

# 欧州大戦

豪華版

テッド・レイサー 作



## プレイブック

(09-4-3 版)

### 目次

[19.0] キャンペーン配置.....	2	[21.0] シナリオ.....	6
[19.1] 陣営の選択と配置.....	2	[21.1] 全てのシナリオに関する一般配置ルール.....	6
[19.2] 連合軍配置.....	2	[21.2] 1915年シナリオ.....	6
[19.3] 中欧列強陣営配置.....	2	[21.3] 1916年シナリオ.....	9
[19.4] 増援配置.....	3	[21.4] 1917年シナリオ.....	11
[19.5] 1914年8月特別ルール—欧州.....	3	[21.5] 1918年 欧州シナリオ.....	16
[19.6] 1914年11月/12月特別ルール—近東.....	3	[21.6] 1918年 近東シナリオ.....	18
[19.7] 欧州大戦単独のプレイ.....	3	ルール要約と備忘録.....	21
[19.8] 近東大戦単独のプレイ.....	3	ユニット一覧と増援予定.....	34
[20.0] 戦前イベント（選択）.....	4	イベント一覧.....	45
[20.2] 連合軍戦前イベント.....	4		
[20.3] 中欧列強戦前イベント.....	5		

## [19.0] キャンペーン配置

### [19.1] 陣営の選択と配置

[19.11] 各プレイヤーがどの陣営を指揮するかを選ぶこと。中欧列強プレイヤーは最初はドイツ軍およびオーストリア-ハンガリー軍ユニットを指揮する； ゲームの進行に従って、彼はブルガリア軍とトルコ軍ユニットも指揮するようになり、ルーマニア軍も同様の可能性がある。連合軍プレイヤーは最初はベルギー軍、イギリス軍、フランス軍、モンテネグロ軍、帝国ロシア軍およびセルビア軍部隊を指揮する。後に、ギリシャ軍、イタリア軍、アメリカ軍、ロシア臨時政府軍、および可能性としてルーマニア軍部隊も指揮するようになる。イベントによってゲームに登場するアルメニアおよびアラビア軍ユニットもまた、連合軍プレイヤーによって指揮される。

[19.12] 開始するためには、プレイヤーは統合ゲーム用の駒を構成しなければならない。通常は、両方のゲームの全ユニットが使用されるが、以下の例外がある：

- ・ “X” と表示されている全 G W i N E と G W i E ユニット。
- ・ “G W i N E のみと G W i E のみ” と表示されている全イベント。

これらのユニットは脇に除けておくこと。それらは決してどのような状況でも統合ゲームで登場しない。

プレイヤーは、戦前イベントチットを含めることを選ぶこともできる[20.0項]。

統合ゲームは、欧州地図上では1914年8月Iゲームターンに開始される。近東地図上では1914年11月/12月ゲームターンに開始される。

### [19.2] 連合軍配置

[19.21] 連合軍プレイヤーは、先に全地図上に配置する。スタック制限は、配置時に満たされなければならない。以下の通りの配置コード/国籍に従って連合軍ユニットを配置すること：

**ベルギー：** 全てのベルギー軍ユニットは、W6221 ナミュール(Namur)に配置される第4師団を除いて、ヘクスW6819アントワープ(Antwerp)に配置される。

**イギリス：** **B(B. E. F.)**：ヘクスW6316モンズ(Mons)内および/あるいは隣に配置。

**フランス：**

- ・ **F**：ヘクスW5622セダン(Sedan)とW3830を含めた間のベルギー、ルクセンブルグおよびドイツ国境に隣接するフランス内のヘクス内に配置。ヘクス列W53xxの北側では、10個までのユニットしか開始できない。
- ・ **G**：ヘクスW6424とW6524を除いて、ミューズ(Meuse)河の西側のフランスおよびベルギー内のヘクスに配置。

- ・ **L**：リール要塞師団は、リール(Lille)(W6413)内に配置される。
- ・ **V**：フランス内の要塞および/あるいは重要塞内に配置、ヘクス毎に2個ユニットまで。

