは、西部および近東地図上に印刷されているターン記録欄上で“A”から“U”の文字が付けられている。これらのターンの間に、プレイヤーは最初にルール18.1項に記述されている通りに通常の勝利を判定する。それから、資源を集積および移送する； 戦略戦を実施し、全滅ユニットを再建する。これらのユニットは、最初の機会にゲームに登場する新ユニットと一緒に使用可能ユニットボックス内に置かれる。

次に、プレイヤーは特定の出来事が発生したかを判定する。これらには、ロシア革命、要塞降伏、トルコ降伏、およびアメリカ軍参戦が含まれる。最後に、プレイヤーは続く作戦ターンの組み用に主導権を決定する。

[5.1] 資源フェイズ

[5.11] このフェイズ時に、両方のプレイヤーはこの戦略ターンに登場する予定の新ユニットを自軍の使用可能ユニットボックスに加える。欧州戦線地図でプレイに登場するユニットは、西部地図上の使用可能ユニットボックス内に置かれる。近東でプレイに登場するユニットは、近東地図上の使用可能ユニットボックス内に置かれる。

[5.12] 現行戦略ターン中にプレイに登城するように表示されている全てのイベントは、そのそれぞれの陣営のイベントプール内に置かれ、そして非中立国のこのターンによる全ての資源ポイント（RP）は、総合記録欄のそれぞれの合計に追加される。国が受け取る資源ポイント数は、プレイ補助カードに印刷されている資源ポイント表にリストされている。加えて、イギリス、ロシアおよびトルコは近東地図の資源ポイント表から追加の資源ポイントを受け取り、ドイツ軍は中欧列強によって支配されている資源ヘクスに対する追加資源ポイントを受け取る（5.16項）。中立状態の間は、いかなる国も資源ポイントを受け取らない。

[5.13] 決められた国の使用可能な資源ポイントの合計数が19を超えた場合、国の資源ポイントマーカーを欄上でその“+20”面に裏返すこと。いかなる国も、欄上で10資源ポイントより多く残した状態で戦略ターンを終了できない。未使用の超過分は失われる。一部の国は、この時に別の国に資源ポイントを移送できる（5.17項）。

[5.14] 最後に、地図上の全ての補給状態の消耗している司令部ユニットは、その支援面に戻される。例外： 1914年後半に蔓延した世界的な弾薬枯渇によって、消耗した司令部ユニットは、戦略ターンBおよびCに戻すことはできない。

[5.15] 近東資源ポイント： イギリス軍、ロシア軍およびトルコ軍は近東から追加資源ポイントを受け取る。これらの資源ポイントは、近東地図上に印刷されている資源ポイント表に載っている。単純に、それぞれの資源ポイント合計に追加する。GW i NE： 近東総合記録欄上で全ての近東資源ポイントを記録すること。加えて、一部の近東イベントによって、プレイされた時にロシア軍、イギリス軍またはトルコ軍の資源ポイントの合計に資源ポイントが追加

される、(6.61項)を参照のこと。

[5.16] 資源ヘクス：

ドイツ軍は、西部および東部戦線地図の資源ヘクスの占領に対して各戦略ターンに資源ポイントを受け取る。モンズ(Mons)(W6316)、レン(Lens)(W6312)、ベトゥーン(Bethune)(W6310)、ロンウィー(Longwy)(W5425)およびプロイエシュティ(Ploesti)(E2623)は、各戦略ターン毎に1資源ポイントの価値がある。キエフ(Kiev)(E4129)は、2の価値がある。

資源ヘクスは、中欧列強ユニットによって占領（または再占領）の4戦略ターン後にドイツ軍資源ポイント合計に提供を開始する。備忘用に、ターン記録欄上に占領した資源ヘクスに該当する資源マーカーを置くこと。

Lens	Ploesti	Bethune	Kiev x2	Mons	Longwy
------	---------	---------	------------	------	--------

その資源ポイントをドイツ軍に供給するためには、東部地図上の資源ヘクスはベルリン(Berlin)まで補給線を設定しなければならず、西部地図資源ヘクスはルール(Ruhr)ヘクスまで補給線を引けなければならない。この補給線は、4ターンの準備期間全体でも通じていなければならない。補給線が遮断された、または連合軍に取り返されて後に再占領した場合、4ターンの手順を最初から始めなければならない。

ルーマニアが中欧列強陣営に参加する場合、ルーマニアが参戦した後の戦略ターンから直ちにプロイエシュティ(Ploesti)に対する資源をドイツ軍は受け取る。

[5.17] 資源ポイント移送： 通常、ほとんどの国がそれ自身の資源ポイントのみを消費するが、資源フェイズ中に一部の国は他国に資源ポイントを与えることができる。

- 連合軍プレイヤーは、各資源フェイズに1個イギリス軍または1個フランス軍資源ポイントをロシアに移送することができる。連合軍プレイヤーは、コンスタンティノープル(Constantinople)(E1328)が連合軍支配下かトルコが降伏している毎資源フェイズ時に6個までのイギリス軍および/またはフランス軍資源ポイントを移送できる。
- 連合軍プレイヤーは、サロニカ(Salonika)(E1116)が連合軍支配下であり、サロニカとセルビア軍司令部ユニットの間で中欧列強ユニットに妨害されていないヘクスの線がギリシャとセルビア(のみ)を通してという条件で、毎資源フェイズ時に6個までのフランス軍または6個までイギリス軍資源ポイントを移送できる。それ以外の連合軍資源ポイントをセルビアに移送することは、不可能である。
- 6個ドイツ軍資源ポイントまでを、各資源フェイズに他の中欧列強国に移送することができる。これは合計で6であり、受け取る国毎に6ではない。移送を実施するためには、ベルリン(Berlin)と受け取る国の中の都市の間に中欧列強支配下ヘクスを通してヘクスによる線が引けなければならない。

[5.18] 緊急補充： フランス軍叛乱イベントプレイ前のフランスと1915年-17年のドイツは、各資源フェイズ時に1回、それぞれ緊急補充(ER)を行使できる。フランスが緊急補充を行使する各機会毎に、中欧列強VP合計に1VPを追加する。ドイツがそれを行行使する各機会毎に、中欧列強VP合計に1VPを差し引く。VPペナルティを支払った後に、プレイヤーはサイコロ2個を振り、

最大7までのその出目のボーナス資源ポイントを受け取る。連合軍プレイヤーが先に緊急補充を実施するかを選び、それから中欧列強プレイヤーが行なう。

[5.2] 戦略戦

[5.21] 戦略戦フェイズ時に、プレイヤーは西部戦線地図の戦略戦争ボックス内に必須イベントが現在あるという条件で、Uボート戦争と戦略爆撃を解決する。特定の戦略戦イベントが現在ボックス内に無い場合、関連するステップを単純に飛ばすこと。

[5.22] Uボート戦： Uボートイベントがプレイに導入されたならば、中欧列強プレイヤーは、ボックス内に未だUボートイベントが存在していないという状況で戦略戦ボックス内にイベントを配置しなければならない。存在している場合、戦略ボックス内にUボートイベントが無い状態で戦略ターンを開始するまで、新たに引いたUボートイベントを中欧列強使用可能ユニットボックス内に置いておく。

- 戦略戦ボックス内にUボートイベントがある状態で開始する全戦略戦フェイズ毎に、中欧列強プレイヤーはサイコロ1個を振り、直ちに結果をイギリス軍資源ポイントの合計から差し引く。結果に関係無く、イギリス軍資源ポイントは決してゼロ未満には減少しない。
- 中欧列強のUボートのサイの目が4以上の場合、アメリカ参戦マーカーはターン記録欄上で1戦略ターン前に進められる(例として、戦略ターンOから戦略ターンNへ)。
- 中欧列強プレイヤーがUボート戦で4以上の目を出した最初の機会(そして最初の機会のみ)、彼は戦略戦ボックスから現行のUボートイベントを取り除き、ゲームから永久に除去できる。Uボート戦は、中欧列強イベントプールから直接引かれるか既に中欧列強使用可能ユニットボックス内に存在しているどちらかの場合、別のUボート戦イベントが戦略戦ボックスに置かれるまでは中断される。2枚目のUボートイベントは、護送船団イベントがプレイされるまで残り続ける(6.49項を参照)。

アメリカが参戦した後にUボートイベントが戦略戦ボックス内に存在する場合、中欧列強プレイヤーは連合軍使用可能ユニットボックス内に存在する各アメリカ軍非-司令部ユニットに対して、毎戦略戦フェイズにサイコロ1個を振る。サイの目が1の場合、ユニットは除去される。

一度連合軍プレイヤーが護送船団イベントをプレイしたならば、全てのUボート戦はゲームの残り期間中、直ちに中断される。

[5.23] ドイツ軍戦略爆撃

- 空襲：** ロンドンイベントが戦略戦ボックス内の場合、イギリス軍資源ポイントの現行の合計から2を差し引く。決してイギリス軍資源ポイントをゼロ未満に減少させないこと。この減少後に、イベントはプレイから永久除去される。
- 空襲：** パリイベントは、ロンドンの場合と全く同様に扱われる。この場合では、フランス軍資源ポイントのみが失われる。

[5.24] 連合軍戦略爆撃

独立空軍イベントが戦略戦ボックス内にある場合、中欧列強プレイヤーは先に自軍使用可能西部戦線航空ユニット(撃墜王を含む)を本土防衛に投入するかを宣言する。それを行なう場合、投入された航空ユニットは直ちに戦略戦ボックス内に配置され、次の戦略ターンまで残り続ける。

連合軍プレイヤーは次にサイコロ 1 個を振り、直線の作戦ターンの西部戦線の天候が降雨または降雪である場合は結果から 1 を差し引き、そして本土防衛に割り当てられた各ドイツ軍航空ユニット毎に 1 を差し引く。修整後の結果は、直ちに失われるドイツ軍資源ポイントである。決してドイツ軍資源ポイントをゼロ未満に減少させないこと。

連合軍戦略爆撃のサイ振り判定結果を適用した後、中欧列強プレイヤーは本土防衛に投入された撃墜王に対する撃墜王戦死 (15.15項) をチェックしなければならない。独立空軍は、一度プレイされたならば決して戦略戦争ボックスから取り除かれない。

[5.3] 補充フェイズ

[5.31] このフェイズ時に、両方のプレイヤーはここで資源ポイントでデッドパイルから購入することで、先に除去された地上ユニットをプレイに戻すことができる。また、その時点でそのようなユニットが補給状態であるという条件で、地図上の一部の減少状態 2 ステップユニットを完全戦力に戻すために資源ポイントを消費できる。加えて、中欧列強プレイヤーは以降の作戦ターンのためにトルコ軍必要予備に対してサイコロを振る。

[5.32] ドット付のユニットまたはステップは、補充できない。これには、全ての 2 ステップイギリス軍ユニットが含まれる。ドイツ軍突撃部隊師団は、通常師団としてのみ補充できる。最初の突撃部隊イベントで創設された後に除去された突撃部隊師団は、通常歩兵として補充されるが、2 回目の突撃部隊イベントで再び変換することができる (15.4項)。歩兵師団に変換されているドイツ軍騎兵師団は、歩兵としてのみ補充できる (15.55項)。

[5.33] 各戦力ステップを再建するためには 1 資源ポイントを消費する。デッドパイルから再建されたユニットは、使用可能ユニットボックス内に配置される。

[5.34] 司令部ユニットは他のユニットと同様に再建できるが、使用可能ユニットボックスに消耗面を上にして配置される。プレイヤーが望めば、2 資源ポイントを消費して支援面を上にしてボックス内に司令部を置くことができる。例外：司令部ユニットは、戦略ターン B と C にその支援面で再建することはできない。

非消耗値がゼロの司令部 (つまり、セルビア軍、ベルギー軍、ブルガリア軍、およびルーマニア軍司令部) は、そのそれぞれの国の資源ポイントプールからのそれぞれ 1 資源ポイントのコストで補充できる。

[5.35] 制限

近東地図で除去されたユニットは、再建された時に近東使用可能ユニットボックス内に置かなければならない。東部および西部地図で除去されたユニットは、再建された時に欧州使用可能ユニットボックス内に置かなければならない。例外：近東で除去されたドイツ軍ユニットは、欧州で再建できる (5.37項)。

欧州と近東地図の両方には、何が何処で再建されたかを記録するためにプレイヤーを補助するそれ自身の使用可能ユニットボックスがある。近東地図にはまた、その地図で全滅したユニット用の独自のボックスがある。欧州で除去されたユニットは、単純に地図の脇に置いておくこと。

ある国のユニットは、それ自身の資源ポイントまたは別の国から移送されたもののどちらかのみで補充または再建することができる。例として、ドイツ軍は、直接オーストリア-ハンガリー軍ユニットの再建のためにドイツ軍資源ポイントを使用できない。しかしながら、ドイツ軍は資源移送フェイズ中にオーストリア-ハンガリーに資源ポイントを移送してからオーストリア-ハンガリー軍ユニットの再建用に (今やオーストリアの) 資源ポイントを使用できる。

例外：アルメニアユニットとペルシャコサック師団は、ロシア軍資源ポイントで再建できる。南ペルシャライフル兵師団は、イギリス軍資源ポイントで再建できる。ペルシャ軍警備隊師団は、トルコ軍資源ポイントで再建できる。アラブ国民軍は、その全滅後の戦略ターンの補充フェイズ時に自動的に補充 (コスト消費無しで戦力未確定アラブユニットのプールから引かれる) される。

[5.36] イギリス軍補充制限： 全滅したイギリス軍ユニットは、全滅した戦線地図からゲームに再登場する。例外：Vr ユニット (行動制限、3.26項)。例として、イラク戦線で全滅したイギリス軍ユニットは、そこで補充されなければならない。エジプト戦線で全滅したイギリス軍ユニットは、そこで補充されなければならない、等。1 回の補充フェイズ中に、複数カナダ兵ユニットのステップを再建することはできない。1 回の補充フェイズ中に、複数オーストラリア兵またはニュージーランド兵ユニットのステップ (合計して) を再建することはできない。

Gw i E：東部戦線地図で全滅した最初の 5 個イギリス軍ユニット (アンザックまたはカナダ兵を除く) は、再建できない (それらはエジプトで再建および使用される)。

[5.37] ドイツ軍補充制限

- 全ての補充されたドイツ軍ユニットは、全滅した場所に関係無く欧州からプレイに再登場する。
- GW i NE：ドイツ軍ユニットは、一度全滅したならば決して補充できない。

[5.38] トルコ軍必要予備 (TRR) [GW i E/NE & GW i NE]：

戦略ターン C から開始およびトルコ軍降伏またはゲーム終了まで継続して、続く作戦ターンに対するトルコ軍必要予備を決定するために毎戦略ターンの補充フェイズ終了時に、中欧列強プレイヤーはサイコロ 1 個を振る。結果は、トルコ降伏サイ振り判定の修整を回避するためにトルコ軍必要予備待機ボックス内に中欧列強プレイヤーが置かなければならないトルコ軍歩兵師団の最低数である。

TRR 待機ボックス内のユニット数がサイ振りの結果未満の場合、中欧列強プレイヤーは直ちに差を埋めるために地図上から充分数のユニットを移送することができる。単純に以下からユニットを取り上げること：1) 地図、2) 戦略移動移送ボックス、または 3) 使用可能ユニットボックス、それから必要予備ボックス内に置かれ、その際に実際の移動は行使されない。

TRR 待機ボックス内のユニット数がサイ振りの結果より多い場合、中欧列強プレイヤーは戦略移動移送ボックス内に予備内から必要な限度を越えた数分を移すことができる。これは、中欧列強戦略移動の制限として数えられない；しかしながら、続く移送ボックスから地図への戦略移動は数えられる。

TRR を判定するために使用されるサイの数は、変化する。戦略ターン C、および O から R は、サイコロ 1 個。戦略ターン D から N は、サイコロ 2 個。

[5.4] ロシア革命フェイズ

[5.41] 2 回のロシア革命が、ゲーム進行中に発生する可能性がある。最初はツァーリの退位である；2 回目はボルシェビキ革命である。ボルシェビキ革命は、ツァーリの退位の後のみに発生し、決して先には発生しない。

[5.42] [GW i E & GW i E/NE]： 全ての戦略ターンのロシア革命フェイズ時に、中欧列強プレイヤーはサイコロ 1 個を振る。この数字に対して、ロシアおよびロシア領ポーランド (コーカサスを含む) 内の自軍支配下の都市 (勝利および非勝利) 数を加える。**最終合計が 11 以上である場合、革命は発生する。**

[5.43] 中欧列強支配下都市による修整に加えて、ツァーリ退位の判定に使用されるサイの目は以下の通りに修整される：

- + 2 ツァーリの指揮権掌握イベント (6.42項) がプレイされている場合。
- + 1 ブルシロフ攻勢イベント (6.28項) がプレイされている場合。
- + 3 中欧列強がサンクト・ペテルスブルグ (E7030) を支配している場合。
- 2 戦略ターンA-G時。
- 1 戦略ターンH-K時。
- 1 ロシア軍支配下の各中欧列強都市に対して。

GW i NE： 中欧列強プレイヤーは、戦略ターン I 以降の毎戦略ターンのロシア革命フェイズ時に、サイコロを 1 個振る。サイの目が、ターン記録欄の“F o C”表示に隣りに表示されている範囲内である場合、ツァーリの退位が発生する。この時点でロシア内の中欧列強支配下の各都市毎にサイの目に + 1 を加える。これは唯一の適用される DRM である。中欧列強都市をロシア軍支配下として数えるためには、ロシア軍ユニットが都市に位置しているか、最後に都市に位置していたユニットでなければならない。

[5.44] [GW i E & GW i E/NE]： 中欧列強支配下都市による修整に加えて、ボルシェビキ革命に使用されるサイの目は以下の通りに修整される：

- + 1 1 個以上のロシア軍ユニットが攻撃を行なった、最新のロシア革命フェイズからの各作戦ターン毎に。
- + 1 ロシア軍ユニットが全く攻撃されていない、最新のロシア革命フェイズからの各作戦ターン毎に。例外：近東地図 (のみ) のロシア外のロシア軍ユニットは、この修整を失わずに攻撃を受けることが可能である。
- 1 ロシア軍支配下の各中欧列強都市毎に。

GW i NE： ツァーリ退位以降の戦略ターンから開始して、中欧列強プレイヤーはボルシェビキ革命が発生したかを判定するためにサイコロを振る。サイの目が 7 以上の場合、ボルシェビキ革命は発生し、ロシアは直ちに崩壊する。上記の[5.44項]に表示されている修整に加えて、以下を加えること：

- + 1 中欧列強によって占領されている各ロシア都市毎に。

[5.45] 革命の影響： ツァーリの退位には幾つかの影響がある：

- ・ 連合軍プレイヤーは直ちに、全ての帝国ロシア軍ユニットをロシア臨時政府駒と入れ替えなければならない (15.9項)。臨時政府の数値は帝国ユニットの裏面に印刷されているので、単に駒を裏返すこと。帝国司令部は臨時政府司令部として扱われ、影響を受けない。兵士達から脅迫が高まっていたにも関わらず、帝国軍将官は、ケレンスキーの元で軍の指揮を続けた。
- ・ 消耗したロシア軍司令部は、決してその支援面に戻されない。
- ・ ロシア軍海上上陸作戦能力[6.38項]は失われる。
- ・ ロシア軍ユニットは、東部とコーカサス戦線地図の間で戦略移動を使用できなくなる。

- ・ GW i NEのみ： 中欧列強側の勝利に影響がある、[18.4項]を参照のこと。

ボルシェビキ革命は、即座にロシアの崩壊を引き起こす (16.1項)。

[5.46] プレスト-リトフスク条約： ボルシェビキ革命が発生した後のロシア革命フェイズ時に、中欧列強プレイヤーはロシアとの休戦を宣言できる。それ以降、ロシア軍ユニットは移動および攻撃することができず、攻撃を受けることもできない。更に、両方のプレイヤーはロシア本土内で自軍ユニットをロシア軍ユニットの隣りに移動させることはできない。例外： トルコ軍ユニット (のみ) は、近東地図上でロシア軍ユニットの隣りに移動し、攻撃を続けることができる。

[5.47] 自軍勝利ポイントの合計に加えるためにロシア本土内の勝利ヘクスを中欧列強プレイヤーが数えるためには、彼は最低限 3 個ドイツ軍師団で各勝利ヘクスを支配し、そしてロシア本土内に最低限 4 個ドイツ軍司令部ユニットを残さなければならない。これらの制限は、ロシアとの休戦が宣言された後のみに適用され、決して以前には適用されない。

[5.5] 要塞降伏フェイズ

プレイヤーは、ここで要塞補給のみを受けているユニットが降伏するかをチェックする (14.15項を参照)。

[5.6] トルコ降伏フェイズ

[5.61] このフェイズ時に、連合軍プレイヤーはサイコロ 1 個を振り、以下のリストする関係する修整を加える。**修整後のサイの目が 1 以上である場合、トルコは降伏し、**全てのトルコ軍ユニットは直ちにプレイから除去され、全てのトルコ軍要塞は破壊される。加えて、トルコ以外の中欧列強ユニットに占領されていないエジプトおよびイラク戦線地図上のコンスタンティノーブル (Constantinople) および全ての都市と町は、直ちに連合軍支配下になる。

一度トルコが降伏したならば、中欧列強プレイヤーが非-トルコ軍ユニットをコンスタンティノーブル内に置いている限りは、戦略移動によって近東地図から東部地図へドイツ軍ユニットを移動させることができる (逆は絶対に不可)。コンスタンティノーブル内に中欧列強ユニットがいなくなった時点で、コーカサス外の近東 (移送ボックスを含む) 内の全てのドイツ軍ユニットは除去される。

[5.62] トルコ降伏 (TS) のサイの目は、以下の通りに修整される：

- + 1 各連合軍支配下トルコ降伏ヘクスに対して。この修整は、TSヘクスが中欧列強プレイヤーによって奪還された場合、失われる。
- + 1 アラビア待機ボックス内のトルコ軍ユニットの数が 4 未満 (第 5 8 師団がプレイに登場した後は 5) に低下している場合。
- + 1 中欧列強プレイヤーが戦略ターン K より後に近東地図に山岳部隊師団を登場させている場合。
- + 3 連合軍プレイヤーが 1 9 1 5 年中のどの時点でもバグダッド (Baghdad) (N1540) を占領している場合*。
- + 1 連合軍プレイヤーが 1 9 1 8 年開始前にエルサレム (Jerusalem) (N2416) を占領している場合*。

*一度達成されたならば、これら 2 つの修整は例え問題の都市が中欧列強に支配に変わっても、決して失われない。

- + 4 バクー (Baku) (N3653)に位置しているトルコ軍ユニットが無く、イスラム軍イベント (6.45項) がプレイされている場合。
- + n 必要予備ボックス内のトルコ軍ユニットの数が現行のトルコ軍予備サイの目未満の場合、連合軍プレイヤーはTSのサイの目にこの差の分を加える (5.38項を参照)。

[5.63] 連合軍がコンスタンティノープル (Constantinople) (E1328)を占領した場合も、トルコは降伏する；あるいはGW i E単独でプレイしている場合、トルコ降伏イベント (6.59項) がプレイされた場合も降伏する。

[5.7] アメリカ参戦

[5.71] アメリカ合衆国は、イベント (Uボート戦；ツィンメルマン電報事件) によって時期が早められない限りは、戦略ターンOに連合軍側に参戦する。これらのイベントに関してはルール5.22項と6.56項を参照のこと。

[5.72] アメリカ軍ユニットには、登場ターン文字が無い。代わりに各ユニットは、ユニットの兵科記号の右側に“+ #”と駒上に印刷されている。“#”は、アメリカ軍ユニットが連合軍使用可能ユニットボックス内に置かれるアメリカ参戦後の戦略ターン数である。例として、アメリカが戦略ターンHに参戦した場合、“+ 5”と表示されているアメリカ軍ユニットは戦略ターンMに連合軍使用可能ユニットボックスに登場する。護送船団イベントが有効ではない毎戦略ターンに、ボックス内のアメリカ軍ユニットはUボート戦の影響を受けることを忘れないこと (5.22項を参照)。

[5.8] 主導権決定フェイズ

[5.81] このフェイズ時に、プレイヤーは来る作戦ターン中にどちらの陣営が各戦域で主導権を持っているかを決定する。この決定は、次の主導権決定フェイズまで有効であり続ける。

[5.82] ゲームの大部分では、中欧列強プレイヤーが次の作戦ターン手順でどちらの戦域で主導権を持つかを宣言するだけである。しかしながら、一度戦略ターンの開始時に6個以上の完全全力アメリカ軍師団がフランス内に存在する場合、連合軍プレイヤーがゲームの残り期間の主導権を決定する。例えフランス内の完全戦力アメリカ軍師団数が、後に6個未満になっても構わない。

[5.83] 主導権を宣言できるプレイヤーは、自分がどちらの戦域で主導権を持つかを表明するだけである。相手側のプレイヤーは、残りの戦域で自動的に主導権を持つことになる。例として、中欧列強プレイヤーが西部戦域で主導権を宣言した場合、連合軍プレイヤーは自動的に東部戦域で主導権を持つ。例外：主導権は連続するターンで、どちらかのプレイヤーが単独で、または組み合わせで変更することはできない。例として、ターンRに主導権が移された場合、どちらのプレイヤーがいずれのターンに主導権を管理しているかに関係無く、ターンSに再び変更することはできない。

[5.84] [5.83項]の例外として、現在主導権を宣言できるプレイヤーが東部戦域で持った後で西部戦域での主導権の宣言を望む場合である (基本的には、西部で2回の連続作戦ターンを実行している)；主導権決定フェイズ時に、彼は西部戦線で英仏海峡またはオランダ国境あるいは地図北端部からスイス国境または地図南端まで、味方ユニット (戦闘ユニットまたは司令部) による連続する戦線を作っていない必要ではない。東部戦域では連続作戦ターンに連続する戦線は必要ではない。

[5.85] ある戦域で主導権を持っているプレイヤーは、その戦域で先に移動してから戦闘を実施し、一方では相手側は他方で同じことを行なう。一方のプレイヤーが同時に両方の戦域で主導権を持つことは決してない。

[5.86] 主導権目的上、西部戦域は西部、イタリアおよびエジプト戦線地図であり、東部戦域は東部、コーカサスおよびイラク戦線地図である。

[5.87] GW i NEにおける主導権

通常、中欧列強プレイヤーは西部戦域で主導権を持っており、連合軍プレイヤーは東部戦域で主導権を持っている。しかしながら、主導権イベントをプレイしたプレイヤーは、どちらの戦域で誰が主導権を持つかを決定できる。この決定は、次に主導権イベントがプレイされるまで有効であり続ける。連合軍プレイヤーは、プレイされた時点での中欧列強主導権イベントを無効にするために主導権イベントをプレイすることもできる。加えて、一度連合軍プレイヤーがプレイされたばかりの中欧列強主導権イベントを無効にした場合、連合軍イベントによる主導権決定はゲームの残り期間中、有効であり続ける。それ以上の中欧列強主導権イベントをプレイすることはできなくなる (イベント無しとして扱い、引かれた時は捨てられる)。

[5.88] ドイツ軍最高司令部(OHL) & 東部最高司令部(Ober0st)

主導権が決定された後直ちに、中欧列強プレイヤーはどちらの戦域でOHLまたはOber0stマーカーを使用するかを決定する。ターン記録欄の現行戦略ターンにそのOHLまたはOber0st面を上にしてマーカーを置くことで、自分の選択を表示する。OHL面が使用される場合、中欧列強プレイヤーは直前の主導権決定フェイズで西部戦域に主導権を持つことを宣言していなければならない。主導権に関係無く、Ober0stは東部戦域において使用できる。

[6.0] イベント

概要： イベントは、戦略ターンCからプレイに登場する。各陣営は、イベントに表示されている戦略ターンにゲームに導入される自身のイベントの組を持っている。イベントがゲームに導入される時、イベントプールと呼ばれる口の開いている容器に入れられる (コーヒーが入っていないコーヒークップが望ましい)。各陣営は、購入されてプレイに導入されるまで全てのイベントが残しておかれるイベントプールを持っている。

注意： 初めてこれらのルールを読むプレイヤーは、この項を飛ばしてルールの残りを先に読みたいであろう。イベントによってゲームの基本プレイは大きく変えられるので、他のルールを読んでからこの項を読むことは、ゲームの残り部分の正しい前後関係にイベントを置くことに役立つであろう。

[6.1] イベントの引き

[6.11] 作戦ターンの全てのイベントフェイズ時に、両方のプレイヤーは自分達のそれぞれのイベントプールから2個のイベントを購入するために1資源ポイントを使用するかどうかを決定する。購入する場合、各プレイヤーは自分のイベントプールから1度に2枚のイベントを引いて内容を調べる。どちらの陣営も作戦ターン毎に2枚より多くのイベントを購入できない。(例外、6.14項を参照。) しかしながら、ある1回の作戦ターン中にプレイできるイベントの数には制限が無い。

注意： GW i Eを単独でプレイする場合、プレイヤーは1個のイベントを引くために1資源ポイントを支払う。GW i NEを単独でプレイする場合、プレイヤーは資源ポイントを支払わずに1個のイベントを引く。

[6.12] 全ての強制イベント (黄色帯で表示されている) は、引いたら直ちにプレイされなければならない。イベント無しマーカーは、イベントプールに戻される。全て他のイベントは、所有側プレイヤーの任意で何時でもプレイできる。

[6.13] イベントは、一度に引かれてからプレイされる、取って置かれる、またはイベントプールに戻される。従って、プレイヤーが引いた最初のマーカーがイベント無しである場合、ターンの2枚目のイベントを引く前にイベントプールに戻さなければならない。

[6.14] 一方のプレイヤーがイベントの購入を決定して他方が購入しない場合、購入する方のプレイヤーは直ちに別の資源ポイントを消費して他方のイベントプールから2個のイベントを引くことができる。これは、ターン毎の2個のイベント制限に対する唯一の例外である。強制イベントが引かれたら通常通りにプレイされ、任意イベントは先に両方の陣営に内容が明かされ、それからプレイされずにゲームから永久除去される。GW i E 単独の場合は1個イベントであり、GW i NE 単独の場合は適用されない。

[6.15] 以下に記述されるルールに特記されていない限り、イベント無しマーカーのみがイベントプールに戻される。そのようなイベントが引かれた場合、ターン毎の2個イベント制限として数えられる。プレイヤーが不幸にしてターン中に2回イベント無しマーカーを引いた場合、彼は何も購入できずに1資源ポイントを消費する。

[6.16] 中欧列強イベントは、ドイツ軍資源ポイントのみで購入できる。連合軍イベントは、イギリス軍、フランス軍、またはアメリカ軍資源ポイントでのみ購入できる。他方のプレイヤーのイベントを購入するプレイヤー（上記6.14項を参照）は、自分自身の資源ポイントを使用する。

[6.17] 一部のイベントは、引いたら直ちにプレイされなければならない。これらのイベントは、黄色い帯で表示されている。他のイベントは、プレイヤーの任意でプレイできる。望む場合、プレイヤーはプレイされるまで所有側プレイヤーによって全ての任意イベントを隠すことに同意することができる。しかしながら、一度プレイされたならば、そのようなイベントは常に完全に見られる状態になる。

[6.2] イベントの種類

[6.21] イベントはいくつかの種類に分かれる。一部は、プレイに導入される他の戦闘ユニットと変わらずに機能する追加戦闘ユニットである。他のイベントは戦闘解決に影響が有る兵器やドクトリンの進歩を表し、期間が制限されている場合がある。更に他のイベントは外交活動、または特定の優秀さや悪名があった個人を表す。以下のルールにおいて、イベントの効果が詳細に説明されている。

注意： どのゲームでどのイベントが使用できるかを判定するためには、[3.26項]を参照のこと。

[6.3] 航空支援

これらのイベントには、航空隊（撃墜王も含む）、新航空戦術、イタリア軍航空機、戦略爆撃イベントおよび連合軍航空移動妨害が含まれる。

航空隊および撃墜王： 一度引かれたならば、これらのイベントは地上戦闘を支援するユニットとして使用される（15.1項）か、中欧列強プレイヤーによって連合軍戦略爆撃に対して本土防衛（5.24項）用に使われる。大部分の航空隊は、西部戦線のみでしか使用できない。しかしながら、中欧列強東部航空隊イベントは東部戦線地図のみで使用でき、そして近東航空隊イベントはエジプト戦線地図のみで使用できる。

新航空戦術

これらのイベントは、新しい空戦戦術の改善または新しい戦闘機機種の登場を表している。それらは航空隊ユニットの様に使用できるが、相手側航空隊または新航空戦術イベントの打ち消しのみに使用できる。それらは戦闘に対してサイの目修整を提供せず、使用後にゲームから除去される。西部戦線地図のみで使用することができ、中欧列強プレイヤーは

連合軍戦略爆撃のサイの目を修整するために使用することはできない。

西部戦線地図で支援提供のために使用された航空隊ユニットによって、-2塹壕ヘクスに対する攻撃側ユニットの戦闘後前進が可能になる[10.71項]。

イタリア軍航空機： 連合軍イタリア軍航空機ユニットは、ゲーム毎にイタリア戦線の1回の戦闘支援のために使用できる。一度この能力が使用されたならば、プレイから永久に除去される。

戦略爆撃イベント： これら3枚のイベント（空襲：ロンドン、空襲：パリおよび独立空軍）は、全て戦略戦ルールと合わせて使用される。その使用法と影響に関しては、ルール5.23項および5.24項を参照のこと。

連合軍航空移動妨害： 航空移動妨害イベントは、エジプト戦線地図のみでゲーム毎に1回だけ使用できる。イベントフェイズ時にプレイされる。そのターンの残り期間に対して、イギリス軍ユニットに隣接するエジプト地図上の全ても中欧列強ユニットは、困難地形ヘクスに進入したら直ちに停止し、その作戦ターン中にそれ以上移動できない。使用後、ゲームから除去する。

[6.4] 戦車と対戦車ユニット： 戦車と対戦車ユニットは、特別ユニット（戦車用）またはドイツ軍対戦車砲イベント（対戦車砲用）のどちらかがイベントプールから引かれた時に、欧州使用可能ユニットボックス内に置かれる。それらは、以降の新ユニットフェイズに地図上に置くことができる。その使用方法に関するルールについては、（15.2項）と（15.3項）を参照のこと。

[6.5] 突撃部隊変換： 中欧列強プレイヤーが一部のドイツ軍歩兵および山岳部隊師団を突撃部隊師団に変換することを可能にする、詳細に関しては（15.4項）を参照のこと。

[6.6] オーストリア軍ポーランド師団： このユニットは、新ユニットフェイズ時に地図上に配置できる。バルカン以外の東部戦線地図上のみでしか行動できないことと除去された場合は補充できないことを除いて、全ての面においてオーストリア-ハンガリー軍ユニットとして扱われる。

[6.7] アラブ北方軍： このイベントは引かれた時にプレイされなければならない。プレイされた時、連合軍プレイヤーは1個戦力未確認ANAユニットを無作為に引き、支配に関係無くパレスチナ内の中欧列強が位置していない砂漠ヘクス内に配置する（戦力未確認面を上にして）。アラビアのローレンスイベントが既にプレイされている場合、そのマーカーを同様にANAユニットと一緒に配置すること。ANAは常に補給状態であり、戦闘で除去された場合は次の戦略ターンの補充フェイズ時に補充（新たにANAユニットを無作為に引く）される。

[6.8] アルメニア人大虐殺： このイベントは引かれた時にプレイされなければならない。連合軍プレイヤーは1個戦力未確認アルメニアユニットを無作為に引き、ヴァン（Van）（N3378）の町に配置する（戦力未確認面を上にして）。配置時にヴァンが中欧列強ユニットによって占められている場合、中欧列強ユニットは直ちにアルメニアユニットを攻撃しなければならない。通常の戦闘ルールを適用する。アルメニアユニットは、補充も含めて全ての面においてロシア軍ユニットとして扱われる。

[6.9] アルメニア共和国： このイベントは引かれた時にプレイされなければならない。ボルシェビキ革命が発生している場合、連合軍プレイヤーは1個戦力未確認アルメニアユニットを無作為に引き、コーカサス地図上のロシア内の町（都市は不可）内に配置する（戦力未確認面を上にして）。町にロシア軍および中欧列強ユニットが位置

してはならない。どの町も使用できない、またはボルシェビキ革命がまだ発生していない場合、イベント無しとして扱い、連合軍イベントプールに戻される。

[6.10] パリ砲： イベントプールから一度引かれたならば、中欧列強プレイヤーは以降の新ユニットフェイズに地図上にパリ砲イベントマーカーを配置できる。パリ砲は移動できない； スタック制限の対象として数えない； 戦闘で交戦せず、そして連合軍地上ユニットがそのヘクスに進入した時点で永久に除去される。地図上に存在する間、パリ砲は中欧列強勝利ポイントヘクスとして数える。

[6.11] 10IN、11IN の除去： このイベントは遅らせることができない。引かれた時、連合軍プレイヤーはそれらがいる場所（デッドパイルであっても）からこれらの師団を直ちにに取り除き、プレイから永久に除去しなければならない。

[6.12] 3IN、7IN の除去(GWiEのみ)： このイベントは遅らせることができない。引かれた時、連合軍プレイヤーはそれらがいる場所（デッドパイルであっても）からこれらの師団を直ちにに取り除き、プレイから永久に除去しなければならない。GW i E/NE： 単純にイベント無しとして扱い、引かれた時に除去する。

[6.13] 瓦斯

両陣営は、3つの違う種類の毒瓦斯イベントを持っている：塩素、ホスゲンおよびマスタードである。

瓦斯は、1回の攻撃を支援するために使用できる； 攻撃毎に1個瓦斯マーカーである。戦闘解決のサイ振りの前に瓦斯の使用を公表し、その後にプレイから瓦斯マーカーを永久に除去する。瓦斯は、戦闘のサイの目に+2修整を提供する。

ある瓦斯の種類を先に使用したプレイヤーのみが、その瓦斯の特典を得ることができる。例： 中欧列強プレイヤーが先にホスゲン瓦斯を使用する。連合軍プレイヤーは、その後からホスゲンをプレイできない。プレイヤーが既に使用された種類の瓦斯を引いた場合、単純にイベント無しとして扱い、ゲームから除去する。

連合軍プレイヤーは、イギリス軍（どの副次国籍でも）および/あるいはフランス軍および/あるいはベルギー軍ユニットが参加している攻撃に支援にのみ瓦斯を使用できる。

瓦斯の使用による特典を受ける西部戦線の攻撃側ユニットは、-2塹壕ヘクスに対して戦闘後前進を行なえる[10.71項]。

[6.14] 火炎放射器 & 坑道爆破攻撃

これら2つのイベントは、毒瓦斯と同様である。それぞれは1回の攻撃を支援するために使用でき、+2サイの目修整を提供する。瓦斯と組み合わせて使用することができず、使用後にプレイから除去される。火炎放射器イベントを使用するためには、攻撃側中欧列強ユニットに最低限1個ドイツ軍ユニットが含まれていなければならない。

これらのイベントの使用による特典を受ける西部戦線の攻撃側ユニットは、-2塹壕ヘクスに対して戦闘後前進を行なえる[10.71項]。

注意： 以下の4つのイベント[6.15項-6.18項]は、最低限1個の“特典を受けられる”国籍の戦闘ユニットが参加しているという条件で、複数国籍戦闘で使用できる。特典を受けられる国籍の司令部による支援がなければならない。しかしながら、ほとんどの複数国籍攻撃は不利なコラムシフトが含まれるため、イベントの消費は恐らく非生産的であろう。

[6.15] ハリケーン弾幕射撃： プレイされた場合、そのターンのみに連合軍プレイヤーはイギリス軍司令部ユニットが支援を提供する西部戦線地図上のイギリス軍ユニット（どの副次国籍でも）が参加する1回の補給状態の攻撃の戦闘サイの目に+1を加える。使用後にプレイから除去すること。

[6.16] システム： 新しいフランス軍戦術が導入される。作戦ターン毎に1回、連合軍プレイヤーはフランス軍司令部ユニットが支援を提供する西部戦線地図上のフランス軍ユニットによる1回の補給状態の攻撃の戦闘サイの目に+1を加える。

[6.17] ブルックミュラー

ドイツ軍砲兵戦術の大家。作戦ターン毎に1回、中欧列強プレイヤーはドイツ軍司令部ユニットが支援を提供するドイツ軍ユニットによる1回の補給状態の攻撃の戦闘サイの目に+1を加える。ブルックミュラーはどの欧州地図でも使用できる。

上記の3つのイベントの使用による特典を受ける西部戦線の攻撃側ユニットは、-2塹壕ヘクスに対して戦闘後前進を行なえる[10.71項]。

[6.18] トルコ軍の決意

いずれかの地図上の防御トルコ軍ユニットが参加する1回の戦闘の戦闘サイの目に+1を加える。使用後にプレイから除去すること。

[6.19] マイナーツァーゲン： エジプト戦線地図上の1回の連合軍攻撃に+2戦闘サイの目修整を提供する。使用後にプレイから除去する。

[6.20] パレスチナ海上砲撃： エジプト戦線地図上の沿岸ヘクスの1回の連合軍攻撃に+1戦闘サイの目修整を提供する。使用後にプレイから除去する。

[6.21] タウンゼント： イギリス軍ユニット（国籍は自由）のみで構成されるイラク戦線地図上の1回の連合軍攻撃に+1戦闘サイの目修整を提供する。このイベントは、モードのイベントがプレイされる前のみプレイできる。タウンゼントが引かれた時にモードが既にプレイされている場合、イベント無しとして扱い、プレイから除去すること。

[6.22] ケマル： いずれの戦線地図のトルコヘクス内の中欧列強ユニットが含まれる1つの防御ヘクスに-1戦闘サイの目修整を提供する。使用後にプレイから除去する。

[6.23] フォン・デア・ゴルツ： イラク戦線地図上の防御側中欧列強ユニットが参加する1回の戦闘に-2戦闘サイの目修整を提供する。使用後にプレイから除去する。

[6.24] ユーデニッチ： コーカサス戦線地図上の1回のロシア軍攻撃に対して+2戦闘サイの目修整を提供する。使用後にプレイから除去する。

[6.25] アラビアのローレンス

このイベントの影響は、アラブ北方軍イベントがプレイされているかどうかによって変わる。

ANAイベントのプレイ前に、ローレンスは各戦略ターンの間に1回の“襲撃”を実施できる。中欧列強戦略移動フェイズの開始時に、連合軍プレイヤーは中欧列強ユニットの存在に関係無く、パレスチナ内の町（都市は不可）ヘクス内にローレンスイベントを配置することができる。以降の作戦ターンまでその町への、またはその町からの戦略移動は禁止される。襲撃の実施後、連合軍プレイヤーは再びローレンスを使用できるようになるためには、次の戦略ターンまで待たなければならない。ローレンスイベントを備忘用にターン記録欄上に置いておくこと。

ANAイベントがプレイされた後、現在プレイに登場しているANAユニットと一緒にローレンスイベントを置くこと。ローレンスはゲームの残り期間中はANAと一緒に残り、ANAに+1戦闘サイの目修整を提供する。ANA駒が全滅した場合、新しいANA駒が配置されるまで単にローレンス駒を地図外に置いておき、その後にユニットと一緒に配置する。実際のANAユニットの存在に関係無く、ANAイベントがプレイされた後にローレンスは最早襲撃を実施できなくなる。

[6.26] トルコ軍の残虐行為： このイベントは引かれた時にプレイされなければならない。ANAがプレイされている場合、トルコ軍の残虐行為イベントがプレイされたターン中に実施された攻撃に+1サイの目修整を受け取る。使用後にプレイから除去すること。このイベントが引かれた時にANAイベントがプレイされていない場合、イベント無しとして扱われ、中欧列強プールに戻される。

[6.27] ローレンスの捕獲： このイベントは、ローレンスイベントを襲撃に使用した場合のみにプレイできる。イベントのプレイによって襲撃の影響は直ちに無効にされ、次の戦略ターン後まで新たな襲撃を試みることができない。加えて、中欧列強プレイヤーはサイコロ1個を振る：1-4のサイの目で、ローレンスは無事である。5-6のサイの目で、ローレンスはゲームから永久除去される。サイの目の結果に関係無く、使用後にプレイからイベントを除去する。このイベントは、ANAイベントがプレイに登場した後では使用できない。ANAイベントがプレイされた後にイベントプールから引かれた場合、イベント無しとして扱われ、プレイから除去される。

[6.28] ブルシロフ攻勢： このイベントがプレイされた後のいずれかの作戦ターンに、ロシア軍司令部ユニットに支援されている非-ドイツ軍中欧列強ユニットに対する全てのロシア軍攻撃は、+3戦闘サイの目修整を受ける。戦闘が解決された後、支援を提供するために使用された司令部ユニットはゲームから直ちに永久除去される。ロシア軍ユニットのみが、このイベントの特典を受けることができる。

連合軍プレイヤーは、非-ドイツ軍中欧列強ヘクスへの攻撃支援のためにロシア軍司令部の使用を強制される訳ではないことに注意。しかしながら、そうすることを選んだ場合、攻撃はブルシロフ攻勢とみなされ、そして司令部は除去の対象となる。ドイツ軍ユニットに対する攻撃は通常通りに解決（つまり、+3修整無し、司令部除去無し）され、非-ドイツ軍中欧列強ユニットに対する非-支援ロシア軍攻撃も同様である。一度ロシアが崩壊したならばこのイベントをプレイから取り除くこと。ロシア崩壊後に引かれた場合、イベント無しとして扱われ、プレイから除去される。

[6.29] ロシア軍冬季攻勢： このイベントは、11月/12月または1月/2月ターンの連合軍戦闘フェイズ時にプレイできる。コーカサス戦線地図上のロシア軍ユニットは、そのターンに関しては冬季攻撃に関する戦闘のサイの目に対する通常の-2を受けない。

[6.30] 強制攻勢

3つの強制攻勢イベントがある：エンヴィル攻勢、コンラッド攻勢、およびヘイグ攻勢である。これらのイベントのどれも遅延できず、その指示内容を達成することに失敗した場合は適用側プレイヤーのゲーム放棄の結果になる。

・ **エンヴィル攻勢：** 引いた場合、中欧列強プレイヤーは兎に角可能な限りコーカサス戦線地図上で最低限3個ユニットが参加する最低限1回の攻撃を実施しなければならない。連合軍ユニットに届き（隣接し）攻撃できる3個中欧列強ユニットが無い場合、次に連合軍ユニットの最も近い3個中欧列強ユニットがそれらの連合軍

ユニットに直接向かって全許容移動力で移動しなければならない。

- ・ **コンラッド攻勢：** 引いた場合、イタリア戦線地図上のオーストリア-ハンガリー軍ユニット（のみ）は、続く直後の3回の作戦ターン時にターン毎に最低限1回の攻撃を実施しなければならない。備忘用としてターン記録欄上にイベントを置くこと。この3ターンの攻勢の最初のターンの最初の攻撃において、+2戦闘サイの目修整がある。使用後はプレイから除去される。イタリアが中立状態で引かれた場合、イベント無しとして扱い、中欧列強イベントプールに戻すこと。
- ・ **ヘイグ攻勢：** 引いた場合、西部戦線地図上のイギリス軍ユニット（副次国籍）のみは、続く直後の3回の作戦ターン時にターン毎に最低限2回の攻撃を実施しなければならない。備忘用としてターン記録欄上にイベントを置くこと。ヘイグ攻勢として扱われるためには、攻撃は最低限1:1の基本比率（コラムシフト前）がなければならない。

[6.31] フォッシュ： 一度プレイされたならば、連合軍プレイヤーは毎作戦ターン時に西部戦線地図上で1回の追加連合軍戦闘フェイズを追加するためにこのマーカーを使用できる。フォッシュマーカーは、連合軍ユニット（言うまでも無く）に特典を与え、そして主導権に関係無く毎作戦ターンに使用できること以外はドイツ軍OHL/オーバーオストマーカーと全く同様に使用される（10.8項を参照）。

[6.32] アレンビー： このマーカーは、フォッシュおよびOHL/オーバーオストマーカーを効果が同じである。しかしながら、主導権に関係無くエジプト戦線地図上でのみ使用できる。アレンビーは1回だけしか使用できず、使用後はプレイから除去される（10.8項を参照）。