**モンテネグロ：** 全モンテネグロ軍ユニットは、モンテネグロ内のどこにでも配置できる。

**ロシア (全て帝国軍ユニット)：**

- ・ **1 (第1軍)**：ヘクスE5620コヴォノ(Kovno)内および/あるいは隣に配置。
- ・ **2 (第2軍)**：ヘクスE4816ワルシャワ(Warsaw)内および/あるいは隣に配置。
- ・ **S (南西方面軍)**：ヘクスE4216とE3524(含める)の間のオーストリア-ハンガリー国境に隣接するロシアおよびロシア領ポーランド内のヘクスに配置。

**セルビア：** 全セルビア軍ユニットは、セルビア内のどこにでも配置できる。

### [19.22] 連合軍近東配置

連合軍近東ユニットを、以下の配置コードに従って近東地図上に配置すること：

- ・ **C**：ロシア内のコーカサス地図上に配置。
- ・ **E**：スエズ運河の西側のエジプト内に配置。
- ・ **I**：バスラ(Basra)(ヘクスN2252)内に配置。

### [19.3] 中欧列強配置

[19.31] 中欧列強プレイヤーは、全ての地図において2番目に配置する。スタック制限は、配置時に守られていなければならない。ユニットを以下の配置コードに従って配置すること：

**オーストリア-ハンガリー：**

- ・ **A**：ロシア軍SWユニットの3ヘクス以内(間2ヘクス)のオーストリア-ハンガリー内に配置。
- ・ **B**：ブダペスト(Budapest)(E3310)の6ヘクス以内のオーストリア-ハンガリー内に配置。
- ・ **M**：セルビアおよび/またはモンテネグロ国境に隣接するオーストリア-ハンガリー内のヘクスに配置。

**ドイツ軍：**

- ・ **E**：東部地図のドイツ内に配置。
- ・ **W**：西部地図のドイツ内および/またはヘクスW6526(アーヘン Aachen)から3ヘクス以内のベルギー(のみ)内のヘクスに配置。オランダ内のヘクスを通して3ヘクスの範囲を引くことはできない！最低限30個ドイツ軍歩兵師団が、ヘクス列W59xxの北側に配置されなければならない。
- ・ **X**：西部地図内のドイツ内の重要塞ヘクス内に配置され、ヘクス毎に2個を越えることはできない。

- ・ **Y** : 東部地図内のドイツ内の要塞または重要塞ヘクス内に配置。
- ・ オーバーオストは、第1ターンに使用可能である。

[19.32] 中欧列強近東配置 以下の配置コードに従って近東戦線地図上に中欧列強近東ユニットを配置すること。全てのユニットはトルコ軍である：

- ・ **A** : アラビア待機ボックス内。
- ・ **C** : コーカサス戦線地図のトルコ内、ヘクス列Nxx35の東側。
- ・ **I** : バスラ (Basra) を除いたイラク内のいずれかの町内。
- ・ **P** : ガザ (Gaza) (N2913) 内。
- ・ **S** : ダマスカス (Damascus) (N1728)。
- ・ **T** : トルコ軍必要予備待機ボックス内。

## [19.4] 増援配置

[19.41] 全ての開始時ユニットを配置した後、両方のプレイヤーは自軍の残っているユニットを国籍と戦略ターン毎に分けるべきである。これらのユニットは、それらが増援としてゲームに登場するまでは脇に置いておくべきである。戦略ターン毎にユニットを仕分けることに加えて、欧州でゲームに登場するユニットは、近東で登場するユニットから分けておくべきである。

## [19.5] 1914年8月特別ルール — 欧州

[19.51] 中欧列強は、西部戦線地図で主導権を持ってゲームを開始し、連合軍は東部戦線地図で主導権を持っている状態で開始する。この主導権決定手順は、最初の2ゲームターンは効果が残る。それ以後は、通常通りに主導権を決定する。

[19.52] フランス軍およびロシア軍ユニットは、味方要塞または重要塞内で防御していない限り、第1および第2ゲームターンに防御時に右への1コラムシフトを、そして攻撃時に左への1コラムシフトを適用される。