[6.33] モード： プレイ中に1回だけ、モードイベントによって連合軍プレイヤーは戦略移動によってイラク戦線地図上のイギリス軍（B I）ユニットを移動させることができる。このイベントは海上移動に影響は無い（9.2項を参照）。

[6.34] 虎： クレマンソーがフランス首相になる。一度このイベントがプレイで発生したならば、全て以降の中欧列強サドンデス勝利サイ振り判定の目から1を引くこと（18.2項を参照）。

[6.35] クレス・フォン・クレセンシュタイン： このイベントのプレイによって、エジプト戦線地図に印刷されているガザラインの塹壕ヘクス（N2712およびN2813）は使用可能になる。その後、これらのヘクス内で防御する中欧列強ユニットは、-1戦闘サイの目修整を得られる。これらの塹壕ヘクスは、連合軍ユニットがそこに進入したならば除去される。クレスのイベントがプレイされる前に連合軍ユニットがどちらかの塹壕ヘクスに進入した場合、どちらの塹壕ヘクスも使用することができなくなる。

[6.36] 近東塹壕： 上記に記されているガザライン（6.35項）と共に、これらは近東地図上で存在できる唯一の塹壕である。引かれた場合、都市、山地、湿地または山岳ヘクス以外の補給状態トルコ軍ユニットが存在するヘクス内に配置される。連合軍ユニットがそのヘクスに進入したならば、永久に破壊される。塹壕ヘクス内で防御している中欧列強ユニットは、-1戦闘サイの目修整を得られる。欧州地図上の塹壕は、異なる方法で扱われる（14.4項を参照）。

[6.37] イラク海軍小艦隊： ゲーム毎に1回、このイベントはイラク戦線地図のヘクス列x 44より南の連合軍攻撃に対する河川防御特典を無効にするために使用できる。使用後はプレイから除去される。

[6.38] ロシア軍上陸作戦： このイベントによって連合軍プレイヤーは相互移動フェイズの連合軍部分において近東ユニット使用可能ボックスからトレビゾンド(Trebizond)(N4332) から東のユニットが位置していない黒海沿岸ヘクスに作戦ターン毎に1個ロシア軍ユニットを移動させられる。この能力は、ツァーリーの退位以後失われる。

[6.39] イギリス軍作戦計画硬直化： このイベントは戦車またはアメリカ軍ユニットが参加していない西部戦線地図上のイギリス軍ユニット(どの副次国籍でも)が参加している攻撃後にプレイできる。イベントのプレイによって、連合軍ユニットの戦闘後前進を禁止させることができる。使用後はプレイから除去される。

[6.40] 奴らを通すな！： これはイギリス軍の硬直した計画イベントと同様である。しかしながら、フランス軍ユニットだけが防御する西部戦線ヘクスに対する非-突撃部隊による中欧列強の攻撃に対してのみプレイできる。使用後はプレイから除去される。

[6.41] ドイツ軍略奪行為： 突撃部隊ユニットが参加する西部戦線の中欧列強の攻撃に対してのみプレイできる。全てそのようなユニットの追加ヘクス前進を妨害する。全ての攻撃側ユニットは、通常通りに防御側ヘクス内に前進できる。使用後はプレイから除去される。

[6.42] ツァーリーの指揮権掌握： このイベントは遅延させられない。全ての以降のツァーリーの退位判定のサイの目に2を加えること(5.43項を参照)。

[6.43] ロシア軍指揮系統麻痺： このイベントは遅延させられない。ブルシロフ攻勢イベントの支援下を除いて、いかなるロシア軍ユニットもそのターンに攻撃できない。使用後はプレイから除去される。

[6.44] トルコ軍司令部爆撃： イベントフェイズ時にこのイベントをプレイすること。イルドリム司令部がエジプト戦線地図上にある場合、その消耗済面に裏返すこと。次の戦略ターン時に通常通りに元に戻すことができる。使用後はプレイから除去される。

[6.45] イスラム軍： このイベントは遅延させられない。1918年終了前にプレイされた場合、バクー(Baku)(N3653)はトルコ軍ユニットによって支配されているかそうでは無い場合はトルコ降服判定のサイの目が+4上昇する。トルコ軍ユニット(のみ)は、この不利なサイの目を無効にするためにはバクーを占領し続けなければならない。更に、トルコ軍ユニットが単独でバクーを支配していても、以降は中欧列強勝利ヘクスとして数えられない。このイベントが1918年11月/12月後に引かれた場合、イベント無しとして扱われ、ゲームから除去される。

[6.46] リビア叛乱： このイベントは遅延させられない。プレイされた場合、連合軍プレイヤーはエジプト戦線地図、近東使用可能ユニットボックス、またはイラク戦線地図(この順番で優先度がある)から合計3攻撃力値分のイギリス軍ユニットを取り除き、3戦略ターン後に戻すために近東ゲームターン記録欄に置かなければならない。撤収したユニットは、他の新ユニットと同様にゲームに再登場する。(6.11項)による撤収義務があるいかなるユニットも、この条件を満たすために使用できない。

[6.47] フランス軍叛乱： このイベントは遅延させられない。フランス軍ユニットは、3回の連続する作戦ターンに西部戦線地図上で攻撃できない。両陣営のプレイヤーが同意した場合、連合軍プレイヤーは叛乱が終了するまでイベントを公表する必要はない。このイベントは、中欧列強サドンデス勝利条件に影響する(18.25項を参照)。

[6.48] ロシア内戦： このイベントは遅延させられず、ボルシェビキ革命が発生していることが条件である。ロシア軍ユニットは、最早スタックおよび別のユニットと共同で攻撃できなくなる。このイベントがプレイされたターンの開始時のロシア軍スタックは、続く相互移動フェイズ終了時にスタックを解消していなければならない、各ヘクスの超過分ユニットは除去される。ボルシェビキ革命が発生していない場合、イベント無しとして扱われて中欧列強イベントプールに戻される。注意：これは近東イベントでも、その効果は地図上全てのロシア軍ユニットに適用される。

[6.49] Uボート戦&護送船団： これらのイベントの使用方法は、戦略戦ルールで説明されている(5.22項を参照)。Uボートイベントが護送船団イベントがプレイされた後に引かれた場合、単にイベント無しとして扱い、プレイから除去すること。

[6.50] ジュトランド沖海戦： このイベントは遅延させられない。中欧列強プレイヤーは、ジュトランド沖海戦の結果を判定するためにサイコロ1個を振る。結果が1であった場合、ドイツ軍が勝利する。中欧列強勝利ポイントの合計に2ポイントを追加する。結果が5か6であった場合、イギリス軍が勝利する。中欧列強VPの合計から1ポイントを引き引く。それ以外の結果の場合は、中欧列強VPの合計は変化しない。使用後はプレイからイベントは除去される。

[6.51] ドイツ海軍叛乱

このイベントは遅延させられない。中欧列強がジュトランド沖海戦(上記6.50項を参照)に勝利していないかぎり、大洋艦隊は叛乱する。現行中欧列強勝利ポイントの合計から1を引くこと。

[6.52] ガリポリ

一度引かれたならば、サロニカイイベントがプレイされていないという条件で、このイベントはどの新ユニットフェイズ開始時にプレイできる。

ガリポリがプレイされた場合、連合軍プレイヤーは4個までのイギリス軍(どの副国籍でも)と1個フランス軍師団を自軍使用可能ユニットボックスからスヴラ湾(Suvla Bay)(E1122)および/あるいはヘラス岬(Cape Hellas)(E1022)に移動させることができる。このイベントがプレイされた作戦ターン時に、東部/西部戦線地図上の通常の連合軍海上移動は禁止される。

欧州トルコ内に配置されるトルコ軍ユニットは、ここでその駒に印刷されているヘクス番号に従って配置される(まだ配置されていない場合)。2つの上陸ヘクス内に配置された連合軍ユニットと配置されたトルコ軍ユニットの両方は、そのターンに通常通りに移動、攻撃および防御を行える。

両方の上陸ヘクスは、連合軍最終補給源および港とみなされる(11.33項を参照)。連合軍ユニットは、通常通りに上陸ヘクスとヘクスE1023の間を移動および攻撃できる。中欧列強ユニットはヘクスE1023からどちらかの上陸ヘクスを攻撃できるが、決して進入できない。2つの上陸ヘクス間で戦闘および通常移動は禁止されている(海上移動のみ許可)。

ゲーム中に1回だけしかガリポリ上陸作戦は行えない。最初の上陸以降のどの時点でも、両方の上陸ヘクス内に最低限1個連合軍ユニットがおらず、そしてヘクスE1023が中欧列強ユニットによって占められている場合、連合軍ユニットはどちらの上陸ヘクスからも再び登場することが出来なくなる。

サロニカイイベントがプレイされた後にガリポリイベントが引かれた場合、イベント無しとしてプレイから除去すること。

[6.53] サロニカ

一度引かれたならば、ギリシャがまだ中立であるという条件で、サロニカイベントはどの新ユニットフェイズ開始時にプレイできる。

プレイされた場合、連合軍プレイヤーは3個までのフランス軍1個とイギリス軍（どの副国籍でも）師団をサロニカ（Salonika）（E1116）に移動させることができる。これらのユニットは、連合軍使用可能ユニットボックスおよび/あるいはどちらかのガリポリ上陸ヘクスから送ることができる。このイベントがプレイされた作戦ターン時に、東部/西部戦線地図上の通常の連合軍海上移動は禁止される。

このイベントがプレイされた場合、連合軍プレイヤーが常に最低限1個連合軍戦闘ユニットを維持している、またはギリシャが連合軍として参戦しているという条件で、サロニカは連合軍最終補給源ヘクスになる。更に、連合軍と中欧列強の両方のユニットは、国がまだ中立でもギリシャ内で通常通りに行動できる。ギリシャ軍は、ギリシャが参戦するまでは登場しない。最後に、まだ配置されていない場合、上記の通りに欧州トルコ軍を配置する。ギリシャが参戦した後にはこのイベントが引かれた場合、イベント無しとしてプレイから除去すること。

一度サロニカイベントがプレイされたならば、両方の陣営はアルバニア内で通常通りに行動できるようになる。アルバニアユニットは無い。イタリア軍ユニット（のみ）が、中欧列強が支配していないという条件でヴァロナ（Valona）（E1210）を最終補給源および港として使用できる。

6.52、6.53（明確化）： これらのイベントがプレイされた時に最初に配置される連合軍ユニットは、連合軍欧州使用可能ユニットボックス（および/あるいはサロニカの場合はガリポリ上陸ヘクス）から送られるべきである。

[6.54] 中立国参戦

イタリア、ブルガリア、ルーマニアおよびギリシャの全ては、中立状態でゲームを開始し、イベントの引きによって参戦する。これらのイベントは遅延させることができず、引かれた作戦ターンの新ユニットフェイズ時にプレイされなければならない。

イタリアとギリシャは連合軍として参戦し、ブルガリアは中欧列強として参戦し、そしてルーマニアは参戦イベントを先に引いた陣営に参加する。

同じターンに両方のルーマニア参戦イベントがプレイされた場合、ルーマニアは決して参戦しない。ブルガリア崩壊イベントがブルガリア参戦イベント前にプレイされた場合、その国は決して参戦しない。

ギリシャ参戦イベントがプレイされ、そしてサロニカとガリポリのイベントのどちらもプレイされていない場合、中欧列強プレイヤーは欧州トルコ軍ユニット[17.13項]を配置し、そして両方の陣営は自由にアルバニアに進入できるようになる[17.4項]。引かれた時にサロニカイベントはイベント無しとして扱われ、プレイから除去される。ガリポリイベントは通常通りにプレイできる。

[6.55] ブルガリア崩壊： このイベントは遅延させられない。ブルガリアは、まだその様になっていない場合は直ちに崩壊する。ブルガリアが既に崩壊している場合、イベント無しとして扱われ、プレイから除去される。

[6.56] ツインメルマン電報事件： このイベントは遅延させられない。このイベントがプレイされた時にアメリカが未だ中立状態である場合、次の戦略ターン開始時に連合軍に参加する。それ以外の場合、イベント無しとして扱われ、プレイから除去される。

[6.57] セルビアチフス： このイベントは遅延させられない。いかなるユニットも、続く3回の作戦ターンにセルビア内にまたは外に移動および攻撃することができない。セルビアは全ての累積RPを喪失し、チフスが有効である間はRPを受け取れない。チフスが有効である間はセルビア内で、新ユニットを配置および減少ユニットを再建することはできない。この期間中のセルビア内のユニットは、通常通りに移動できるが全く攻撃できない。チフスが沈静化した後、プレイからイベントを除去すること。

[6.58] インフルエンザ

このイベントは遅延させられない。インフルエンザがプレイされたターンの新ユニットフェイズ時に、どちらのプレイヤーも使用可能ユニットボックスからユニットを移動させることができず、そして地図上の減少ユニットを再建するために次の補充フェイズで資源ポイントを使用できない。

突撃部隊に対する影響： 加えて、中欧列強プレイヤーはサイコロ2個を振り、結果は非-突撃部隊状態に直ちに永久に戻される突撃部隊ユニット数である。資格がある突撃部隊が十分に無い場合、超過分の結果を無視すること。突撃部隊イベントがプレイされる前にインフルエンザイベントがプレイされた場合、全ての突撃部隊以外の影響を適用し、プレイからイベントを除去すること。使用後はプレイからイベントは除去される。

[6.59] トルコ降服（GW i E のみ）： トルコは降伏し、全てのトルコ軍ユニットは地図上から除去される。

[6.60] 主導権（GW i NE のみ）： 近東地図上の主導権の交代をプレイヤーが可能になる。使用後にプレイから除去すること。主導権が永久に連合軍に移った後に中欧列強プレイヤーが主導権イベントを引いた場合、イベントをイベント無しとして扱い、プレイから除去する（5.87項を参照）。

[6.61] トルコ軍、ロシア軍、またはイギリス軍資源ポイント（GW i NE のみ）： 受け取った陣営は、近東RP欄にその数のRPを追加する。使用後にプレイから除去すること（5.15項を参照）。

[6.62] 第10北アフリカ師団（GW i NE のみ）： このユニットを連合軍近東使用可能ユニットボックスに置き、引かれた同じターンに地図上に登場できる。

[6.63] 42T除去（GW i NE のみ）： 引かれた場合、このイベントはプレイされなければならない。42T師団を、現在ある場所から（デッドパイルを含む）プレイから除去する。

[6.64] 皇帝の戦い（GW i NE のみ）： ドイツ軍の西部での攻勢によって、近東からイギリス軍部隊の除去が生じる。このイベントは、1918年でその年の8月より前の早い機会にイベントフェイズ時にプレイされなければならない。言い換えるならば、イベントが1917年に引かれた場合、1918年1月/2月のイベントフェイズにプレイされなければならない。1918年7月より後に引かれた場合、イベント無しとして扱い、プレイから除去される。プレイされた場合、連合軍プレイヤーはゲームから9戦闘力分を除去しなければならない（その内の3は騎兵でなければならない）。これらの数値は、可能な場合はエジプト/パレスチナ戦線から取らなければならない。そこからではない場合、イラク戦線、近東使用可能ユニットボックス、または近東デッドパイルから取られる（並べられている順番で優先される）。南ベルシャライフル部隊またはフランス軍DFPSユニットは、この必要条件を満たすために撤収させられない。加えて、イベントが影響を開始したターンから3回の作戦ターンの間、イギリス軍の攻撃はいずれかの戦線で-2DRM（他の修整に加えて）を適用される。

[7.0] ヘクス支配とスタック

[7.1] ヘクス支配

プレイに登場していない中立国内のヘクスを除いて（例外：ギリシヤ、ルール17.2項を参照）、一方の陣営あるいは他方が常に全てのプレイ可能な地上ヘクスを支配する。

例外： ロシア革命修整（5.4項）の目的に関して、ロシア軍支配下として数えるためにはロシア軍ユニットが進入した最後の連合軍ユニットでなければならない。

[7.11] 開始時の支配： 1914年8月。

ゲームの最初のターンに於いて、中欧列強はドイツ、オーストリア-ハンガリー、ルクセンブルグ内の全ヘクス、およびドイツ軍ユニットが位置しているベルギー内のヘクスを支配する。連合軍は、ベルギーヘクスの残りに加えて、フランス、ロシア、ロシア領ポーランド、セルビアおよびモンテネグロ内の全てのヘクスを支配する。どちらの陣営も、開始時に全てそれ以外のヘクスを支配していない。

[7.12] 近東支配

戦争は1914年後半まで近東で始まっていなかったため、1914年11月/12月ゲームターンまでどちらの陣営のユニットも近東戦線地図に進入できない。そのターンの開始時に、中欧列強はバサラ（Basra）（N2252）およびバサラとアバダン（Abadan）（N2552）に隣接する全てのヘクスを除いて、オスマン帝国内の全てのヘクスを支配する。中欧列強は、“C P”と表示されているペルシャ内の全ての町ヘクスも支配する。連合軍は、エジプト、ロシア内の全ヘクス、ペルシャ内の全て他の都市と町、バサラおよびバサラとアバダンに隣接する全てのヘクスを支配する。

[7.13] ヘクス支配の変更：

- ・ 作戦移動によってユニットがヘクスに進入した瞬間。
- ・ 各戦闘フェイズ終了時に敵補給切れユニットが除去された瞬間（11.84項）。
- ・ 敵要塞が降服チェックに失敗した時の要塞降服フェイズ時（5.5項と14.15項）。
- ・ 例外： アラブ北方軍は、実際に位置しているヘクスのみを支配する。一度A N Aがヘクスを離れたならば、ヘクスは最後に支配していた陣営に戻される。

ヘクスの支配は、ゲーム進行中に陣営間を変えることができる。

[7.14] 中立国がある陣営に参加した場合、その国の中の全てのヘクスは直ちにその陣営の支配下になる。例外：ギリシヤ（6.53項および17.21項を参照）。

[7.2] スタック

[7.21] 各プレイヤーは、作戦ターンの特定のポイントで1つのヘクス内に実際に位置できるユニット数を制限される。

[7.22] スタック制限は、新ユニットフェイズ、戦闘フェイズ、戦略移動フェイズ中、および相互移動フェイズ終了時に強制される。これらの時点でスタック制限が守られている限りは、あるヘクス内に進入または通過できるユニット数には制限はない。これらの時点でスタック超過状態のユニットは、所有側プレイヤーによって除去されなければならない。

[7.23] スタック制限

通常、1つのヘクスには1つの陣営の6個ユニットまで含めることができる。しかしながら、一部の例外がある：

- ・ ドイツ軍大隊およびイギリス軍運河防衛中隊は、スタック制限対象外である。
- ・ 司令部、戦車、および対戦車ユニットはスタック制限対象外であるが、1つのヘクス内にはこれらのユニットの各種類の1個のみしか存在できない。
- ・ 他の連合軍ユニットと一緒にまたは無しで、単一ヘクス内には4個までのアメリカ軍ユニットしかスタックできない。
- ・ 他の中欧列強ユニットと一緒にまたは無しで、単一ヘクス内には4個までのブルガリア軍ユニットしかスタックできない。
- ・ 要塞、重要要塞および全ての情報マーカーはスタック制限対象外である。

[7.24] 国家協調

同じ陣営の異なる国家に所属するユニットは、一緒にスタックして移動することができる。しかしながら、同じ陣営の異なる国家のユニットは、同じ戦闘に参加する場合は1つ不利なコラムシフトを受ける。

例外：

- ・ アメリカ軍師団は、アメリカ軍第1軍司令部がプレイに登場する前（予定の登場は遅延できない）は、この罰則を受けずに連合軍ユニットとスタックできる。
- ・ 南方軍司令部とスタックまたは隣接しているドイツ軍ユニットは、罰則無しで他の中欧列強ユニットとスタックできる。
- ・ 大英帝国の全ての国籍は、罰則無しで互いにスタックできる。例外： 戦略ターンFより後、カナダ軍ユニットはイギリス王国戦車軍団を除いて罰則無しで他の大英帝国ユニットとスタックできない。
- ・ フランス軍D F P Sおよび南ペルシャライフル師団は、罰則無しでイギリス軍ユニットとスタックできる。
- ・ ペルシャコサック師団は、罰則無しでロシア軍ユニットとスタックできる。
- ・ ペルシャ警備隊師団および全てのドイツ軍大隊と旅団規模ユニット（のみ）は、罰則無しでトルコ軍ユニットとスタックできる。

[7.25] 戦場の霧： どちらの陣営も戦闘解決の時まで相手側のスタックの一番上のユニットの下の内容を見ることができない。一度その様なユニットを調べてしまったならば、攻撃側プレイヤーは攻撃を中止できない。例外： 中欧列強プレイヤーは、ドイツ、オーストリア-ハンガリーおよびロシア領ポーランド内の連合軍スタックの中身をいつでも調べるができる。

[8.0] 作戦移動

概要： 全ての戦闘と司令部ユニットは、駒の右下の角に許容移動力が印刷されている。これは、各作戦ターンにユニットが移動に使用できる移動ポイント数である。作戦ターンの相互移動フェイズ時に、プレイヤーは主導権によって決定されたそれぞれの戦域内でこれらのルールの制限下で、自軍ユニットの一部または全てを移動させる、あるいは全く移動させないことができる。ユニットは、各ヘクスに進入するためにその合計許容移動力の一部を消費する。各ヘクスに進入するためのコストは、ヘクス内とその辺の地形、現行の天候、および敵ユニットの存在に

よって左右される。未使用の移動ポイントは、ターンからターンへと持ち越すことができず、あるいはユニットからユニットに移し替えることができない。

手順： 個々に各ユニットまたはユニットのスタックを、六角形の目の連続するヘクスを通してその移動経路を辿りながら移動させる。一度ユニットまたはスタックが移動を完了した場合、プレイヤーは再びユニットを移動させる、または対戦相手の了解無しに移動をやり直すことはできない。

[8.1] ユニットの移動方法

[8.11] 各作戦ターンの相互移動フェイズ時に、プレイヤーは主導権によって決定したそれぞれの戦域内で自軍ユニットを移動させる。両方のプレイヤーは、同時に同じ戦域内で自軍ユニットを移動させることはできない。相互移動フェイズ中は、戦闘は発生しない。

[8.12] 移動は移動ポイントの形で計算される。通常は、各ユニットは進入した各平地ヘクスに対して合計許容移動力から1移動ポイントを消費する。しかしながら、一部のヘクスは、進入するヘクスの内部および辺の地形によってユニットにより多くの進入移動ポイントを消費させる。天候状態はまた、ヘクス進入コストを増加させる。

[8.13] ルール8.12項に課せられた制限に関係無く、ゼロより大きい許容移動力のユニットは、禁止されている種類の地形を通過したり、敵ユニットが位置するヘクス内を除いて、作戦ターン時に最低限1ヘクスの移動を常に行うことができる。例として、騎兵ユニットは、持っている移動ポイント数に関係無く、山岳ヘクスに進入できない。

[8.14] 西部戦域地図内を移動する全てのユニットは、戦域による地図縮尺の違いを反映するために、その印刷許容移動力が2倍にされる。これは西部戦域内における通常の許容移動力であり、移動コストはこの2倍の量に対して消費される。

例外： 1914年10月より後、西部およびイタリア戦線（のみ）の**戦闘ユニット**の許容移動力は、以下を除いて2倍ではなくなる：

- ・ 突撃部隊、アメリカ軍、および連合軍戦車ユニット。
- ・ 連合軍戦車ユニットとスタックしている戦闘ユニット。
- ・ 敵戦闘ユニットと隣接状態で開始していない非-騎兵戦闘ユニット。
- ・ その移動中のでの時点でも敵戦闘ユニットの隣に移動しない騎兵ユニット。

司令部は戦闘ユニットではないことを忘れないこと（但し、以下を参照）。

[8.15] 1915年1月/2月から開始して、司令部ユニットは西部戦線地図（のみ）でその印刷許容移動力より多く移動した場合、直ちにその消耗面に裏返される（既にその様になっていない場合）。15.66項の司令部ユニットを参照のこと。

[8.16] ユニットの、相互移動フェイズ終了時にこれらの制限が満たされているという条件で、スタック制限に関係無く他の味方ユニットがいるヘクスに進入および通して移動することができる。

[8.17] ユニットの、相互移動フェイズを一緒にスタックした状態で開始するという条件で、スタックとして一緒に移動できる。全てのスタックはスタック内の最も遅いユニットの許容移動力で移動する。遅い方のユニットがその移動力値を消費してしまったならば、その移動の最終ヘクスで置き去りにして、より早いユニットは移動を継続できる。

[8.18] スタックを移動させる場合、プレイヤーはユニットを分離して別の進路に移動させるために一時的に移動を中断することができる。元のスタックに残るユニットは、それから本来の移動を再開し、好きなように更にユニットを分離することができる。しかしながら、一度プレイヤーが別のヘクスで相互移動を開始するユニットまたはスタックの移動を開始したならば、対戦相手の了解無しに先に移動済のユニットに戻ることはできない。

[8.2] 移動制限と禁止事項

[8.21] ユニットの、そのヘクスに進入するために十分な移動ポイントを持っていない限り、ヘクスに進入できない（例外： 8.13項を参照）。

[8.22] ユニットの、敵ユニットまたは未破壊の要塞または重要塞が位置するヘクスに決して進入できない。注意：司令部は戦闘ユニットとみなされず、敵戦闘ユニットが司令部ユニットが単独で位置するヘクス内に進入した場合、直ちに除去される。

[8.23] ユニットの、スタック制限を違反した状態で相互移動フェイズを終了できない（7.2項を参照）。

[8.24] ユニットの、全-海上ヘクスに進入、および全-海上または通過不可能ヘクスサイドを通過できず、そして作戦移動を使用して地図端部から外に出ることができない（戦略および海上移動に関する地図間の移動については、以下の9.0項を参照）。

[8.25] 地形と天候に関する全ての移動コストは、累積される。例として、降雨天候に河川ヘクスサイドを横断して山地ヘクスに進入するユニットは、3移動ポイントを消費する。

[8.26] 重要： ユニットの、決して自身が補給切れ状態になるヘクスでその移動を決して任意に終了することはできない（11.0項を参照）。

[8.3] 移動への地形の影響

[8.31] ヘクスに進入するための移動ポイントのコストは、ヘクス内の地形の種類、ヘクス辺の地形の種類およびヘクスに進入するユニットの種類に従って変化する。

[8.32] 地図上の大部分のヘクスは、それぞれ1移動ポイントで進入できる。しかしながら、森、湿地、砂漠、困難、山地、および荒廃化ヘクスは、進入するためにそれぞれ2移動ポイントを消費する。山岳ユニットは、山地ヘクスに進入するために1移動ポイントのみを消費し、そして山岳ヘクスに進入（ヘクス毎に2MPのコストで）できる唯一のユニットである。地形の種類の一覧表と移動コストは、地形記号表と地形効果表に集約されている。

[8.33] 峠道

峠道ヘクスは東部戦線地図のみに存在し、非-降雪天候時に山地ヘクスを通ず移動を容易にするために使用される。峠道の特典を得るためには、ユニットは移動中に道の経路に従わなければならない。例として、E2717内のユニットは1移動ポイントで道に沿ってE2618に移動できる（天候が降雪ではないと仮定する）。しかしながら、E2628に移動するE2617内のユニットは、道がE2617/E2618ヘクスサイドを通っていないために2移動ポイントを消費する。

降雪ターン時に、山間道は山地（道無し）ヘクスと同様に扱われ、全ての非-山岳ユニットに2移動ポイントを消費させる。

[8.34] 河川と湖

河川は他の種類の地形とは異なり、ヘクス内よりもヘクスの間、ヘクスサイドに沿って流れる。全てのユニットは、降雨天候時に河川ヘクスサイドを横断するヘクスに進入する

ために追加移動ポイントを消費し、ヘクスに進入するための移動ポイントに加えて渡河コストを消費する。河川は晴天、猛暑、または降雪天候時に移動に影響しない。

通常、ユニットは湖ヘクスサイドを横断できない。しかしながら、降雪天候時に、西部、イタリア、東部およびコーカサス戦線地図の全ての湖ヘクスおよびヘクスサイドは凍結し、進入できるようになる。

[8.35] 渦移動： ユニットの天候に関係無く、作戦移動によってケニスベルグ (Königsberg) (E 5514) 近くの渦 (湾) を渡れる。これは、ユニットは E 5615 から E 5715 それから E 5816 へ移動でき、逆も同様である。渦ヘクスサイドを横断するための追加移動コストは無く、防御特典も無い。また、E 5512/E 5413 ヘクスサイドは、渦ではなく、この方法で渡ることはいくつかできない。

[8.36] 地形記号： 地図シートを参照のこと。一部の地形種類は、全ての地図に存在する訳ではないことに注意のこと。ユニットを移動させる際は、地図シート上の地形記号を参照すること。

[8.37] 地形効果表： 地図シート上の地形に関して、図表類カードに印刷されている T E C を照合すること。

[8.4] 移動に対する天候の影響

特定のターンの天候は、様々な地図上の様々なユニットの許容移動力に影響する。これらの影響は、近東地図と図表類カードの地形効果表に一覧されている。ルール 12.0 項も参照のこと。

[9.0] 戦略および海上移動

概要： 戦略移動は、ユニットを長距離移動させるための鉄道または河川輸送の運用を表している。連合軍プレイヤー（のみ）が、戦略移動フェイズに海上移動を使用できる。連合軍プレイヤーは先に全ての自軍戦略および海上移動を

実施し、続けて中欧列強プレイヤーが行う。戦略および海上移動は、様々な戦線地図間でユニットを移動させる唯一の方法である。

手順： 戦略移動を使用するためには、ユニットは補給状態で味方支配下の都市または町ヘクスで戦略移動フェイズを開始しなければならない。それからユニットは、出発と行き先ヘクスの間でどのような長さでも味方支配下ヘクスの経路を引いて、味方支配下の都市または町ヘクスに移動される。

異なる地図の間で戦略移動を使用する場合、ユニットは開始する地図から味方支配下地図端部補給源ヘクスを通して移動経路を引く。それからユニットは他の支配下地図端部補給源ヘクスを通して別の地図に進入できる。一部の戦線間戦略移動は、完了する前に特定の移送ボックスと通らなければならない。

[9.1] 中欧列強の戦略移動

[9.11] 中欧列強プレイヤーは、戦略移動フェイズ毎に西部、東部、およびイタリア戦線地図上および間を戦略移動によって最大 24 個ユニットを移動させられる。ドイツの外で戦略移動を開始または終了するこれらの地図上の中欧列強ユニットは、戦略移動限度に対して 2 倍として数える。

[9.12] 中欧列強プレイヤーはまた、近東戦線地図上または間で最大 4 個ユニットを移動させられる。これらのユニットは、ドイツ外の移動に対する 2 倍としては数えない。

[9.13] 東部戦線地図と近東戦線地図の間、または近東戦線地図同士の間で戦略移動を使用する中欧列強ユニットは、中欧列強戦略移動移送ボックスに置かれなければならない。以降の戦略移動フェイズにおいて、それからユニットはいずれかの近東地図へ移動、または東部戦線地図に戻ることができる。

[9.14] 近東戦線地図間を移動する移送ボックス内の中欧列強ユニットは、ターン毎に 4 個ユニットの中欧列強戦略



各ヘクスに進入する為に、正方形のボックス内の MP コストでの移動例。天候は晴天であり、河川を横断する為の追加コストは無い。ロシア軍第 22 師団は峠道を通っている

ので、山地ヘクスに対して 1 MP のみを消費していることに注意。

移動能力の対象として数える。東部戦線と近東戦線地図の間を移動するユニットは、欧州と近東の両方の中欧列強戦略移動能力の対象として数える。

[9.15] 欧州トルコ軍ユニットが配置されるまでは (17.13項を参照)、ドイツ軍師団は近東地図に戦略移動できない。

[9.16] 戦略移動はまた、アラビアボックス内の中欧列強ユニットがそのボックスを離れられる唯一の方法である。移送ボックスは使用されない； 移動するユニットをエジプト戦線地図上のオスマン帝国内のいずれかの資格がある町または都市内に単に置くこと。一度ユニットがアラビアボックスを離れたならば、決して戻ることはいできない。

[9.17] 欧州トルコまたは近東地図への中欧列強戦略移動（およびその逆）は、以下の場合のみ行える：

- ・ ブルガリアとルーマニアが中欧列強に同盟している、または
- ・ ブルガリアが中欧列強に同盟しており、そして中欧列強がブカレスト (Bucharest) (E2423)を支配している、または
- ・ ブルガリアが中欧列強に同盟しており、そして中欧列強がベルグラード (Belgrade) (E2413) とニス (Nis) (E2015)の両方を支配している。

[9.2] 連合軍戦略移動

[9.21] 西部地図： 連合軍プレイヤーは、戦略移動フェイズ毎に西部およびイタリア戦線地図上で戦略移動によって最大12個ユニットを移動させられる。フランスまたはイタリア外で戦略移動を開始または終了するユニットは、この制限に対して2倍として数える。

[9.22] 東部地図/コーカサス： 戦略移動フェイズ毎に最大8個ロシア軍（のみ）ユニットが東部戦線地図で戦略

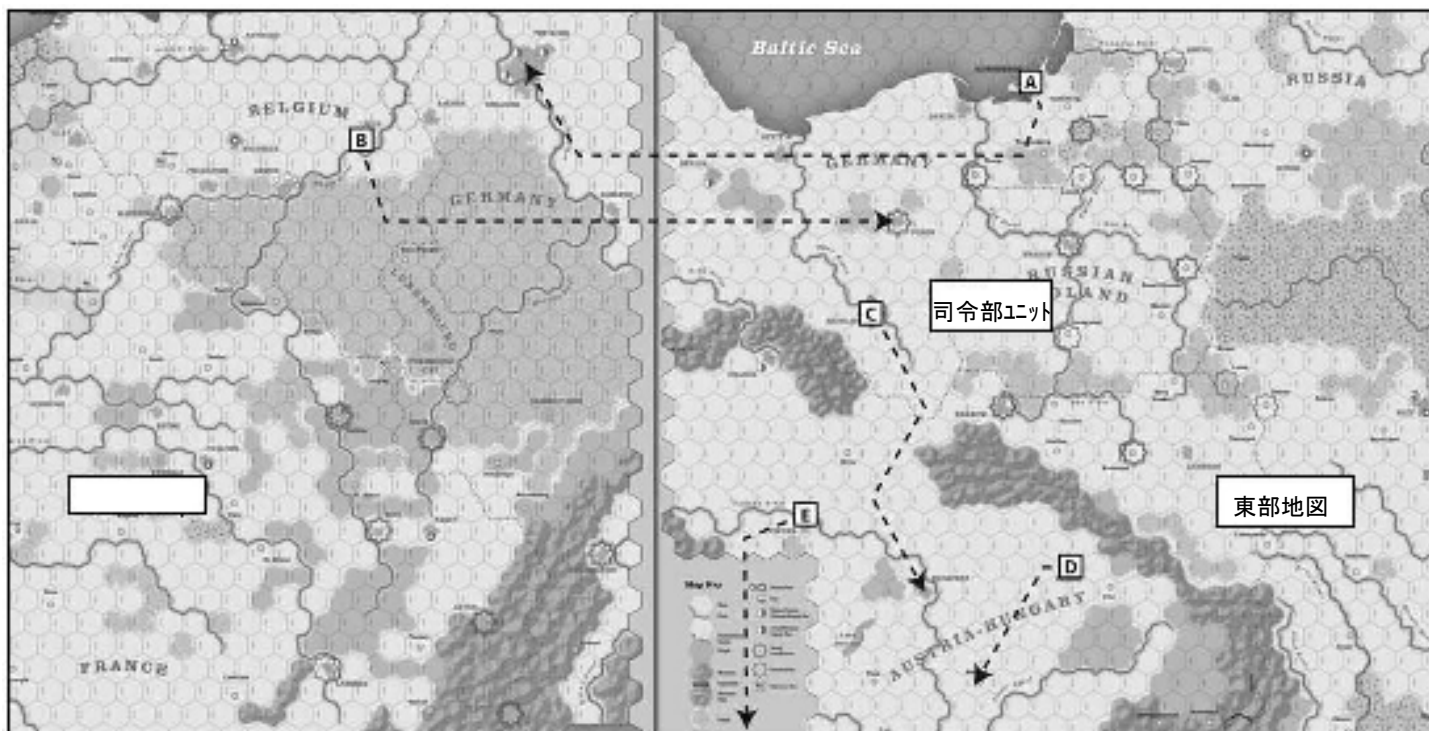
移動を使用できる。これらのユニットは、決してロシアおよびロシア領ポーランドの外に移動できない。加えて、連合軍プレイヤーは戦略移動フェイズ毎にコーカサス戦線地図上で2個までのロシア軍（のみ）ユニットも移動させることができる。これらのユニットは、ロシア外のヘクスに進入できない。

[9.23] エジプト/イラク： 戦略移動フェイズ毎に最大4個連合軍ユニットがエジプト戦線地図で戦略移動を使用できる。これらのユニットは、エジプト内のみを移動できる。連合軍プレイヤーはまた、戦略移動フェイズ毎にイラク戦線地図上で最大4個までのユニットも移動させることができる。これらのユニットは、イラク内のヘクス列x x 4 4の南側およびペルシャの外でのみ移動できる。例外： 連合軍ユニットは、戦略移動によってアバダン (Abadan) (N2552)内にまたはそこから移動することができる。いかなる連合軍戦略移動も、モードイベントがプレイされるまではイラク戦線地図上で禁止されている (6.33項を参照)。

[9.24] 連合軍海上移動を除いて、ロシア軍ユニットのみが欧州と近東の間で戦略移動を使用できる。そのような移動は、東部戦線地図（ロシアおよびロシア領ポーランド内のみ）とコーカサス戦線地図（ロシア内のみ）の間でのみ発生する。これらの地図の間を移動するロシア軍ユニットは、移送に1ターンを過ごすロシア軍コーカサス/東部戦線移送ボックス内に置かれなければならない。

[9.25] 東部とコーカサス戦線地図の間を移動する、または移送ボックス内に残るロシア軍ユニットは、両方の地図のロシア軍戦略移動能力として数えられる。ロシア軍ユニットは、ツァーリの退位以後はその時点で移送ボックスに位置しているユニットを除いて最早戦線間で移送できなくなる。

例： 第3ゲームターンにおいて、連合軍プレイヤーは東部戦線とコーカサス戦線の間を1個ロシア軍師団を移動させることを決定した。ユニットは、ロシア軍コーカサス/東部戦線移送ボックスに置かれる。第5ターンの戦略移動フェイズ時に、ユニットは自由にコーカサス戦線地図に進入



戦略移動の例： ユニットAはドイツ国内で開始するので、24個ユニットの中欧列強の能力に対して、1のみを消費する。ユニットBはドイツ国外から国内に移動するので、2を消費する。ユニットCは、ドイツ国内から国外に移動

する司令部ユニット（2倍消費）であるので、4個ユニットとして数える。ユニットDはドイツ国外で開始し、終了するので2個ユニットとして数える。全5個ユニットの戦略移動の合計コストは、11である。

できる。第3、第4および第5ゲームターンの間、東部戦線ロシア軍戦略移動能力は7個ユニットに減少し、コーカサス戦線の能力は1に減少する。

[9.3] 戦略移動の制限

[9.31] 戦略移動で移動するためには、ユニットは補給状態の味方支配下の町または都市ヘクス内で戦略移動フェイズを開始および終了しなければならない； 加えて、戦略移動を使用するユニットは、その移動中に敵が位置するまたは支配するヘクスに進入できない。戦略移動の進路途中で、ユニットは敵ユニットまたは未破壊の要塞あるいは重要塞が位置するヘクスに進入できず、中立国、全海上、あるいは山岳ヘクスに進入できず、そして全海上および通行不可能ヘクスサイドを通過できない。

[9.32] ユニットの敵ユニットまたは未破壊のいずれの種類の敵要塞に隣接した状態で戦略移動を開始できるが、終了できない。ユニットは、味方ユニットあるいは未破壊のいずれの種類の敵要塞がヘクス内に位置していない限りは、戦略移動の進路途中でそのようなヘクス内に進入できない。戦略移動を使用するユニットは、どのヘクスの支配状態も変更しない。

例外： 中立国が参戦したターンのみ； 戦略移動を使用するユニットは、それまで中立であった新しく配置されたユニットに隣接する補給状態味方支配下の町または都市でその移動を終了できる。

[9.33] これらの制限内で、ユニットは戦略移動で移動した同じターン中に、作戦移動を使用して戦闘で交戦することができる。

[9.34] 全ての司令部ユニット（支援状態に関係無く）は、戦略移動目的上は2倍として数える。このコストは、上記にリストされている他の要領に累積される。

[9.5] 連合軍海上移動

[9.51] 戦略移動の自軍手番時に、連合軍プレイヤーは海上から自軍ユニットの一部を移動させることができる。海上移動を行うためには、ユニットは補給状態の連合軍支配下港から戦略移動フェイズを開始しなければならない。その後連合軍プレイヤーは、以下に列挙する制限内で他の補給状態連合軍支配下港にユニットを単に置くだけである。

[9.52] 連合軍は、戦略移動フェイズ毎に欧州戦線地図上で海上によって6個ユニットまで、そして近東地図上で海上によって3個ユニットまで移動させることができる。欧州と近東の間で海上移動を使用するユニットは、両方の限度に対して数えられる。

[9.53] 港とは、錨記号が一緒に印刷されている都市または町である。加えて、エジプト戦線地図のスエズ運河の西側の全ての沿岸ヘクスは、港とみなされる。最後に、2つのガリポリ上陸ヘクス（E1022とE1122）はガリポリイベントがプレイされた後のみに、港とみなされる（6.52項を参照）。

[9.54] バルト海内では海上移動は禁止されている。例外：連合軍PWE #7、ルール20.1項を参照。コーカサス戦線地図上の唯一海上移動は、ロシア軍上陸作戦イベント（6.38項）である。これは、通常の連合軍海上移動とはみなされない。通常の連合軍海上移動は、連合軍がコンスタンティノープル(Constantinople) (E1328)を支配している場合のみに、黒海で発生させることができる。これらの制限内において； 連合軍ユニットは、連合軍支配下の港の間を海上移動できる（但し、以下の9.55項を参照）。

[9.55] 欧州戦線と近東の間で海上移動を使用する場合、連合軍ユニットは最初にエジプト戦線地図の連合軍支配下の港に移動されなければならない。以降の戦略移動フェイズに、連合軍プレイヤーはエジプト戦線から全ての容量コストを

消費しながら連合軍支配下のイラクの港にユニットを移動させる、または欧州に戻すことができる。

[9.56] 海上から移動する連合軍ユニットは、同じ戦略移動フェイズ中に通常戦略移動を使用できない。また、ガリポリまたはサロニカイイベントがプレイされた同じターン時に、欧州戦線地図上での海上移動は禁止である（6.52項、6.53項）。

TGWINEのみ： 連合軍司令部ユニットは、決して海上から移動を行えない。

[10.0] 戦闘

概要： 戦闘はある戦域において攻撃側プレイヤーの選択によって、隣接する敵対ユニットの間で発生する。第1戦闘フェイズ時に、攻撃側はある戦域で主導権を持っているプレイヤーの方である。第2戦闘フェイズ時に、攻撃側はある戦域における非-主導権プレイヤーである。

例： 1914年8月ターンである。中欧列強は西部戦域で主導権を持っており、連合軍は東部戦域で主導権を持っている。第1戦闘フェイズにおいて、中欧列強は西部戦域で攻撃側であり、連合軍は東部戦域で攻撃側である。第2戦闘フェイズにおいて、中欧列強は東部戦域で攻撃側であり、連合軍は西部戦域で攻撃側である。

手順： 1つの特定の攻撃に参加する全ての攻撃側ユニットの戦闘力を合計し、その合計を攻撃されるヘクス内の合計戦闘力で割る。この比較を比率の形に直すこと： 攻撃側戦力 対 防御側戦力の形として。戦闘結果表の一方において比率コラムの1つに当てはまる防御側に有利な比率に修整すること。最終コラムを算出するために、適用できるコラムシフトを適用すること。サイコロを振り、適用されるサイの目修整を適用する。修整後のサイの目結果を最終コラムに当てはめ、その戦闘フェイズ中の他の攻撃を解決する前に、直ちに結果を適用する。

[10.1] どのユニットが攻撃できるか

[10.11] 自分が攻撃側であるいずれかの戦域における戦闘フェイズ時に、プレイヤーは味方ユニットに隣接している一部のまたは全ての敵ユニットを攻撃できる。敵ユニットに直接隣接している味方ユニットのみが、攻撃に参加できる。

司令部は戦闘ユニットでは無く、従って非要塞ヘクス内の単独の敵司令部は攻撃できないことを、忘れないこと。
[デザインノート： ヘクス内単独の司令部は、2ヘクス戦闘後前進によって除去することができる。これは、司令部を全滅させることを意図的に難しくするようにデザインしたものである。ここはWWIであり、WWIIではない。]

[10.12] 攻撃は完全に任意である； ユニットは決して攻撃を強制されず、敵ユニットに隣接する全てのユニットが攻撃に参加する必要は無い。攻撃に参加していない味方ユニットは、決してその攻撃の結果を適用されない。

[10.13] 6つの周囲のヘクス内に投入できただけ多くのユニットで、ある1つのヘクスを攻撃できる。

[10.14] どのユニットも戦闘フェイズ毎に複数回攻撃することができず、敵ユニットは戦闘フェイズ毎に複数回攻撃を受けることができない。例外： OHL/オーバーオスト、フォッシュおよびアレンビーの戦闘。（10.8項）。

[10.15] ユニットは、決して全面-海上および全面湖ヘクス内に、または全面-海上、全面-湖、あるいは通行禁止ヘクスサイドを超えて、攻撃することができない。ユニットは、降雪天候状態が発生している戦線地図上の山岳ヘクス内に、またはから外に攻撃できない。

[10.2] 複数ユニットと 複数ヘクス戦闘

[10.21] あるヘクス内で防御している全ユニットは戦闘に参加しなければならない。それら全ては戦力を合計して攻撃されなければならない。防御側は、攻撃されるヘクス内のユニットを任意に免除することができない。ある1つのヘクス内の異なるユニットは、別々に攻撃を受けることは有り得ない。

[10.22] 攻撃するユニットが含まれているヘクス内のユニットは、同じ攻撃またはいずれかの攻撃に参加する必要は無い。従って、スタック内の1個ユニットがあるヘクスを攻撃する場合、別のユニットは異なるヘクスを攻撃することもできれば、全く攻撃しないこともできる。

[10.23] 複数ヘクスを単一の攻撃目標にすることはできない。1つの攻撃は、単一の防御ヘクスに対してのみ指定することができる。

[10.24] 個々のユニットの戦闘力は常に不可分でであり、複数の攻撃または防御用に分割することができない。

[10.3] 戦闘解決手順

[10.31] 攻撃側は、どのヘクスを攻撃したいかを選択する。

[10.32] どの戦闘結果表を使用するかを決定する。どのCRTを使用するかは、ヘクス内の防御ユニット数に左右される。3個以下の防御戦闘ユニットがある場合、プレイヤーは表Aを使用する。3個より多くの防御側戦闘ユニットがある場合、プレイヤーは表Bを使用する。要塞と重要塞はCRT決定に関してはユニットとして数えるが、司令部ユニットは数えない。

[10.33] 攻撃側は全攻撃側ユニットの攻撃力値を合計し、防御側は全防御側ユニットの防御力値を合計する。この時点で補給切れ(OOS)状態と判定されたユニットは、その該当する戦闘力値が半減される(端数切上)。複数ユニットがOOSである場合、全ての半減されるべき戦闘力を合計してから、一括で割ること。

[10.34] 次に、合計攻撃側戦力を合計防御側戦力で割り、結果を防御側有利なように端数を切り捨てて攻撃側対防御側の凡その比率として表す。例として、21の値で6の値を攻撃する場合は以下の通りになる： $21/6 = 3.5/1$ は、端数を切り捨てて3/1になる。逆に、4の値で5の値を攻撃する場合、 $4/5 = 0.8/1$ は端数切捨てで1-2になる。

これは、初期戦闘比である(CRT上の最高よりも大きく、または最低比コラムよりも低い場合がある)。

[10.35] 戦闘においてどちらの陣営に対してコラムシフト(10.4項)が有効かを判定する。防御側を有利にするコラムシフトは、初期比率コラムを左側にシフトさせる。攻撃側に有利なのは、右側にシフトさせる。攻撃側と防御側の間の全てのコラムシフトを1対1を基本として打ち消し合って差を求めること。これが、最終比率コラムになる。

例：司令部支援(1の支援値)を受けている攻撃側は、河川の後ろの都市内の防御側を攻撃する場合、初期比率コラムは3/1である。攻撃側は司令部支援によって1Rシフトを受け、防御側は都市と河川によって2Lを得る。最終比率シフトは1Lになるので、攻撃は2/1コラムで解決されることになる。

[10.36] 戦闘サイ振り判定に影響するサイの目修整(DRM)を決定する(10.5項を参照)。DRMは様々な要因で発生する：一部のユニット、塹壕、様々なイベント、集中、等。正のDRMは攻撃側を有利にし、負のDRMは防御側を有利

にする。攻撃側と防御側の間の全てのコラムシフトを1対1を基本として打ち消し合って差を求めること。結果の数字(正数または負数)が、最終DRMになる。

[10.37] それから攻撃側はサイコロを振り、最終DRMを加えるまたは差し引く。修整後のサイの目と最終比率コラムを交差照合し、結果を判定する。

[10.38] 戦闘結果は、斜線で隔てられた2つの数字の形をとる。左側の数字は攻撃側に適用され、右側の数字は防御側に適用される。全ての戦闘結果はステップ喪失で適用され、攻撃側が先に自軍の損害を適用し、続けて防御側が行う。防御側ヘクスが戦闘結果によって空いた場合、生き残った攻撃側ユニットはヘクス内に前進できる。

[10.4] コラムシフト

[10.41] 一部の要素によって、初期比率は1コラム以上左または右にシフトされることがある。左コラムシフトは防御側を有利にし、右コラムシフトは攻撃側を有利にする。全てのコラムシフトは、該当する戦闘に対して累積される。従って、荒地地形ヘクス内の防御ユニットに対する初期比率が4-1の攻撃は左への1コラムシフト(1L)を得ることになるので、最終戦闘比率は3-1になる。攻撃側が2の支援値の司令部ユニットを投入している場合、彼は右への2コラムシフト(2R)を得るので、最終累積比率は5-1になる。

全ての自然地形と要塞のシフトは累積する。

[10.42] 困難、荒地、湿地、山岳、山地、山地峠道、都市、または通常の要塞ヘクス内で防御しているユニットは、防御による1左コラムシフトを受ける。降雨ターン(のみ)に森または洪水平野ヘクス内で防御しているユニットも、1左コラムシフトを受ける。荒地ヘクスから外に攻撃するユニットは、1左コラムシフトを被る(14.6項を参照)。

[10.43] 重要塞(ヒンデンプルグラインを含む、14.3項を参照)内で防御しているユニットは、防御による2左コラムシフトを受ける。降雪または降雨天候時に山地または山地峠道内でしているユニットも、2左コラムシフトを受ける。

[10.44] 河川ヘクスサイドのみを通して攻撃を受けるユニットは、1左コラムシフトを受ける。しかしながら、1個ユニットでも非-河川ヘクスサイドを通して攻撃している場合、防御側はこの特典を受けられない。

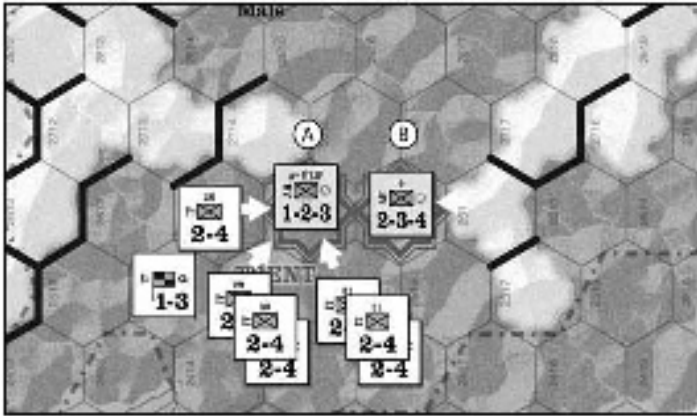
[10.45] 同じ戦闘に参加している2つ以上の同盟している国籍のユニットは、該当するユニットが協同(7.24項を参照)できない限りは、それらに不利な1コラムシフトを受ける(攻撃側の場合は左、防御側の場合は右)。

[10.46] 司令部ユニット

司令部ユニットは、攻撃側または防御側のどちらにでもコラムシフトを提供できる。

支援を提供するためには、司令部ユニットは戦闘に参加するユニットとスタック、または隣接していなければならない。司令部は補給状態であり、ゼロより大きい支援値を持っていないなければならない。消耗している司令部ユニットは、支援を提供できない。重要：ドイツ軍第11軍司令部ユニットは、東部戦線地図上のみで支援を提供できる。

ある1つの戦闘を、陣営毎に複数司令部で支援することはできない。司令部は、司令部と同じ国籍に戦闘ユニットが最低限1個戦闘に参加している場合のみ、戦闘を支援できる。攻撃側が先にどの司令部で攻撃を支援するか公表し、続いて防御側が行う。



戦闘の例： 降雨天候時に7個イタリア軍師団が、トレント（A）内の1個オーストリア師団を攻撃する。比は14対3である（重要塞は+1固有防御値を提供する）。14-3は端数調整されて4-1になる。イタリア軍ユニットは司令部支援による右シフトを受け取り、防御側は左に5シフトを得る（要塞に関して2、降雨時の山地による2、および都市による1）。最終比率は1-2である。

イタリア軍ユニットは、ヘクスB内のオーストリア軍師団を攻撃する必要が無いことに注意。

支援する司令部ユニットによって、戦闘の比率は司令部の支援値に等しいコラム数をシフトされる。攻撃支援を提供する司令部は比率を右にシフトさせ、防御支援を提供するものは比率を左にシフトさせる。これらのシフトは互いにそしてその他のコラムシフトと累積される。司令部が特定の戦闘（攻撃もしくは防御）に対して支援を提供した後、その消耗面に裏返すこと。消耗した司令部ユニットは、次の戦略ターン後までは再び支援を提供できない。

司令部支援の特典を受ける攻撃側ユニットは、防御側が司令部支援を受けていないという条件で西部戦線の-2塹壕の防御側に対して戦闘後前進を行える。

[10.47] 最終比率を決定する時に、CRTのどちらかの末端を越える比率のコラムが達成されることは、全く可能である。このような場合、CRTに当てはまるように比率を“調整”する必要はない。決定された通りの比率を使用し、以下の[10.48項]のルールを適用すること。

[10.48] 一度全てのコラムシフトが適用されたならば、プレイヤーは戦闘結果表上に最終比率を当てはめる。最終比率が1:2未満である場合は、CRTのAでは自動的に2/0の結果またはCRTのBでは自動的に4/0の結果になる（諸君、サイの目に悩まされることはない。ただ攻撃側に彼の報いを与え、次に移ること）。最終比率が5:1より大きい場合、戦闘は追加の有利なサイの目修整付きで5:1のコラムで解決される（10.54項を参照）。

[10.5] サイの目修整

[10.51] サイの目修整（DRM）によって、最終戦闘サイの目が増加または減少する。負のサイの目修整は防御側を有利にし、正のサイの目修整は攻撃側を有利にする。指示されていない限りは、全てのDRMは累積する。その他ある戦闘の最終サイの目修整を決定する時に、全ての攻撃側修整と防御側修整を別々に合計してから低い方を差し引く。残りが最終DRMであり、正または負の数字のどちらかになる。

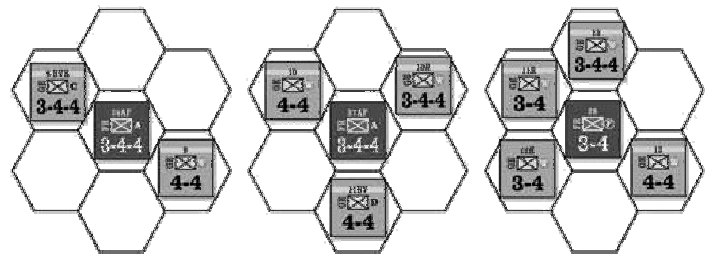
例： 1915年5月ゲームターンの最初の相互戦闘フェイズである。中欧列強プレイヤーは、複数イギリス軍ユニットが占めるヘクスに攻撃を実施する。彼は、この攻撃を支援するために瓦斯イベントと1個航空部隊ユニットを投入することを決めた。これによって中欧列強プレイヤーは

合計で+3のDRMを得られる。連合軍プレイヤーは防御に航空部隊を投入しないことを決めたが、彼は塹壕による-1修整を持っている。この戦闘の最終DRMは+2になる。

[10.52] DRMは様々な要因から発生する。これらは、イベント（6.0項）、塹壕（14.0項）および特別ユニット（15.0項）のルールと以下の事例において説明されている。

[10.53] 集中攻撃。集中攻撃は以下のいずれかの場合のヘクスで発生する：

- ・ 防御側ヘクスにそれぞれ真反対側の2つのヘクスからのユニットによって攻撃される
- ・ それぞれの間に1つの空いているヘクスがある3つのヘクスからのユニットによって攻撃される； または
- ・ 4ヘクス以上に位置するユニットによって攻撃される



集中攻撃の3つの例。

あるヘクスに対して集中攻撃を獲得しているユニットは、戦闘のサイの目に+1を加える。どの種類でも無損害の要塞に位置する集中攻撃では、このボーナスを得られない。
例外： ガザ（Gaza）（N2913）およびベルシーバ（Bersheeba）（N2711）の要塞内のユニットは、集中攻撃を受ける。

[10.54] 超高比率攻撃。全てのコラムシフトの実施後に、ある攻撃の最終比率が5-1より大きい場合； 攻撃側は5-1を越える各比率毎に対して+1 DRMを得る。攻撃は5-1のまま解決される。例： 最終比率7:1の攻撃は、+2 DRMで5:1コラムで解決される。

[10.55] 全てのDRMは累積される。最終攻撃側DRMには最大限度が無い。最終防御側DRMは、-3である。

[10.56] 最終DRMに関係無く、6より大きく修整されたサイの目結果は6として扱い、1未満に修整された結果は1として扱う。

[10.6] 戦闘結果の適用

[10.61] 大部分の戦闘結果は、損害ポイントで適用される。ある戦闘結果で2つの数字がある場合は、喪失しなければならないある戦闘で発生したステップ数である。斜線の左側の数字は攻撃側に適用され、右側は防御側に適用される。

[10.62] 戦闘結果を適用する際に、攻撃側は常に自軍の損害を先に適用し、続けて防御側が適用する。適用可能なステップよりも結果において多くの損害がある場合、超過分は無視し、別の戦闘に損害を持ち越さないこと。

[10.63] 1損害ポイントを満たすためには、プレイヤーは2ステップのユニットを減少させる（減少面に裏返す）か、または1ステップまたは減少後の2ステップユニットを地図上から除去する。大部分の全滅したユニットはデッドパイル内に置かれ、補充可能である。

[10.64] ある結果の最初の攻撃側損害ポイントは、以下の優先順位で参加した戦車、突撃部隊、2ステップイギリス軍、

ANZACまたはカナダ軍ユニットから適用されなければならない。例外： 近東地図のみでは、連合軍プレイヤーは満たすために自軍の損害を配分できる。ある結果の最初の防御側損害ポイントは、防御側ヘクス内の対戦車ユニットから適用されなければならない。要塞は、ヘクス内の全ての戦闘ユニットが失われるまでは、損害ポイントとして適用できない。これらの制限以外では、プレイヤーは満たすために自軍の損害を配分できる。

[10.65] CRTのA上の一部の結果は、3-1以上の比率で防御側の完全除去を要求する（O/E）。全ての防御側ユニット（司令部を含める）および要塞は、直ちに除去される。

[10.7] 戦闘後前進

[10.71] 戦闘結果として防御側ヘクスが完全に空いたならば、一部または全ての生き残った攻撃側ユニットはスタック制限までヘクス内に前進できる。例外： 西部戦線（のみ）における2DRM塹壕に防御側が位置する場所への攻撃では、攻撃側部隊が以下の条件ではないかぎりには前進できない：

- ・ 戦車または突撃部隊が参加している（前者は、防御側ヘクスに対戦車ユニットが含まれる場合は無効にされる）。
- ・ 司令部支援を受けている（防御側が司令部支援を受けている場合、無効にされる）。
- ・ 防御側戦闘イベントによって打ち消されていない戦闘イベント（航空部隊、火炎放射器、等のような）がプレイされている。注意： 航空部隊イベントでこの特典を得るためには、15.13項に記載されている差し引き手順に生き残らなければならない。

この制限は、連合軍プレイヤーが主導権判定を支配するようになったならば、西部戦線における連合軍ユニットに適用できなくなる。OHLは、これらの前進に関する制限に影響しない。

デザインノート： 上記の例外における西部戦線の前進制限を好んだが、一部のプレイテスターはそうではなかった。従って、プレイヤーは選択ルールとして無視することもできる。

前進の判断は、他の戦闘を解決する前に直ちに行わなければならない。防御側は、決して戦闘後前進できない。ユニットは、作戦移動時に移動を禁止させる種類に地形内に前進できない。

司令部は、決して戦闘後前進できない。

[10.72] 攻撃側突撃部隊ユニットおよび1919年3月以降に攻撃する連合軍戦車ユニットは、最大2ヘクスまで戦闘後に前進できる。最初の前進ヘクスは、防御側によって空けられたヘクスでなければならない。最初のヘクスが湿地または山地/山地峠道、あるいは降雨天候時の洪水平野ヘクスのいずれかである場合、前進はそこで終了する。そうではない場合、前進は他の隣接しており空いている非-山岳ヘクス内に続けることができる。

[10.73] 移動と同様に、補給切れ状態になるヘクス内にユニットは戦闘後前進できず、あるいは騎兵は戦闘前退却（15.5項）することができない。

[10.8] OHL/オーバーオスト、フォッシュおよびアレンビー戦闘

[10.81] OHL/オーバーオスト戦闘： 各戦略ターンの主導権決定セグメント時に、中欧列強プレイヤーは続く作戦ターン時にOHLまたはオーバーオストマーカーのどちらを使用するかを選択する。OHLマーカーは、中欧列強

プレイヤーがその戦域で主導権を持っているという条件で西部戦域で使用できる。オーバーオストマーカーは、主導権に関係無く東部戦域で使用できる。各戦略ターンの間で、OHL/オーバーオストマーカーの使用は1回だけ許されている。

[10.82] OHL/オーバーオストマーカーを使用するためには、選んだ戦域内で相互移動フェイズ終了時に1個以上の補給状態ドイツ軍ユニット（のみ）が含まれるヘクスに置くこと。相互戦闘フェイズ直後にマーカーの2ヘクス以内（間に1ヘクス）の通常補給状態の全ドイツ軍ユニットは、再度攻撃できる（戦闘後漸進を含めて）。全てそのような特別戦闘が解決された後； 次の主導権決定フェイズまで、OHL/オーバーオストマーカーをプレイから取り除いておく。

[10.83] OHL/オーバーオストとユニットの間の活動範囲は、敵ユニット、要塞、および地形による同様の制限で補給線と全く同様に引かれる。全ての通常のコラムシフトとサイの目修整は、OHL/オーバーオスト戦闘に適用される。

[10.84] フォッシュとアレンビー： これら2つのイベントは、フォッシュが西部戦線地図のどの連合軍ユニットとでも使用でき、毎作戦ターン時に使用できること以外は、OHL/オーバーオストと同様に機能する。アレンビーマーカーは、エジプト戦線のイギリス軍ユニットとのみ使用できる。両方のマーカーは、主導権に関係無く使用できる。アレンビーは、使用後に直ちに永久にプレイから取り除かれる。

[11.0] 補給

概要： 補給は、戦略移動による移動、戦闘交戦、および究極的にその正に生存の為のユニットの能力に影響する。ヘクスの補給状態は、戦略移動や新ユニットの配置を含めた様々なゲーム機能に対して重要である。ユニットまたはヘクスは、補給状態または補給切れ状態（OOS）のどちらかとみなされる。ユニットは、最終補給源に直接補給線を引くか、2次補給源のどちらかによって補給を受ける（11.2項および11.3項を参照）。

[11.1] 補給判定

[11.11] 補給状態は、毎ゲームターンの戦略移動フェイズ開始時に両陣営の全てのユニットに対して判定される。補給切れまたは要塞補給（後述の11.51項を参照）のユニットは、戦略移動を使用できない。それらは通常通りに作戦移動を使用できる。



補給の例： ロシア軍ユニットBは補給切れ状態である — それは2次補給源から4ヘクスより遠く離れており、味方司令部とスタックまたは隣接していない。その他の4個

ロシア軍ユニットは、補給状態である（ユニットCは、要塞補給を受けている）。

[11.12] 補給はまた、全ての戦闘時点でチェックされる。その時点で補給切れ状態と判定されたユニットは、その該当する戦闘力値が半減される（攻撃の場合は攻撃力という具合であり、端数は切り上げる）。複数OOSユニットが攻撃または防御する場合、全てのOOSユニットの戦力を合計してから1回でまとめて半減を行う。いかなるユニットの戦闘力値も、1未満には減少されない。

[11.13] 各戦闘フェイズ終了時にOOSと判定された両陣営のユニットは、同時に除去される。

[11.2] 補給線の設定

ユニットは該当する最終補給源へクスに直接、または続けて最終補給源へクスまで補給を引くことができる。2次補給源のどちらかによって補給を引くことができる。

[11.21] 最終補給源に直接： ユニットの4へクス以内（間に3へクス）の味方最終補給源に補給を引くことができる。近東戦線地図（のみ）上の司令部ユニット（のみ）は司令部ユニットの6へクス以内（間に5へクス）の味方最終補給源に補給線を引くことができ、欧州（のみ）内の司令部ユニットは最終補給源にどの長さでも補給線を引くことができる。

[11.22] 2次補給源による： ユニットの2次補給源に補給を引くこともできる。これらは、味方支配下の町あるいは都市、または補給を引くユニットと同じ国籍の司令部ユニットのどちらかである。2次補給源への補給線の長さは、複数ある。

- ・ **町または都市へクス：** 味方支配下町および都市へクスは、長さが限定された補給線を提供する。ユニットの4へクス以内（近東内の司令部に対しては6へクス）の味方支配下の町または都市に補給線を引ける場合、ユニットは補給状態である。次にプレイヤーは、無制限の長さの補給線を最終補給源まで引かなければならない。例外： いかなる連合軍ユニットも、連合軍がガザ（Gaza）（N2913）またはベルシーバ（Bersheeba）（N2711）のどちらかを支配するまでは、へクス列xx13から北のエジプト戦線上の町または都市2次補給源を使用できない。
- ・ **司令部ユニット：** 司令部ユニットも、そのそれぞれの国籍に対する2次補給源である。しかしながら、同じ国籍に司令部ユニットとスタックまたは隣接しているユニットのみが、2次補給源としてその司令部ユニットを使用できる。司令部ユニットは、それから味方最終補給源まで無制限の長さの補給線を引く。

近東地図（のみ）上の司令部ユニットは、補給状態になりその上でそれ自身が補給源として使用できるためには、2次または最終補給源に6へクス以内の補給線をを引けなければならない。

[11.23] 制限： 後述する制限事項以外は、1カ所の最終補給源へクスに補給を引けるユニットと2次補給源の数の制限は無い。同様に、後述のルールに於いて制限されていない限り、1ヶ所の2次補給源に補給を引けるユニットの数の制限は無い。

[11.3] 最終補給源

[11.31] 最終補給源は、その陣営の該当する補給記号（中欧列強用に青色、連合軍用に赤色）が印刷されている都市または町、あるいは一部の国の地図端部へクスのどちらかである。最終補給源と同じ戦線地図上のユニットのみがこの補給源を使用できる。

[11.32] 中欧列強最終補給源

西部戦線： 西部戦線地図上の中欧列強用最終補給源は、W3933からW7034（含める）までのドイツ内の全ての地図端部へクスおよび全て4つのルール（Ruhr）都市へクス（W6830、W6831、W6729、W6730）である。

イタリア戦線： イタリア戦線地図上の中欧列強用最終補給源は、オーストリア-ハンガリー内の全ての非-山岳地図端部へクスである。

東部戦線： E3501からE5701（含める）までの全ての東部戦線地図端部へクスは、中欧列強最終補給源へクスである。加えて、ベルリン（Berlin）（E5102）、プラハ（Prague）（E4304）、ウィーン（Vienna）（E3606）およびブダペスト（Budapest）（E3310）もまた、中欧列強最終補給源へクスである。最後に、コンスタンティノープル（Constantinople）（E1328）、ソフィア（Sofia）（E1819）およびブカレスト（Bucharest）（E2423）は、それぞれの国が中欧列強陣営に参戦した時に、中欧列強最終補給源になる。

近東： 中欧列強補給記号で表示されている一部あるいは全ての地図端部へクスは、その地図上の全ての中欧列強ユニットの最終補給源である。アラビア、トルコ必要予備、および中欧列強戦略移動移送ボックス内の全ての中欧列強ユニットは、自動的に補給状態になる。ペルシャ警備隊ユニットは、常にペルシャ内で補給状態である。

[11.33] 連合軍最終補給源

西部戦線： 西部戦線地図上の連合軍最終補給源は、W5801 から W3629（含める）までのフランス内の全ての地図端部へクスである。

イタリア戦線： イタリア戦線地図上の連合軍最終補給源は、イタリア内の全ての非-山岳地図端部へクスである。

東部戦線： 東部戦線地図上の連合軍最終補給源は、以下の通り：

- ・ ロシア軍とルーマニア軍ユニット（のみ）に関して： E3034 から E7034（含める）までの東部地図端部へクス、およびルーマニアが連合軍に参戦している場合は都市であるブカレスト（Bucharest）（E2423）。
- ・ ギリシャ軍ユニット（のみ）に関して： E1012 から E1016（含める）までの東部地図端部へクス。
- ・ セルビア軍ユニット（のみ）に関して： セルビア内の町または都市は最終補給源である。加えて、サロニカイベント（6.53項）がプレイされているならばセルビア軍ユニットはサロニカ（Salonika）（E1116）を最終補給源として使用できる。
- ・ モンテネグロ軍ユニットは、モンテネグロ内では自動的に補給状態である。
- ・ イタリア軍ユニット（のみ）： ヴァロナ（Valona）（E1210）が最終補給源である。
- ・ その他の連合軍ユニット： サロニカ（E1116）またはどちらかのガリポリ上陸へクス（E1022、E1122）のいずれかを、最終補給源として使用できる。これらのへクスは、一度それぞれのイベントがプレイされた場合のみに最終補給源になる（6.52項、6.53項を参照）。連合軍が当事へクス（サロニカまたはガリポリへクス）を完全に放棄する、または中欧列強の支配下（サロニカのみ）になった場合のいずれかで、この状態を永久に喪失する。

近東

近東戦線地図上の連合軍最終補給源は以下の通り：

- ・ N4836 から N4849（含める）までのコーカサス戦線地図の全ての非-山岳端部ヘクス。
- ・ イラク戦線上では、イギリス軍（のみ）に関してはバスラ（Basra）（N2252）および/またはアバダン（Abadan）（N2552）、そしてロシア軍（のみ）に関してはハマダン（Hamadan）（N2436）。ハマダンは、ペルシャ遠征軍がプレイに登場した場合のみにロシア軍最終補給源になる（17.21項を参照）。
- ・ エジプト戦線地図上では、スエズ運河から西側の全てのヘクスは、連合軍最終補給源ヘクスである。
- ・ アルメニアユニットとペルシャコサックユニットは、補給目的上はロシア軍ユニットとみなす。アラブ北方軍は、パレスチナ内では常に補給状態である。コーカサス戦線移送ボックス内のロシア軍ユニットは、常に補給状態である。南ペルシャライフル兵ユニットは、ペルシャ内では常に補給状態である。

[11.4] 港湾補給

地図上の大部分の港湾は、そこに実際に位置している一部の国籍のユニットの補給を供給する。加えて、一部の国籍のユニットはそこが最終補給源である場合は一部の港湾から補給を引くことができる。これらの港湾から補給を引くユニットは、2次補給源からそのように行うことはできない。例外： 11.44項を参照。全ての港湾は、特別な補給関係に属し、2次補給源としても使用することができる。

[11.41] ドイツ軍バルト海港湾

以下のバルト海港湾に位置するドイツ軍ユニットは、補給状態とみなされる： ステットイン（Stettin）（E5205）、ダンツィヒ（Danzig）（E5412）、ケニスベルグ（Konigsberg）（E5514）、リバウ（Libau）（E6116）、リガ（Riga）（E6120）、タリニン（Talinin）（E6921）、ナルワ（Narva）（E6924）、クロンシュタッド（Kronstadt）（E7028）およびペトログラード（Petrograd）（E7030）。

加えて、中欧列強が支配しているケニスベルグ（E5514）に4ヘクスの距離（間に3ヘクス）の補給線を引けるドイツ軍ユニットは、自動的に補給状態である。

[11.42] 連合軍黒海港湾： 以下の黒海の港湾の一部または全ての位置する全ての国籍の連合軍ユニットは、コンスタンティノープル（Constantinople）（E1328）が連合軍支配下であるという条件で補給状態である：ブルガス（Burgas）（E1725）、ヴァルナ（Varna）（E2027）、コンスタンタ（Constanta）（E2328）、およびオデッサ（Odessa）（E3031）。

[11.43] 連合軍アドリア海港湾： ヴェニス（Venice）（W2022）、および/あるいはトリエステ（Trieste）（W2230）のどちらかに位置する全ての国籍の連合軍ユニットは、補給状態である。

[11.44] 連合軍海峡港湾

西部戦線地図上の港湾に位置する全ての連合軍ユニットは、自動的に補給状態である。

加えて、西部戦線地図上の港湾の4ヘクス以内（間3ヘクス）の全てのイギリス軍（どの副国籍でも）および/あるいはベルギー軍ユニットは、自動的に補給状態である。ルーアン（Rouen）（W5603）とアントワープ（Antwerp）（W6819）の港湾がこの能力を機能するためには、連合軍プレイヤーはそれぞれの港湾の印付きのヘクス（“R”または“A”表示ヘクス）を全て支配していなければならない。

第2版の変更： 既に“A”と表示されているこれらのヘクスに加えて、以下のヘクスが中欧列強ユニットによって占領された場合、連合軍港湾としての機能を停止する： W6718、W6719、W6820、W6919。

これらの港湾から補給を引くイギリス軍-ベルギー軍ユニットは、2次補給源によってそのように行うことができない。例外： 無制限の距離で、イギリス軍ユニット（のみ）は2次補給源を通してカレ（Calais）（W6707）およびダンケルク（Dunkirk）（W6709）のみから補給を引くことができる。

[11.45] コーカサス港湾： コーカサス戦線地図上の黒海沿岸ヘクスに位置するロシア軍およびトルコ軍ユニットは、自動的に補給状態になる。コーカサス戦線地図上のカスピ海沿岸ヘクスに位置する全てのロシア軍ユニットは、自動的に補給状態になる。

[11.5] 特別補給ルール

[11.51] 要塞補給： 同じ国籍の破壊されていない要塞または重要塞に位置するユニットは、“要塞補給”を受けているものとみなされる。要塞補給を受けているユニットは、防御と消耗による除去に対して補給状態とみなされる。要塞の固有防御力は常に補給状態である。要塞補給を受けているユニットは、要塞降服の影響を受ける（14.15項）。要塞内から攻撃を行い、要塞補給を受けているユニットは、攻撃力を半減される。

[11.52] アントワープ： アントワープ（Antwerp）（W6819）内のベルギー軍ユニットは、消耗による除去回避目的のみで補給状態とみなされる。この能力は、アントワープが中欧列強側に陥落した時点で失われる。

[11.53] シナイパイプライン： 連合軍ユニットは、シナイパイプラインが完成するまでは2次補給源としてシナイ（Sinai）（N4011、N3611、N3311、およびN3112）内の沿岸の町を使用できない。例外： これらのヘクスに実際に位置している連合軍ユニットは、パイプラインマーカーがヘクスに届く前にそこを2次補給源として使用できる。中欧列強ユニットは、これらの制限に影響されない。

戦略ターン終了時に連合軍ユニットがシナイ沿岸の町に位置しているならば、連合軍プレイヤーは以下の条件でシナイパイプラインマーカーをそのヘクス内に置くことができる：

- ・ 各戦略ターン時にパイプラインマーカーが置けるそのようなヘクスは1ヶ所のみである。
- ・ パイプラインマーカーは、先の戦略ターンにマーカーが置かれた現在の町の西側の全てのシナイ沿岸の町にパイプラインマーカーが置かれていなければならない。

言い換えれば、パイプラインは順番に西から東へと“建設”されなければならない。例として、パイプラインは、N3311内に置くことができる前にヘクスN4011とN3611の順番で完成していなければならない。

中欧列強ユニットがパイプラインマーカーが含まれているまたはそれより西の沿岸ヘクスに進入した場合、マーカーは中欧列強ユニットより西の最も近い沿岸の町に置かれる。このヘクスがパイプラインの新しい最西限度になり、そしてそのヘクスから東の全てのシナイ沿岸の町は新たに占領しなければならない。パイプライン（再）建設の手順は、ゲーム中に何度でも行うことができる。

[11.54] クート： イラク戦線地図上の“K”ヘクスに位置する中欧列強ユニットは、クート（Kut）内の連合軍ユニットの存在に関係無く、いつでもそこを2次補給源として使用できる（14.2項を参照）。

[11.6] 補給線の妨害

いかなる補給線（直接または2次補給源を経由するどちらも）も、敵ユニットまたは破壊されていない敵要塞が含まれるヘクス内に、全海上ヘクス内または通して、あるいは全海上または通行不可能ヘクスサイドを通して引くことはできない。補給線は、全湖ヘクスサイドを通して引くことができる。

山岳部隊ユニットのみが、山岳ヘクス内および/あるいは通して補給線を引くことができる。例外： イタリア軍山岳部隊ユニットは、オーストリア-ハンガリー内の山岳ヘクス内に補給線を引けるが、通して引くことはできない。

[11.7] 補給源の占領

[11.71] ある陣営の最終補給源は、その陣営のユニットに対してのみその能力が機能することができる。最終補給源が都市または町である場合、占領によって相手陣営は2次補給源として使用できる。地図端部または港湾最終補給源ヘクスが占領されている場合、再占領時に直ちに最終補給源に戻される。しかしながら、その他の最終補給源はその機能を永久に失う。以降の再占領に際して、本来の所有陣営は2次補給源として使用できる。

[11.72] 2次補給源はゲーム中に何度でも所有権が変わることができ、その能力に関してどちらかの陣営に使用される。例外： シナイパイプライン、(11.53項を参照)。

[11.8] 補給切れの影響

[11.81] 戦略移動フェイズ時に補給切れと判定されたユニットは、そのフェイズに戦略および海上移動のどちらも使用できない。

[11.82] 作戦移動フェイズ時に補給切れ状態であるユニットは、そのようなユニットが補給状態で移動を終了できるという条件で通常通り移動できる。そのような移動が不可能である場合、補給切れ状態ユニットは移動できない。

[11.83] 戦闘の瞬間に補給切れ状態であるユニットは、攻撃と防御の両方でその戦闘力値が半減される（端数を切り上げる）。複数ユニットの場合、1回で合計を割らずに全ての数値を半減させてから合計する。ユニットは、補給切れ状態になるヘクス内に戦闘後前進できない。

[11.84] 各戦闘フェイズ終了時に補給切れと判定された両方のプレイヤーのユニットは、同時に全滅する。そのようなユニットは、補充に使用可能である。

[11.85] 補給切れ状態と判定されたヘクスは、戦略移動用または新ユニットの配置あるいはユニットの変換用に使えない。基本的に、あるゲーム機能が“補給状態ヘクス”の存在を必要とする場合、補給切れ状態であるヘクスで実施することはできない。

[11.9] シェッファー-ボーヤンデル(選択ルール)：戦争中に1回だけ、1914年後半のロズズにおいて、大規模な部隊が包囲から生還した。シェッファー-ボーヤンデル將軍指揮下のドイツ軍第25予備軍団はロシア軍の罠を脱出し、その過程で第6シベリア師団を撃破した。このルールによって、プレイヤーはこの唯一無二の出来事を再現できる。

ゲーム中に1回、いずれかの戦闘フェイズ時に、中欧列強プレイヤーはバルカン方面以外の東部戦線地図上の4個師団まで（超過分は補給切れ状態を続ける）の1個補給切れドイツ軍スタックを選び、シェッファー-ボーヤンデルによって指揮されているものと宣言できる。スタックはその戦闘フェイズに関しては補給状態とみなされる。次の戦闘フェイズ終了時に未だ補給切れ状態である場合、全滅する。

[12.0] 天候

概要： 天候はゲームプレイ上に重大な影響を与える。ゲームのルールの大部分は、移動、戦闘、地形、等への変化する天候状況の影響が原因で修整される。

ゲームには4種類の天候がある： 晴天、降雨、降雪および猛暑。晴天天候は通常のプレイに影響を与えず、ルールはこの天候を基準として記載されている。降雨と降雪天候は一部の地形種類の移動と戦闘に影響し、同時に連合軍戦略爆撃に影響する。猛暑天候は、全ての砂漠ヘクスの補給と、エジプトおよびイラク戦線地図上の戦闘に影響する。

[12.1] 天候判定

[12.11] あるターンにおけるある地図に関する天候状態は、ターン記録欄に記載されている。欧州ターン記録欄には、西部/イタリアおよび東部戦線地図に関する天候状態が含まれている。近東ターン記録欄には、コーカサス、イラク、およびエジプト戦線地図に関する天候状態が含まれている。

[12.12] 斜線で分割されている2つの文字は、天候状態を表す。欧州ターン記録欄上では、斜線左側の文字は西部とイタリア戦線地図の天候状態に関連する。右側の文字は、東部戦線地図の天候状態に関連する。近東ターン記録欄上では、左側の文字はイラクとエジプト戦線地図の天候状態に関連し、右側の文字は、コーカサス戦線地図の天候状態に関連する。加えて、西部とイタリア戦線地図では全ての3月と10月ゲームターンに不確定天候を経験することになる。

例： 1914年11月/12月ターンである。ターンの天候は、西部とイタリア戦線では降雨である； 東部とコーカサス戦線では降雪である； そしてエジプトおよびイラク戦線では晴天である。

[12.13] 西部とイタリア戦線地図の不確定天候を判定するために、サイコロを1個振ること。結果が偶数である場合、天候は晴天である； 奇数である場合、天候は降雨である。

[12.2] 天候の影響

晴天： 変更無し。

降雨： エジプトとイラク戦線地図には影響しない。全ての地図上： 河川渡河時の移動コストに1を加える。洪水平野ヘクスは、全ての面に於いて湿地ヘクスとして扱われる； 森ヘクス内で防御しているユニットは、戦闘結果表において1Lコラムシフトを得る； 山地および/あるいは峠道ヘクス内で防御するユニットは、2Lシフトを得る。現行戦略フェイズ前の最新作戦ターン時の西部地図の天候が降雨であった場合、連合軍戦略爆撃に対するサイの目から2を引くこと。



降雪： エジプトとイラク戦線地図には影響しない。全ての地図上： 山地および/あるいは峠道ヘクス内に進入するためには2移動ポイントを消費する； 湖ヘクスサイドは降雪ターン時に渡ることができる； 山岳ヘクス内のユニットは攻撃できず、同時に攻撃を受けることは無い； 森、山地および峠道ヘクス内で防御するユニットは、降雨天候時と同じコラムシフト得られる。コーカサス戦線（のみ）地図上で攻撃するユニットは、全ての修整に加えて-2サイの目修整を受ける。例外： ロシア軍冬季攻勢イベント（6.29項）がプレイされている作戦ターン時に、ロシア軍ユニットはこの修整を無視する。現行戦略フェイズ前の最新作戦ターン時の西部地図の天候が降雪であった場合、連合軍戦略爆撃に対するサイの目から2を引くこと。



猛暑： 西部、東部およびイタリア戦線地図には影響しない。猛暑天候時に、補給線は全近東戦線地図上の砂漠ヘクス内に入れることができるが、通すことおよびそこから出して引くことは

できない。更に、猛暑天候時のエジプトおよびイラク戦線地図上の全ての攻撃は、全て他の修整に加えて－2サイの目修整を受ける。

[13.0] 新ユニット

概要： 毎作戦ターンの新ユニットフェイズ時に、プレイヤーは自軍のそれぞれの使用可能ユニットボックスからゲームに新ユニットを導入できる。ボックス内の大部分のユニットは、直ちに登場する必要は無い；しかしながら、一度地図上に配置された場合、ユニットは先に全滅してからその後に再建されない限りは使用可能ユニットボックスに戻ることはできない。

[13.1] 新ユニットの配置

[13.11] 通常、新ユニットはユニットの本国の味方支配下、補給状態都市内に配置できる（つまり、フランス軍ユニットはフランス内、等）。スタック制限は、配置時にも適用される。登場するヘクスに関係無く、全ての新たに登場したユニットは、配置されたターンに完全にその移動および戦闘能力を使用可能である。

[13.2] 制限と例外

[13.21] スタック制限は、ユニット配置時に守られていなければならない。

[13.22] 連合軍プレイヤーは、中欧列強プレイヤーより先に全ての自軍ユニットを配置する。

[13.23] 欧州使用可能ユニットボックス内のユニットは欧州戦線地図上に配置されなければならない、近東使用可能ユニットボックス内のユニットは近東戦線地図上に配置されなければならない。例外：イギリス軍1AS、NZおよび42T師団は、エジプトでプレイに登場できる（および全滅した場合は再登場）。再建ユニットに関する配置制限は、5.35項-5.37項を参照のこと。

[13.24] イギリス軍ユニットは、西部とイタリア戦線地図上の連合軍支配下の港に配置できる。これは、連合軍海上移動による配置に追加される[9.5項]。

[13.25] アメリカ軍ユニットは、西または南端部に沿った連合軍支配下ヘクスから西部戦線地図に登場する。アメリカ軍ユニットは、南端部に沿った連合軍支配下ヘクスからイタリア戦線地図に登場する。新ユニットフェイズ時に単に地図端部の外側にそのようなユニットを置き、続く移動フェイズまたは戦略移動フェイズ時に進入させる。地図端部上のアメリカ軍ユニットは、戦略移動目的上都市ヘクスに位置しているものとみなされる。

[13.26] ロシア軍ユニットは、ロシア領ポーランド内の都市に配置できない。例外：戦略ターンA時の連合軍使用可能ユニットボックス内に置かれているロシア軍ユニットは、ロシア領ポーランド内の都市に配置できる。また、後述する13.3項の記述に従ってロシア軍ユニットは、司令部ユニットによってロシア領ポーランド内に配置することもできる。

[13.27] ドイツ軍バルト海港湾配置： 通常の配置に加えて、新ユニットフェイズ毎に最大1個スタックまでのドイツ軍ユニットが、バルト海沿岸の全ての中欧列強支配下沿岸町または都市に登場できる。これらのリストに関しては、11.41項を参照のこと。

[13.28] 連合軍近東制限

- 近東使用可能ユニットボックスからプレイに登場するイギリス軍ユニットは、それぞれの戦線に配置されなければならない：イラクまたはエジプトに。
- エジプトに配置されるイギリス軍ユニットは、スエズ運河西側のいずれかの連合軍支配下ヘクスに配置できる。

フランス軍DFPS師団は、この目的上はイギリス軍エジプト戦線ユニットとして扱うこと。

- イラク戦線地図上に配置されるイギリス軍ユニットは、バスラ(Basra)(N252)および/またはアバダン(Abadan)(N2552)に配置できる。これらの都市が中欧列強支配下である場合、新ユニットは13.3項に従って司令部によって配置することができる。司令部ユニットが使用できない場合、ユニットは使用可能ユニットボックス内に残らなければならない。



- ANAとアルメニアユニットは、最初は特定のイベントのプレイを通してプレイに登場する。ANAが全滅した場合はアラビア軍ユニットのプールにユニットを戻し、新たな戦略ターンの補充フェイズに新しいANAユニットを引く。全滅したアルメニアユニットは、ロシア軍と同じように補充される。6.7項、6.8項、および6.9項を参照のこと。（近東の司令部配置制限、13.3項も参照のこと。）

- ペルシャコサックユニットは、コーカサス戦線地図上のペルシャ内の非-中欧列強支配下の町を通して登場（または全滅している場合は再登場）する。同様に、南ペルシャライフル兵ユニットは、イラク戦線地図上のペルシャ内の非-中欧列強支配下の町を通して登場（または全滅している場合は再登場）する。それらは、ロシア軍およびイギリス軍RPをそれぞれ使用して再建することができる。

[13.29] 中欧列強近東制限

最初の機会に登場するトルコ軍ユニットは、駒の裏面に印刷されているエリアに登場しなければならない：

- アラビア：** ユニットのアラビア待機ボックス内に配置する。
- コーカサス：** ユニットのコーカサス戦線地図上の通常補給状態の中欧列強の都市内、またはその戦線地図の中欧列強最終補給源ヘクスに配置する。
- イラク：** ユニットのイラク戦線地図上の通常補給状態の中欧列強の都市内、またはその戦線地図の中欧列強最終補給源ヘクスに配置する。
- シリア：** ユニットのダマスカス(Damascus)（補給状態の場合）またはエジプト戦線地図の中欧列強最終補給源ヘクスに配置する。
- トルコ：** ユニットの必要トルコ軍予備ボックス内に配置する。

イルドリム軍集団司令部ユニットは、これらの場所のどこからでも登場できる。



ドイツ軍非-師団ユニットおよび一度は全滅しているトルコ軍ユニットは、上記の通りにコーカサス、イラク、またはシリアに登場するのと同じように配置することができる、あるいは13.3項に記載されている通りに司令部ユニットによって配置されることもできる。

GW i NEのみ： ドイツ軍師団は中欧列強戦略移動移送ボックスに配置されなければならない（コスト消費無しで）、それからのみ通常戦略移動を通して近東地図シートに登場することができる。

ペルシャ警備隊ユニットは、イラク戦線地図のペルシャ内の中欧列強支配下町を通して登場（または全滅している場合は再登場）することができる。トルコ軍RPで再建することができる。

[13.3] 司令部による配置

新ユニットは、後述制限内で同じ国籍の司令部ユニットが位置するまたは隣接する、味方支配下の補給状態ヘクスに配置することもできる。再配置用の司令部は、支援または消耗状態のどちらでもよい。司令部ユニットは別の司令部によって配置することができるが、それ自身は再配置された同じターンに再配置地点として使用することはできない（つまり、“再配置の連鎖”は不可）。

司令部配置制限—欧州

- 通常は、同じ国籍の司令部が位置するヘクス内または同じ国籍の司令部ユニットに隣接するヘクスの1つのどちらか（両方は不可）に、1個スタック（6個歩兵/騎兵ユニット（アメリカ軍/ブルガリア軍の場合は4個）の1個司令部を加えたものまでスタックできる。例外：次の文を参照のこと。
- 上記の制限に対する例外として、司令部によって配置されるドイツ軍、フランス軍およびイギリス軍ユニットは、司令部毎にユニット1個スタックの価値であることを含めて、全て他の配置制限に違反しない限りは、自軍のそれぞれの司令部内のヘクスまたは隣接ヘクスの組み合わせで配置できる。
- 大英帝国の副次国籍は、司令部による配置に関しては‘イギリス軍’とみなされる。
- 作戦ターン毎に6個を越えるイギリス軍および/あるいはフランス軍および/あるいはイタリア軍ユニットは、この方法で東部戦線地図上に配置できない。この配置は、連合軍海上移動能力の対象として数える（9.5項を参照）。

司令部配置制限—近東

- 3個を越えるユニットは、近東戦線地図上の資格がある司令部ユニットのヘクス内または隣に配置できない。更に、全てのユニットは同じヘクス内に配置されなければならない。
- 新たに登場する（再建では無い）トルコ軍ユニットは、司令部配置によってプレイに登場できない。それらは、上記の13.29項に従ってプレイに登場しなければならない。

[14.0] 要塞と塹壕

概要： 要塞は、そこに位置するユニットに防御と補給特典を供給する。塹壕は最初に戦略ターンBに登場し、そしてその効果はゲームの進行に従って段階的に上昇する。

[14.1] 要塞

[14.11] 各損害を受けていない要塞または重要要塞は、戦力1の固有の部隊を擁している（例外： クート(14.2項)後述）。固有の部隊は攻撃できず、スタック制限の対象として数えず、敵補給線を妨害する。固有の部隊は、どちらかの戦闘結果表を使用するか決定する際にはユニットとしては数えず、ヘクス内にスタックしている全て他のユニットが全滅した後に戦闘においてのみ全滅させることができる。固有戦力は、全ての面において要塞の本来の所有者と同じ国籍とみなされる。

[14.12] 損害を受けていない要塞および重要要塞は、要塞と同じヘクス内の全ての味方ユニットに対して左コラムシフト（それぞれ1Lおよび2L）を提供する。要塞ヘクス内で防御するユニットはまた、塹壕による現在のサイの目修整を受ける。加えて、攻撃側ユニットは要塞ヘクスを攻撃する時に決って集中攻撃ボーナスを受けられない。例外： ガザ(Gaza) (N2913) およびベルシーバ(Bersheeba) (N2711) は、集中攻撃を受けることができる。

[14.13] 損害を受けていない要塞内のユニットは、要塞補給を受けることができる（11.51項を参照）。

[14.14] 一度敵ユニットが味方要塞を占領した、または要塞が降服サイ振り判定に失敗したならば、要塞は破壊され固有の部隊は再建できない。要塞破壊マーカーを全ての破壊された要塞の表示用に使用すること。



[14.15] 要塞補給のみの要塞およびその中のユニットは、特定の状況下で降服する可能性がある。要塞ヘクス内の味方ユニット（固有の部隊も含める）と最低限同数の敵ユニット（ステップでは無い）が隣接している要塞補給状態の各要塞ヘクスに対して、戦略ターンC以降の毎戦略ターンの要塞降服フェイズ時にサイコロを1個振ること。結果が4、5、または6である場合、要塞は降伏し、全ての防御側ユニット（および固有の部隊）は全滅する。

[14.2] クート

[14.21] 連合軍ユニットがクート(Kut) (N1845)を占領するまでは、ヘクス内の要塞は存在しない。一度これが発生したならば、クートは通常の要塞と同様に1Lコラムシフトを提供するが、固有の部隊を保有しない。クート内のユニットはまた、要塞補給の資格も得られる。これらの特典は、クートの支配が何度変わっても関係無く連合軍ユニットに対して有効である。中欧列強ユニットは、これらの特典を決して受けられない。

[14.22] 連合軍ユニットによって支配されている間、クートは攻囲を受ける可能性がある。中欧列強ユニットが地図上に表示されている3つの“K”ヘクスの1つを占領したならば、クートに隣接するヘクス内の他の連合軍ユニットの存在に関係無く、クート内の連合軍ユニットは攻囲下に置かれる。

[14.23] 攻囲下の間、クート内の連合軍ユニットはクートから離れることも外に攻撃することもできず、自動的に要塞補給状態になり、降服チェックを行わなければならない（14.15項）。加えて、全ての中欧列強ユニットが全ての“K”ヘクスから居なくなるまで、他の連合軍ユニットはクートに入ることができない。

[14.24] 3つの“K”ヘクス内の中欧列強ユニットは、補給状態とみなされる。これらのヘクス外の中欧列強ユニット、および全ての連合軍ユニットは、補給源として“K”ヘクスを使用できない。

[14.3] ヒンデンプルグライン



[14.31] 中欧列強プレイヤーは、戦略ターンKに4枚のヒンデンプルグラインマーカーを受け取る。その後のいずれかの新ユニットフェイズ時に、西部戦線地図上の連合軍ユニットまたは損害を受けていない要塞に隣接していない補給状態ヘクス内に配置することができる。マーカーは1つの連続するヘクス列の形で（湾曲または直線で）同時に配置されなければならない。一度配置されたならば、破壊されるまでは固有の部隊が無く一緒にスタックしているユニットに決って要塞補給を提供しないこと以外は、中欧列強重要要塞として機能する。

[14.4] 塹壕 — 欧州

[14.41] 戦略ターンBから開始して、欧州地図の塹壕は戦闘で防御を行うユニットに対して様々な戦闘サイの目修整を提供する。どの修整を使用するかは防御側ユニットの国籍と塹壕状態欄上のその国籍の塹壕状態マーカーの位置によって変わる。

塹壕は要塞ヘクスにも適用される。

[14.42] ゲーム開始時に、全ての塹壕マーカーは塹壕状態欄の“影響無し”ボックス内に置かれる。戦略ターンBから開始して、これらのマーカーの一部は欄の“-1”のボックスに移される。ゲームが進行するに従って、塹壕状態マーカーは欄上のより効果的な防御DRMボックスに移される。一度ある塹壕状態マーカーがある修整ボックスに位置したならば、前のボックスに戻すことはできない。

[14.43] 中欧列強プレイヤーは2枚の塹壕状態マーカーを持っており、1枚はドイツ軍ユニットの塹壕状態を記録し、他方は全て他の中欧列強ユニットの状態を記録する。戦略ターンBにおいて、ドイツ軍塹壕状態マーカーは塹壕状態欄の“-1”のボックスに移される。戦略ターンDにおいて、マーカーは“-2”のボックスに移され、そこでゲームの残り期間中留まり続ける。他の中欧列強ユニットの塹壕状態マーカーは、戦略ターンFに“-1”のボックスに移され、そこでゲームの残り期間中留まり続ける。

[14.44] ドイツ軍と非-ドイツ軍ユニットが混成して含まれるヘクスは、非-ドイツ軍防御修整を使用する。例外：南方軍司令部とスタックまたは隣接している非-ドイツ軍中欧列強ユニットは、ドイツ軍塹壕サイの目修整を使用する。



[14.45] 連合軍プレイヤーは3枚の塹壕状態マーカーを持っており、1枚は全てのイギリス軍（いずれの副次国籍も）とベルギー軍ユニットの塹壕状態を記録し、他方は全てのフランス軍ユニットの状態を記録し、3番目は全て他の連合軍ユニットの状態を記録する。戦略ターンBにおいて、イギリス-ベルギー軍塹壕状態マーカーは塹壕状態欄の“-1”のボックスに移される。戦略ターンDにおいて、マーカーは“-2”のボックスに移され、そこでゲームの残り期間中留まり続ける。戦略ターンCにおいて、フランス軍塹壕状態マーカーは塹壕状態欄の“-1”のボックスに移される。戦略ターンDにおいて、マーカーは“-2”のボックスに移され、そこでゲームの残り期間中留まり続ける。他の連合軍ユニットの塹壕状態マーカーは、戦略ターンFに“-1”のボックスに移され、そこでゲームの残り期間中留まり続ける。

[14.46] 異なる国籍の防御側連合軍スタックは、最も不利な塹壕状態サイの目修整を使用する。

[14.47] 塹壕状態マーカーと欄は、西部、イタリア、および東部戦線地図上のユニットに対してのみ使用される。近東戦線地図上の塹壕のルールに関しては、14.5項を参照のこと。

[14.5] 塹壕 -- 近東



[14.51] 以下の例外以外は、近東戦線地図上の中欧列強ユニットは、決して塹壕による特典を受けられない。連合軍ユニットは、どのような状況でも決して近東上で塹壕による特典を受けられない。

[14.52] クレス・フォン・クレセンシュタインイベントによって、エジプト戦線地図上のガザ(Gaza)とベルシーバ(Bersheeba)間の2つの塹壕ヘクスが活性化される。中欧列強プレイヤーはまた、ゲーム進行中に近東塹壕イベントを受け取ることもできる(6.35項と6.36項を参照)。

[14.53] 近東塹壕は、-1防御サイの目修整のみしか提供しない。また連合軍ユニットが中欧列強塹壕ヘクスを占領した場合、塹壕は破壊されて永久にプレイから除外される。

[14.6] 荒廃ヘクス



[14.61] 西部戦域において自軍移動フェイズ開始時に、中欧列強プレイヤーはフランスおよびベルギー内の平地(洪水平野を含む)地形を荒廃させることを選ぶことができる。

[14.62] ヘクスを荒廃させるためには、中欧列強プレイヤーは西部戦線地図上に相互移動フェイズの自軍担当開始時にヘクス内に補給状態の歩兵または山岳ユニットを置いていなければならない。選ばれたユニット上に荒廃ゾーン(DZ)マーカーを置くこと；これらのユニットは、DZマーカーが置かれたターン中に移動および攻撃することができない。西部戦域における中欧列強戦闘フェイズ終了時に、荒廃ヘクスに割り当てられた全てのユニットは、東、北東、または南東に向けて1ヘクス移動されなければならない。空けたヘクス内には、荒廃マーカーを残していくこと。

[14.63] 荒廃ヘクス内から外に攻撃するユニットは、1Lコラムシフトを受ける。荒廃ヘクスに進入するための作戦移動コストは、永久に2移動ポイントに上昇する。荒廃ヘクス内の都市と町は最早戦略移動のために使用できないが、補給源として使用することはできる。荒廃ヘクス内の都市は、最早ヘクス内の防御ユニットのためにコラムシフトを提供しない。最後に、荒廃ヘクスは該当する場合でも最早中欧列強勝利ヘクスとして数えることができない。

[14.64] 駒として用意されているDZマーカー数は、絶対制限数である。一度全部置いてしまったならば、それ以上の荒廃は発生しない。一度置かれたならば、DZマーカーは決して除去できない。

[15.0] 特別ユニット

[15.1] 航空ユニット

[15.11] 航空ユニットは、イベントプールから引かれた時にゲームに登場する。航空ユニットは2種類に分かれ、航空部隊と撃墜王である。航空ユニットは地図上に残されず、そしてヘクスからヘクスへと地図上を移動しない。それらは作戦地図上の戦闘を支援でき、戦闘力およびステップ値が無く、そして決して戦闘喪失を満たすために使用できない。常に補給状態であるものとみなされる。

[15.12] 各航空ユニットは、各戦略ターンの間に1回の攻撃または防御支援に使用できる。一度航空ユニットが使用されたならば、次の戦略ターン後まで再び使用できない。

[15.13] 航空ユニットは、攻撃または防御のどちらかの戦闘支援に使用できる。攻撃側が先に幾つの航空ユニットを攻撃支援に投入するかを宣言し、それから防御側が自軍航空ユニットの投入を宣言する。1回の戦闘に、攻撃でも防御でも幾つの数の航空ユニットをも投入することができる。プレイヤーによって投入された各航空ユニットは、1対1の割合で相手側がプレイした1個航空ユニットを打ち消す。全ての打ち消しが解決された後、航空ユニットが残っている方のプレイヤーは攻撃側である場合は戦闘解決のサイの目に1を加えることが、防御側である場合は1を引くことができる。相互の打ち消し合いの後に幾つの航空ユニットが残っているかに関係無く、1より多くサイの目に加えられるまたは引かれることは無い。

[15.14] 西部戦線のドイツ軍航空ユニットのみは、戦略ターン時に本土防空に投入することもできる(5.24項)。本土防空に投入された航空ユニットは次の戦略ターンまで戦略戦ボックス内に残り、戦闘支援に使用できない。

[15.15] 撃墜王： 撃墜王は、戦闘に使用されたならば除去される可能性があることを除いて、他の航空ユニットと同様に機能する。戦闘支援に使用された後、各参加した撃墜王に対してサイコロ1個を振ること。結果が駒上に印刷されている死亡数値の1つである場合、撃墜王はゲームから永久除去される。本土防空に投入されたドイツ軍撃墜王も、死亡サイ振り判定を受ける。

[15.16] 配置制限

以下の例外と共に、全ての航空ユニットは西部戦線地図上で行動しなければならない：

- ・ ドイツ軍東部航空ユニットは、東部戦線地図上で行動することができる。
- ・ 連合軍イタリア軍航空機ユニットは、イタリア戦線地図上でのみ使用できる。
- ・ 3個連合軍および1個ドイツ軍近東航空ユニットは、エジプト戦線地図上でのみ使用できる。

[15.17] 東部航空およびイタリア軍航空機： ドイツ軍東部航空ユニットは、東部戦線地図上の戦闘支援にのみ使用できることを除いて、他の航空ユニットと同様に扱われる。連合軍イタリア軍航空機ユニットは、ゲーム毎にイタリア戦線地図上の1回の戦闘支援に使用でき、使用後はプレイから永久除去される。

[15.18] 航空支援の特典を受けた攻撃側ユニットは、西部戦線地図上のー2塹壕防御に対して戦闘後前進を行える。この特典を受けるためには、攻撃側は正のDRMを受けていなければならない。

[15.2] 戦車



[15.21] 戦車ユニットは、イベントプールから引かれた時にゲームに登場する。イギリス軍、フランス軍、アメリカ軍およびドイツ軍のみが戦車ユニットを持っている。イベントプールから戦車ユニットが引かれた時、使用可能ユニットボックス内に置かれ、他のユニットと同様に新ユニットフェイズ時に地図上に置くことができる。

[15.22] 戦車ユニットは通常の攻撃、防御、および移動値を持っている。しかしながら、戦車ユニットは同じ国籍の他の非-戦車地上ユニットとスタックしている時のみ、攻撃することができる。全てのイギリス軍の副次国籍は、このルール目的に関してイギリス軍とみなされる。

[15.23] ユニット記号の右側は、攻撃する戦車ユニットが補給状態であるという条件で、戦闘解決のサイの目に加えられる+1または+2のDRMである。同じ攻撃に複数戦車が参加している場合、その攻撃値は通常通り全て使用されるが、使用可能なDRMの最大のもののみが使用される。

[15.24] 戦車ユニットは決して単独で攻撃できず、そして湿地、山地、山岳または森ヘクス内に攻撃できない。洪水平野ヘクスは、降雨天候時に湿地として扱うこと。戦車は参加した攻撃における最初のステップ喪失を常に受けなければならない。補給切れ状態で攻撃する戦車は、サイの目修整無しでその(半減)戦闘力を提供する。防御時は、その防御戦力を通常通りに提供する。1個以上の戦車を含む攻撃側連合軍ユニットは、戦車DRMが防御側A-Tユニットによって無効にされない限りは西部戦線地図上のー2塹壕防御に対して戦闘後前進できる(戦車ユニットは、この特典を得るために生き残る必要は無い)。

[15.25] 戦車ユニットはスタック制限の対象として数えないが、1ヘクス内には1個戦車ユニットのみを置くことができる。全連合軍戦車ユニットは西部戦線地図上で行動しなければならない、ドイツ軍戦車ユニットは西部または東部

戦線地図のどちらでも行動できる。

[15.26] イギリス軍実験戦車大隊およびドイツ軍戦車連隊は、一度全滅したならば補充できない。全ての他の戦車ユニットは、通常通りに補充できる。

[15.3] 対戦車ユニット



[15.31] ドイツ軍対戦車連隊は、対戦車連隊イベントを通してプレイに登場する(6.4項を参照)。中欧列強プレイヤーは、イベントプレイに続く新ユニットフェイズ時に西部戦線地図上に3個対戦車ユニットを置くことができる。

[15.32] 対戦車(A-T)ユニットは攻撃値が無く、1の防御値を持っている。対戦車ユニットはスタック制限の対象として数えないが、1個A-Tユニットのみしか1ヘクス内に置くことができない。

[15.33] ヘクス内で防御している場合、補給状態対戦車ユニットは、全ての戦車サイの目修整を無効にする。そのような戦闘において、A-Tユニットは防御部隊が失う最初のステップでなければならない。A-Tユニットは、通常通りに補充できる。補給切れ状態で防御する場合、対戦車ユニットは戦車サイの目修整を無効しない。

[15.4] 突撃部隊ユニット



[15.41] 一部のドイツ軍歩兵および山岳ユニット(灰色の帯で表示されている)は、突撃部隊イベント(6.5項)がプレイされた時に突撃部隊に変換できる。最初のイベントがプレイされた時、中欧列強プレイヤーは1資源ポイント(合計して)のコストで6個の資格がある師団を突撃部隊師団に変換できる。2回目のイベントがプレイされた場合、中欧列強プレイヤーは7資源ポイントのコストで全ての資格がある師団を突撃部隊師団に変換できる。

[15.42] 資格があるユニットを突撃部隊ユニットに変換するためには、対象のユニットは新ユニットフェイズ時にベルリン(Berlin)またはルール地方(Ruhr)ヘクスに補給線(直接または2次補給源を通してのどちらか)を引けなければならない。この条件が満たされている場合、単に全ての資格があるユニットをその突撃部隊面に裏返す。ユニットは、その変換ターンに通常通りに移動および戦闘を行える。

[15.43] 突撃部隊ユニットは、発生した戦闘結果の最初の攻撃側損失を満たすために使用されなければならない。突撃部隊は通常ユニットとしてのみ補充することができる。最初の突撃部隊イベントプレイ後であるが2回目のイベント前に全滅した突撃部隊ユニットは、2回目のイベントがプレイされた時に突撃部隊ユニットに変換できる。2回目のイベント後に全滅した突撃部隊ユニットは、再び変換することはできない(通常通りに補充できる)。

[15.44] 1個から3個の突撃部隊ユニットが参加する攻撃において、中欧列強プレイヤーは自軍の戦闘サイの目に+1を加えられる。4個以上の突撃部隊ユニットが参加する攻撃において、中欧列強プレイヤーは+2を加えられる。これらの修整は、航空機、集中、等によって得られたDRMに累積される。1個以上の突撃部隊ユニットが含まれる攻撃側中欧列強ユニットは、西部戦線地図上のー2塹壕防御に対して戦闘後前進できる(突撃部隊ユニットは、この特典を得るために生き残る必要は無い)。

[15.45] 2回目の突撃部隊イベントがプレイされたターン(のみ)に、4個以上の突撃部隊が参加するいずれか1つの欧州地図上の最初の4回の攻撃を皇帝の戦い攻撃と宣言することができる。そのような攻撃では+3DRMを得られ(通常の+2の代わりに)、そして他の適用できる修整に加えられる。皇帝の戦い攻撃は、そのターンの指定した

戦線上で実施される最初の4回の攻撃でなければならない。この特典は、2回目の突撃部隊イベントがプレイされたターンを持ち越して残しておくことはできない。

[15.46] ドイツ軍山岳部隊ユニットは、東部戦線地図上では常に突撃部隊ユニットとして扱われる。最初の突撃部隊イベントがプレイされるまでは、他の戦線でこれらの特典を得られない。このイベントがプレイされた時に、山岳部隊は変換の制限の対象外で全ての地図上で全ての突撃部隊特典を得る。他の突撃部隊ユニットとは異なり、山岳部隊は常にその通りに補充できる。

[15.5] 騎兵

[15.51] 騎兵ユニットは、防御ヘクスに騎兵ユニットのみが位置しており、攻撃ユニット内に騎兵ユニットが無いという条件で、戦闘前に退却する能力を持っている。戦闘前に退却する判断は、戦闘解決のサイ振りを実施される前に行わなければならない。



[15.52] 戦闘前の退却するためには、防御側は単に全ての騎兵ユニットを1ヘクス退却させる。可能な場合、ヘクスは最も近い味方支配下補給源（どの種類でも）に近くなるようにしなければならない。移動と同様に、騎兵ユニットは補給切れ状態になるヘクス内戦闘前退却することができない。

[15.53] 攻撃側ユニットは空いたヘクスに前進する、または元いた場所に残る、あるいは両方を行うことができる。前進実施（あるいは実施しなかった）後、攻撃側プレイヤーは直前に退却した騎兵ユニット（必要に応じてそのような移動連鎖を実施しながらの戦闘前退却を何度でも繰り返せる）に対して； または他の隣接する敵が位置するヘクスのどちらかに対してこれらのユニットで別の攻撃を宣言できる。

[15.54] 全ての非-イギリス軍騎兵ユニットは、いくつかの制限を適用される。非-イギリス軍騎兵ユニットは、同じ攻撃に参加する味方歩兵ユニットとスタックしていない限り、敵歩兵または損害を受けていない要塞（どの種類も）が含まれるヘクスを決して攻撃できない。歩兵ユニットとスタックしていない非-イギリス軍騎兵ユニットは、司令部支援を受けられない。非-イギリス軍騎兵ユニットは塹壕特典を得られず、そして一緒にスタックしているユニットも得られない。欧州戦線地図上のイギリス軍騎兵ユニットは、戦略ターンDの開始までこれらの制限を受けない。近東戦線地図上のイギリス軍騎兵ユニットは、決してこれらの制限を受けない。

[15.55] 地図上（デッドパイルではない）のドイツ軍騎兵師団は、これらのユニットがベルリン(Berlin)またはルール地方(Ruhr)ヘクスに補給線（直接または2次補給源を通してのどちらか）を引ける新ユニットフェイズ時に歩兵師団に変換することができる。これらの変換には資源ポイントは必要では無く、好きな数の補給状態騎兵師団をその歩兵面に単に裏返せばよい。一度変換したならば、師団は補充目的も含めてゲームの期間中は変換状態を続ける。

[15.6] 司令部ユニット



[15.61] 司令部ユニットは、軍レベルの砲兵と兵站支援部隊を表す。司令部ユニットは戦闘において砲兵支援を提供し、2次補給源として機能し、そして新ユニットを配置するための集合点である（それぞれ10.46項、11.22項、および13.3項を参照）。

[15.62] 一部の中小国司令部ユニットは、その支援面にゼロの支援値を持っている。そのようなユニットは、決して支援を提供できない。しかしながら、それらは2次補給源として、そして新ユニット配置用に使用できる。

[15.63] 司令部ユニットは戦闘ユニットではない。それらは戦闘力値が無く、決して損失ポイントを満たすために使用できない。しかしながら、それらは通常の戦闘ユニットと同じようにヘクスを支配できる。移動または戦闘後前進のいずれかで敵戦闘ユニットに占められるようになったヘクス内単独の司令部ユニットは、戦闘判定のサイ振りを必要とせずに自動的に全滅する。司令部ユニットは、例えば敵司令部ユニットが単独で占めていても決して敵が位置するヘクス内に進入できない。

[15.64] 西部、イタリアおよび東部戦線で開始またはプレイに登場する司令部ユニットは、どのような移動形態によってでも決して近東戦線に送ることはできない。逆に、近東戦線で開始またはプレイに登場する司令部ユニットは、欧州戦線に移動できない。この制限は、どの時点でも有効である。

[15.65] 1915年1月/2月開始： その印刷されている許容移動力を超過した西部戦線上の司令部ユニットは、直ちに消耗面に裏返される（そうっていない場合）。この制限は、最初の突撃部隊イベントのプレイまたは補充可能な連合軍戦車ユニットが地図上に登場することのどちらか先に発生した後、直ちに解除される。

[15.7] 山岳部隊ユニット



[15.71] 山岳部隊ユニットは、山岳ヘクス内に移動または攻撃できる唯一のユニットである。また、山岳部隊ユニットのみがそのようなヘクス内および/あるいは通して補給を引くことができる。

例外： イタリア軍山岳部隊ユニットはオーストリアーハンガリー内の山岳ヘクス内に補給を引けるが通すことはできない。

[15.8] アラブおよびアルメニアユニット

[15.81] アラブおよびアルメニアユニットは、一部のイベントプレイを通してプレイに登場する（6.7項、6.8項、6.9項を参照）。アルメニアユニットは、補給と補充を含めて全ての面でロシア軍ユニットとして扱われる。アラブユニットは、常に補給状態とみなされる。アラブユニットは、実際に位置しているヘクスのみを支配する。ヘクスの支配は、アラブユニットがそこを空けた時に最後にヘクスを支配していた陣営に自動的に戻される。

[15.82] アラブおよびアルメニアユニットは、常にその未確認面を上にしてゲームに登場する。どちらのプレイヤーも、攻撃または防御のどちらかで戦闘に参加するまでは、ユニットの実際の戦力を知ることはできない。一度参加したならばユニットの戦力は明らかにされ、戦闘は中止することはできない。一度明らかにされたならば、ユニットの戦力は両方に陣営に知られる。

[15.83] アラブユニットが全滅した場合、地図外で他のアラブユニットと一緒に未確認面を上にして置かれる。次の戦略ターン時に、新たに無作為にアラブユニットが引かれ、パレスチナ内の砂漠ヘクスに配置される。全滅したアルメニアユニットは、ロシア軍デッドパイル内に確認された面を上にして置かれ、通常通りに補充される（つまり、新たに未確認アルメニアユニットを引かない）。

[15.9] ロシア臨時政府および

赤軍ユニット

[15.91] ツァーリの退位時に直ちに、連合軍プレイヤーは全ての帝国ロシア軍歩兵ユニット（セルビア義勇兵師団を除く）を1-2-3臨時政府師団に入れ替えなければならない。単にユニットを裏返せばよい。

[15.92] 場所、地図上、デッドパイル内等に関係無く、入れ替えは全ての適用されるユニットに対して発生する。変換後に残っている臨時政府ユニットは、後の登場の為に連合軍使用可能ユニットボックス内に置かれる。

[15.93] 赤軍

ブレスト-リトフスク条約が宣言されていない (5.46項) 場合、連合軍プレイヤーはボルシェビキ革命後の2回目の戦略ターンから赤軍の編制を開始できる。

各資格がある戦略ターンに、中欧列強プレイヤーが条約を宣言していない条件で、サイコロ1個を振る。結果はロシア軍3-4-4師団に直ちに交換される地図上の臨時政府師団 (通常の補給状態の) 数である (単にその帝国軍面にユニットを裏返すこと。赤軍に変換できる資格がある臨時政府ユニットは、赤いユニットの種類ボックスで表示されている)。これらの新しい“赤軍”ユニットは、その完全に印刷されている戦闘力値を使用できる。

連合軍プレイヤーはまた、赤軍ユニットが創設された戦略ターン毎に1個0-2ロシア軍司令部も受け取る。(古い帝国軍ユニットを使用すること。) これらの司令部は決して支援を提供できず、補給のみを提供する。

ロシア軍は、崩壊の他の全ての影響を受け続ける。赤軍ユニットは、他の連合軍ユニットとスタック、移動して通過、および共同で攻撃することはできない。更に、入れ替えるために地図上に十分な使用可能な臨時政府師団が無い場合、サイ振り判定で得られた超過分の赤軍師団は失われる。

中欧列強プレイヤーは赤軍の存在に関係無く、ボルシェビキ革命後のいずれかの戦略ターンにブレスト-リトフスク条約を宣言できる。

[16.0] 国家崩壊

概要： オーストリア-ハンガリー、ベルギー、ブルガリア、フランス、ルーマニア、ロシアおよびトルコは、ゲーム進行中に国家崩壊を引き起こす可能性がある。崩壊した国家のユニットは、効果的に行動するには厳しく制限を受ける。国家崩壊を引き起こす状況は、以下の個々の国に関するルールに反映されている。

[16.1] 国家崩壊の影響

[16.11] 崩壊した国家は直ちに全ての累積資源ポイントを失い、どのようなことでもそれ以上のRPを獲得できなくなる。崩壊した国家の全ての司令部ユニットは、直ちに永久にプレイから取り除かれる。崩壊した国家の全ての他のユニットは、攻撃と防御の両方に関してその戦闘力が1に減少される。崩壊した国家のユニットは、最早他の国のユニットとスタックおよび共同攻撃を出来なくなる。崩壊した時点でのそのようなスタックは、最初の機会にスタックを解消しなければならない。

[16.2] フランス

以下の条件の場合、フランスは全てのパリヘクス (W5008、W5009 および W4908) が中欧列強支配下になった時点で崩壊する：

- フランス内に6個未満の完全戦力アメリカ軍師団しかない、および
- ロシア軍が現在ドイツ内の要塞または都市ヘクスを支配していない。

パリが陥落した時に6個以上の完全戦力アメリカ軍師団がある場合、その後に完全戦力アメリカ軍師団数が6未満に落ちてもフランスは崩壊しない。パリが陥落した時にドイツ内のロシア軍支配下都市および要塞が無く、フランス内に

6個未満の完全戦力アメリカ軍師団しかない場合、フランスは崩壊する。

注意： このルールは中欧列強プレイヤーがサドンデス勝利を満たすためのものとは異なるが、パリヘクスはそのような勝利を判定するために数に数えられる (18.2項を参照)。

[16.3] ロシア

ロシアは、ツァーリ退位後の戦略ターン時にボルシェビキ革命が発生した時点で崩壊する。

GW i E/NEおよびGW i NE： 通常の状態崩壊に影響に加えて、全てのロシア軍旅団規模ユニットをゲームから除去すること。

[16.31] ロシア内戦： 崩壊に加えて、ロシア軍はまたロシア内戦イベントの影響も受ける。内戦の影響に関しては6.48項を参照のこと。

[16.4] ベルギー

ベルギーは、ベルギーを構成する全てのヘクス (方法に関係無く) が中欧列強支配下になった時点で崩壊する。

[16.5] オーストリア-ハンガリー

オーストリア-ハンガリーは、以下の内の1つが発生した時点で崩壊する：

- 連合軍がウィーン (Vienna) (E3606) またはブダペスト (Budapest) (E3310) のどちらかを支配する。
- 連合軍がトレント (Trent) (W2615) とトリエステ (Trieste) (W2230) の両方を支配する。
- 3個以上の補給状態連合軍ユニットが、オーストリア-ハンガリー内のイタリア戦線戦線上の非-山岳盤端部ヘクスに位置する。
- ブルガリアおよびトルコの両方が崩壊している、またはブルガリアが崩壊してトルコが降服した場合のいずれか。

[16.6] トルコ

TGW i EまたはTGW i E/NE： トルコは、連合軍ユニットがヘクスE1124を占領した時点で崩壊する。

[16.61] トルコ降服

加えて、または崩壊する代わりに、トルコは降服する可能性もある。

TGW i E/NE： トルコは、連合軍がコンスタンティノープル (Constantinople) (E1328) を占領した時点、またはトルコ降服 (TS) サイ振り判定を通すかのどちらかによって降服する。TSサイ振り判定とトルコ降服の影響に関しては5.6項を参照のこと。

TGW i NEのみ： トルコは、TSサイ振り判定を通して降服する。

TGW i Eのみ： トルコは、連合軍がコンスタンティノープル (E1328) を占領した時点、またはトルコ降服イベントがプレイされた時点のどちらかによって降服する。

[16.62] トルコ降服には、以下の影響がある (5.6項の反復)：

- 全トルコ軍ユニットは直ちにプレイから取り除かれ、全トルコ軍支配下要塞および重要塞は破壊される。
- トルコ以外の中欧列強ユニットに占領されていないエジプトおよびイラク戦線地図上のコンスタンティノープルおよび全ての都市と町は、直ちに連合軍支配下になる。

- 一度トルコが降伏したならば、中欧列強プレイヤーが非-トルコ軍ユニットをコンスタンティノーブル内に置いている限りは、戦略移動によって近東地図から東部地図へドイツ軍ユニットを移動させることができる（逆は決して不可）。コンスタンティノーブル内に中欧列強ユニットがいなくなった時点で、コーカサス外の近東（移送ボックスを含む）内の全てのドイツ軍ユニットは除去される。

[16.7] ブルガリア

ブルガリアは、ソフィア(Sofia) (E1819)が連合軍支配下になった時点、またはブルガリア崩壊(6.55項)イベントがプレイされた時に崩壊する。

[16.8] ルーマニア

連合軍指揮の場合、ルーマニアはツァーリ退位の後のいずれかのターンにブカレスト(Bucharest) (E2423)が中欧列強支配下である時点で崩壊する。ルーマニアが中欧列強指揮下である場合、国はブカレストが連合軍支配下になった時点、またはオーストリア-ハンガリーまたはブルガリアが崩壊した時のどちらか先に発生した場合、崩壊する。

[17.0] 特別国籍ルール

[17.1] 中立国参戦

イタリア、ギリシャ、ルーマニアおよびブルガリアは、それぞれの参戦イベントがプレイされた時に参戦する。アメリカ合衆国は、イベントによって早まっている限りは戦略ターンOに参戦する。トルコは1914年10月作戦ターンに自動的に参戦するが、連合軍の行動またはイベントによって引き起こされるまではその欧州ユニットを配置しない。トルコの近東東部ユニットは開始から配置され、一度敵が近東地図上で行動を開始したならば、使用可能になる。

[17.11] イベントによる参戦

国の参戦イベントは遅らせることができず、参戦イベントが引かれた作戦ターンの新ユニットフェイズ時にプレイされなければならない。

イタリアとギリシャは連合軍に参加し、ブルガリアは中欧列強に参加する。ルーマニアは、先にそれぞれのルーマニア参戦イベントをプレイしたどちらかの陣営に参加する。同じイベントフェイズに両陣営がそれぞれのイベントをプレイした場合、ルーマニアは決して参戦しない。同様に、ブルガリア崩壊イベントがブルガリア参戦イベント前にプレイされた場合、ブルガリアは決して参戦しない。

ある中立国が参戦した時、指揮する側のプレイヤーはそのユニットの全部（参戦後の戦略ターンに登場する増援は除いて）を新ユニットフェイズ時に中立国国境内のいずれかに配置する。例外： サロニカイイベントがプレイされた後に登場するギリシャ軍ユニットは、ギリシャ内の非-中欧列強支配下ヘクス内のみに配置できる、6.53項を参照のこと。

新たに交戦国になった中立国のユニットは、その配置直後の作戦ターン時に移動および攻撃することができない。同様に、どちらの陣営のユニットも新たに交戦国になった中立国のヘクス内に進入および攻撃できない。例外： ガリポリ、6.52項を参照。以降の作戦ターンから開始して、新しい交戦国は全ての面においてそれぞれの陣営の通常のメンバーとして扱われる。

[17.12] アメリカ： アメリカ軍ユニットは、アメリカ参戦から数戦略ターン後にゲームに登場する。単に新たに登場するアメリカ軍ユニットを、Uボートの影響をチェックした後に連合軍欧州使用可能ユニットボックス内に配置すること（ルール5.52項および5.7項を参照）。

[17.13] 欧州トルコ： これらは、その駒に配置番号が印刷されているトルコ軍ユニットである。それらは、以下の項目の1つが発生した時にそれぞれのヘクス内に配置される：

- GW i E/NEまたはGW i E： ガリポリ、サロニカまたはギリシャ参戦イベントのいずれかがプレイされた時点。
- GW i E/NEまたはGW i E： 連合軍ユニットが最初に欧州トルコ内のヘクスに進入した時点。
- GW i E/NE： 連合軍が近東地図上の5カ所以上のトルコ降服ヘクスを支配している時点で。

[17.2] 連合軍国家

1914年8月時の連合軍国家はフランス、イギリス、ロシア帝国、セルビア、モンテネグロおよびベルギーである。アメリカ合衆国は戦略ターンO（イベントによって早まらない限り）に自動的に連合軍に参加し、そしてイタリア、ギリシャおよびルーマニアは、それぞれの参戦イベントがプレイされた時に連合軍に参加する。最後に、連合軍プレイヤーはまた、アラブ、ロシア臨時政府、および赤軍ユニットも指揮する可能性もある。

[17.21] 連合軍国家制限

イギリス： イギリス軍ユニットは、コーカサス戦線地図上で行動できない。E/Iコードで表示されているイギリス軍ユニットは、エジプトおよび/あるいはイラク戦線地図上でのみ行動できる。4個のスエズ運河防衛中隊は、スエズ運河の西側でのみ行動できる。Euコードで表示されているイギリス軍司令部は、欧州戦線地図上でのみ行動できる。これらの制限内で、イギリス軍ユニットはどの地図でも行動できる。東部戦線地図上の司令部によるイギリス軍司令部の制限に関しては、13.3項を参照のこと。

イギリス軍10NA師団： この師団は2個ユニットある。GW i Eを単独または連結ゲームのどちらかでプレイしている場合、10NA戦闘ユニットは戦略ターンDにプレイに登場し、イギリス軍ユニットに適用される同じ制限に従ってどこでも使用することができる。GW i NE単独でプレイしている場合、10NAはNEイベント面に裏返され、引かれた時にプレイできる[6.62項]。

フランス： フランス軍DFPS師団のみが欧州外で行動でき、そしてエジプト戦線地図上に限定される。一度全滅した場合、補充できない。東部戦線地図上の司令部によるフランス軍司令部の制限に関しては、13.3項を参照のこと。

ロシア軍： ペルシャ派遣軍（後述を参照）を除いて、ロシア軍ユニットは東部とコーカサス戦線地図のみで行動できる。Cコードで表示されているロシア軍ユニットは、コーカサス戦線地図のみで行動できる。

ロシア軍ペルシャ派遣軍

ゲーム中に1回、1916年1月/2月からツァーリ退位の間に； 連合軍プレイヤーはコーカサス戦線地図から3個までのロシア軍ユニットをイラク戦線地図上のハマダン(Hamadan) (N2436)に移動させて置くことができ、実際に移動させる必要は無く、そして隣接中欧列強ユニットは配置に影響をせずにハマダンにユニットを単に置けばよい。これは、移送を実施する時点でタブリーズ(Tabriz) (N3045)が連合軍支配下である場合のみに行える。

- ハマダンは、イラク戦線地図上にいる間はこれらのユニット(PEF)用の最終補給源になる。PEFは、イラク戦線地図上で行動できる唯一のロシア軍ユニットである。追加でロシア軍ユニットを送ることはできず、そしてPEFユニットが全滅した場合、イラク戦線地図に補充または復帰することはできない（それらは通常通りにコーカサス戦線地図上で補充することはできる）。

- いずれかのターン終了時に、P E Fユニットは連合軍近東使用可能ユニットボックスに撤収でき、後の新ユニットフェイズ時にコーカサス戦線に再登場できる。これは全部行くか全く行かないかの二者択一である：全て生き残っているP E Fユニットが撤収するか、全く行かないかのどちらかでなければならない。一度P E Fが撤収したならば、ロシア軍ユニットは再びイラク戦線地図に進入することはできない。

アメリカ合衆国： 1個アメリカ軍ユニットのみが、西部戦線地図外で行動できる。アメリカ軍ユニットは、近東戦線地図上で行動できない。

イタリア： イタリア軍ユニットは、1917年前にイタリア戦線で行動できる唯一の連合軍ユニットである。オーストリア-ハンガリー崩壊前に、6個までのイタリア軍ユニットしかイタリア戦線地図外で行動できない。オーストリア-ハンガリー崩壊後に、6個を越えるイタリア軍ユニットはイタリア戦線外で行動できるが、6個を超えた分のイタリア軍ユニットは東部戦線地図上のみでしか行動できない。東部戦線地図上の司令部によるイタリア軍司令部の制限に関しては、13.3項を参照のこと。加えて、イタリア軍ユニットは決して近東戦線地図で行動できない。17.31項、中欧列強国家制限、オーストリア-ハンガリーを参照のこと。

ベルギー軍： ベルギー軍ユニットは、西部戦線地図上のみで行動できる。

セルビア軍： セルビア軍ユニットは、東部戦線地図上のみで行動できる。

ギリシャ軍： ギリシャ軍ユニットは、バルカンから外に移動および攻撃することができない（詳細については、前述の3.13項を参照）。一度サロニカイイベントがプレイされたならば両陣営のユニットはアルバニアとギリシャに進入できるが、ギリシャ参戦イベントがプレイされるまではギリシャは中立状態に留まる。6.53項と17.11項を参照のこと。

モンテネグロ軍： モンテネグロ軍ユニットは、モンテネグロから移動できない（但し、外へは攻撃できる）。

ANAとアルメニア： アラブ北方軍（ANA）ユニットとアラビアのローレンスイベントは、オスマン帝国内のエジプト戦線地図上でのみ行動できる。アルメニアユニットは、ペルシャ外のコーカサス戦線地図上でのみ行動できる。

[17.3] 中欧列強陣営

1914年8月時点の中欧列強は、ドイツとオーストリア-ハンガリーである。トルコは1914年10月ゲームターンに中欧列強が指揮する国として自動的にゲームに登場する。最後に、ブルガリアとルーマニアがそれらの参戦イベントがプレイされた場合に中欧列強同盟国として参加する可能性がある。

[17.31] 中欧列強国家制限

ドイツ： 大部分に関して、ドイツ軍ユニットはどの戦線地図でも行動できる。しかしながら、ドイツ軍司令部ユニットは近東戦線地図上で行動できない。ドイツ軍師団は、欧州トルコ軍ユニットが配置された後にしか近東戦線地図間の戦略移動を使用することができない（17.13項を参照）。しかしながら、ドイツ軍旅団と大隊規模ユニットは戦略移動できる。

オーストリア-ハンガリー： オーストリア-ハンガリー（A-H）軍ユニットは、1917年以前にイタリア戦線で行動できる唯一の中欧列強ユニットである。4個までのオーストリア-ハンガリー軍ユニットしか西部戦線地図上で行動できないが、1917年以前は決して行えない。

東部戦線地図上で、ヘクス列E48xxより北で4個までのオーストリア-ハンガリー軍ユニットしか行動できない。しかしながら、中欧列強プレイヤーがボルシェビキ革命前にキエフ（Kiev）（E4129）とオデッサ（Odessa）（E3031）の両方を占領したならば、この制限はドイツ国外のみで解除される。連合軍がどちらかの都市を奪回した場合、ヘクス列E48xxより北で4個までのオーストリア-ハンガリー軍ユニットしか攻撃できず、ヘクス列E48xxより北に追加でオーストリア-ハンガリー軍ユニットを送ることはできない。しかしながら、既にヘクス列E48xxより北のユニットは、南に移動する必要はない。中欧列強プレイヤーが再びオデッサとキエフの両方を支配した場合、オーストリア-ハンガリー軍ユニットは再び自由に行動できる。

ボルシェビキ革命後に、中欧列強プレイヤーは再びヘクス列E48xxより北は4個までのオーストリア-ハンガリー軍ユニットに制限される。この制限を超過するオーストリア-ハンガリー軍ユニットは、作戦移動または戦略移動を使用して可能な限り早くヘクス列E48xxより南に移動しなければならない。しかしながら、中欧列強プレイヤーは、この制限を満たすために戦略移動の使用を強制されない。

トルコ： 4個までのトルコ軍ユニットしか欧州地図のバルカンの外で行動することができず、そして東部戦線地図のみに限定される。トルコ軍ユニットは近東地図上で自由に行動できるが、一度にシナイも含めてエジプト内では3個までのトルコ軍ユニットしか行動できないことが例外である。

欧州トルコ軍師団が配置（17.13項を参照）されるまで、いかなる近東戦線地図でゲームを開始するトルコ軍ユニットも欧州トルコに進入できない。例外：トルコ軍第3師団は、戦略ターンEまでに欧州トルコ軍ユニットが配置されていない場合、トルコ軍必要予備ボックスを経由してプレイに登場できる。最後に、欧州トルコ軍ユニットが配置されるまでは、いかなる中欧列強ユニットもオスマン帝国のヘクス内に進入できない。例外：ドイツ軍旅団および大隊規模ユニット。

トルコ軍第19師団： 戦略ターンNに、トルコ軍3-4-4の第19師団は、現在位置している場所で、それが地図外であっても2-4の第19師団に永久の置き換えられる。

ブルガリア： ブルガリア軍ユニットは、バルカンの外に移動および攻撃することができない。

[17.4] その他の国家

ルーマニア： ルーマニア軍ユニットは、東部戦線地図上でのみ行動することができる。

アルバニア： サロニカイイベントがプレイされる、またはギリシャが参戦することのどちらか先に発生するまでは、どちらの陣営のユニットもアルバニアに進入できない。どちらかのイベントが発生したならば、両陣営は自由にアルバニアに進入できる。加えて、ヴァロナ（Valona）（E1210）は、中欧列強支配下ではないという条件でイタリア軍ユニット（のみ）の補給源になる。

ペルシャ： ペルシャ軍ユニットは、その忠誠に関係無く、ペルシャ内でのみ行動できる。ペルシャコサックユニットは、コーカサス地図上のペルシャ内でのみ行動できる。ペルシャ警備隊および南ペルシャライフル兵ユニットは、イラク戦線地図上のペルシャ内でのみ行動できる。

いかなるユニットも、ロシア軍ペルシャ遠征軍（17.21項を参照）がプレイに登場した後までに、ハマダン（Hamadan）（N2436）に進入できない。

オランダとスイス： オランダとスイスは決して参戦せず、どちらの陣営のユニットも進入できない。例外：後述する中欧列強戦前イベント#5。

[18.0] 勝利条件

概要： ゲームは敵側が支配する充分な重要ヘクスの支配を獲得し、交戦意思を打ち破ることで一方のプレイヤーが勝利する。勝利は、毎戦略ターンの開始時に一度チェックされる（戦略ターンAとBは除く）。各陣営はゲームのどの時点でもサドンデス勝利によって勝利する可能性も持っている。

[18.1] 通常勝利

[18.11] 中欧列強プレイヤーは、戦略ターンB以降の戦略ターンの勝利判定フェイズ時に20以上の勝利ポイント（VP）を獲得している場合、勝者と判定される。中欧列強プレイヤーは、全地図上の支配している各勝利ヘクスに対して1VPを受け取る。例外： スクタリ(Scutari) (E1709)は、オーストリア-ハンガリー崩壊前だけに勝利ポイントヘクスとして数える。バクー(Baku) (N3653)は、大部分に関しては中欧列強VPヘクスとして数える；しかしながら、イスラム軍イベントがプレイされた後、非-トルコ軍中欧列強ユニットによって支配されている場合のみ、そのように数えられる（6.45項）。

[18.12] 中欧列強VPヘクスと表示されている様々な都市および町ヘクスに加えて； フランス内の全ての地図端部とスエズ運河の西側の全ヘクスは、18.11項に関して中欧列強VPヘクスとみなされる。

[18.13] 現在連合軍によって支配されているドイツ、オーストリア-ハンガリー、ブルガリア、ルクセンブルグおよびオスマン帝国内の各都市ヘクスに対して中欧列強VPの合計から1を引くこと。

[18.14] ドイツ内の全ての地図端部（両方の地図において）は、18.13項の目的において都市ヘクスとみなされる。戦略ターンの勝利判定フェイズ時に中欧列強VPの最終数（勝利ヘクスから占領されている中欧列強都市を引く）がゼロ未満である場合、連合軍は勝利する。中欧列強勝利ポイントマーカーと連合軍都市支配マーカーを、2つの数値を管理するために使用すること。

[18.15] どちらのプレイヤーも、自軍陣営の立場が絶望的になったと感じた時点で敗北を認める（休戦を受け入れる）ことができる。どちらのプレイヤーも1919年6月終了時（戦略ターンUの勝利判定フェイズ）に勝利しなかった場合、ゲームは引き分けと判定される。

[18.2] 中欧列強サドンデス勝利

[18.21] フランス軍叛乱イベントが発生し、そしてロシアが崩壊した後のターン時に、中欧列強プレイヤーはフランス内（のみ）のVPヘクスを占領する機会毎にサイコロ1個を振る。このサイコロの目を自軍の現行VP合計（中欧列強勝利ポイントから連合軍支配下中欧列強都市を引く、前述の18.13項で決定されている通りに）に加える。最終合計が20以上である場合、フランスの国家戦意は粉碎され、中欧列強は直ちに勝利する。

[18.22] フランス内のVPヘクスが取られた最初の機会のみ、そのようなサイ振り判定は行われる。ヘクスがその後取り戻されてから中欧列強プレイヤーによって再占領された場合、そのヘクスについて再び振ることはない。プレイヤーは、全てその様なヘクスに関して記録しておくべきである。

[18.23] 中欧列強プレイヤーがある1回のターン中にフランス内の複数VPヘクスを占領した場合、そのような各都市に対して1回のサイ振りを行い、最初より後の各サイ振りに対してサイの目に追加で1を加える。

[18.24] サドンデス勝利サイ振り判定は、以下の（累積される）DRMによって修整される：

- + 1 アメリカが参戦しているが、フランス内に6個未満の完全戦力アメリカ軍師団しかない場合。
- 1 虎のイベントがプレイされている場合。
- 1 第28ゲームターン（1917年3月）以降に連合軍に再占領されたフランスおよびベルギー内の全中欧列強勝利ヘクスに対して。総合記録欄上でこのことを記録するために勝利ポイント再獲得マーカーを使用すること。この数字は、例えば中欧列強プレイヤーが勝利ポイントヘクスを再び占領しても、決して低下しない。しかしながら、各フランス-ベルギー勝利ヘクスは、連合軍によって再獲得された最初の機会のみを数える。その後中欧列強によって再占領されてから再び連合軍によって再獲得されたようなヘクスは数えないこと。

例： 中欧列強プレイヤーは1917年7月にヴェルダンを占領し、その後連合軍がそこを再獲得した。勝利ポイント再獲得マーカーは、総合記録欄の1マスに置かれる。中欧列強プレイヤーは、例えばその後ヴェルダンを再占領しても以降のサドンデス勝利判定のサイの目から1を引かなければならない。同様に、連合軍が再びヴェルダンを再獲得した場合でも、勝利ポイント再獲得数字は上昇しない。しかしながら、連合軍がそれからアラスを再獲得した場合、中欧列強プレイヤーは自軍サドンデス勝利判定のサイの目から2を引くことを開始しなければならない。

[18.25] 連合軍プレイヤーがフランス軍叛乱イベントを隠匿することを可能にするオプションを用いてプレイしている場合、中欧列強プレイヤーは何時からサドンデス勝利の資格があるか知ることができない。彼は1916年以降のターンに自分が資格を持っている場合と同様にサイコロを振るべきであり、そして連合軍プレイヤーは中欧列強サドンデス勝利が達成された場合は彼に知らせなければならない（公正であるべきである、ただのゲームである）。フランス軍叛乱が発生していない場合、そのような“空振り”のサドンデス勝利判定のサイ振りは、当該のフランス勝利ポイントヘクスを計上することになる。言い換えると、ある勝利ポイントヘクスに対して中欧列強プレイヤーが一度サイ振り判定を行ってしまったならば、フランス軍叛乱の存在（または無し）に関係無くそのヘクスに対してサイ振りは完了してしまう。

[18.26] フランス内勝利ポイントヘクスは1回だけのサドンデス勝利判定にのみしか振ることができないが、通常の勝利判定のために数えることはできる（前述、18.1項を参照）。また、勝利ポイント再獲得マーカーは、通常勝利には影響が無い。

[18.3] 連合軍サドンデス勝利

連合軍は、ベルリン(Berlin)、またはルール(Ruhr)のいずれ2ヘクスのどちらかを支配した時点でサドンデス勝利で勝利する。

[18.4] 近東大戦における勝利

上記の勝利条件は、欧州大戦または統合ゲームのどちらでも適用される。近東大戦を単独でプレイしている場合、以下のルールが使用される：

連合軍： 連合軍はTS判定のサイ振りによってトルコに降服を強制した場合、勝利する（上記5.6項）。

中欧列強： 中欧列強は以下のいずれかの場合に勝利する：

- ・ トルコが1918年終了までに降服していない。
イスラム軍イベントがプレイされている場合、中欧列強はバクー(Baku) (N3653)も支配していなければならない。

- ・ 代わりに、中欧列強プレイヤーは補給状態の2カ所以上の連合軍勝利ヘクスを支配しているツァーリ退位前の戦略ターン時にも勝利することができる。ツァーリの退位後の戦略ターン時に、中欧列強プレイヤーは勝利するためには3カ所以上の連合軍VPヘクスを支配している必要がある。同じ戦略ターンに両方のプレイヤーがそれぞれの勝利条件を満たした場合、連合軍が勝利したものとみなされる。

クレジット

ゲームデザイナーおよびディヴェロッパー：
テッド・レイサー

ルールブック統合： コリン・ダニガン

装飾監修： ロジャー・B・マクゴワン

駒および地図装飾： マーク・シモニッチ

ルール校正： マーク・シモニッチ

製作協力： トニー・カーチス

プロデューサー： トニー・カーチス、ロジャー・B・マクゴワン、アンディー・ルイス、ジーン・ビリングズレイおよびマーク・シモニッチ

プレイテスター： ピーター・バンガー、スティーブ・レオナルドおよびコンシムワールドの全てのグレート・ウォー狂達

タイ・ボンバー、ベス・キマンおよびコマンド版に携わった全ての人々に謝意。

ジョアンヌ（常日頃から）；そしてかつてオーストリア-ハンガリー帝国市民であった我が伯母のイレヌ・レイサーに捧ぐ。