[19.53] 配置コード“V”、“X”または“Y”のユニットは、第1および第2ゲームターンに移動および攻撃することができない。

[19.54] ロシア軍“1”および“2”のユニットは、第1および第2ゲームターンに一緒にスタックおよび攻撃することができない。

[19.55] 第1ゲームターンに戦略移動は発生しない。

[19.56] **ベルギー軍特別ルール**： いかなるベルギー軍ユニットも第1ゲームターンに移動できない。アントワープ (Antwerp) 内のベルギー軍ユニットは、最低限3個ドイツ軍歩兵ユニットがアントワープの2ヘクス以内にいる場合は1914年10月より前に移動できない。アントワープ内のベルギー軍ユニットは、1914年10月より前に攻撃されることはない。アントワープ内のベルギー軍ユニットは、

海峡港への補給を引ける状態でその移動を終了する場合は1914年10月にオランダ内のヘクスを通して移動できる。

## [19.6] 1914年11月/12月特別ルール — 近東

[19.61] 近東戦線地図のみのユニットに関してこのゲームターン時に戦略移動と海上移動は無い。ロシア軍ユニットは、コーカサス戦線地図の降雪天候による-2DRMを適用されない。

[19.62] 1914年11月/12月ゲームターンまでは、近東戦線地図上で敵対関係は開始されず、これらの地図上のユニットは1914年11月/12月ターンまで移動できない。更に、このターンの前に欧州戦線地図からこれらの地図上に新たなユニットは移動することができない。

## [19.7] 欧州大戦単独のプレイ

欧州大戦を単独でプレイする場合、以下の項目を忘れないこと。

- ・ 近東のユニット、イベント、および地図は使用されない。それらに関する全ての項目は無視すること。欧州の増援のみを使用すること。
- ・ キャンペーンゲームとシナリオの“欧州”配置の項目のみを使用すること。
- ・ 表のRP配分のみが使用される。
- ・ ターン毎に1枚のイベントのみが引かれる（それぞれ1RP）。
- ・ トルコは連合軍のコンスタンティノーブル占領によって、またはトルコ降服イベントによってのみ降服する。

## [19.8] 近東大戦単独のプレイ

近東大戦を単独でプレイする場合、以下の項目を忘れないこと。

- ・ 欧州のユニット、イベント、および地図は使用されない。それらに関する全ての項目は無視すること。近東の増援のみを使用すること。
- ・ 近東戦略および海上移動制限のみを使用すること。
- ・ キャンペーンゲームとシナリオの“近東”配置の項目のみを使用し、合体ゲームの全関連項目は無視すること。
- ・ 戦前イベントは使用されない（20.0項）。
- ・ 近東資源表のRP配分にRPイベントによって得られたRPを加えたものが使用される。
- ・ ターン毎に1枚のイベントのみが引かれる（RP消費無し）。
- ・ トルコはルール[5.6項]を通してのみ降服する。
- ・ 勝利は[18.4項]によって判定される。

## [20.0] 戦前イベント（選択）

**概要：** 戦前イベント（PWE）によって、プレイヤーは一部の戦前計画やゲームにおける様々な軍の部隊構成を変更するオプションを与えられる。そのような場合、それらのプレイは事前の全プレイヤーによる相互同意によって全キャンペーンシナリオにのみ準備段階で追加することができる。

### [20.1] 手順

ゲームを準備する前に、各プレイヤーは自軍戦前イベントプールから無作為に3枚の戦前イベントを引く。各プレイヤーはそれから、自軍の選んだ戦前イベントの内の1つまたは2つをプレイしたいかを決定する。各陣営は最低限1つの戦前イベントをプレイしなければならない。どの戦前イベントをプレイするかを選んだ後、両方の陣営は同時に自分達の選択を公表する。

**[20.11]** プレイヤーは、一部の戦前イベントは別な物と相容れないことに注意しなければならない。そのような戦前イベントは、戦前イベントが公表された前または後でも他の戦前イベントと組み合わせてプレイすることはできない。これによって、一方または両方の陣営はプレイする戦前イベントが無い結果になる可能性がある。

### [20.2] 連合軍戦前イベント

**(1) ツァーリ・ミハイル：** ニコラスⅡ世は1905年革命時に退位を強要され、帝位は第一国会と権力を共有する意思をより保証した彼の弟ミハイルに譲位される。ツァーリの**指揮権掌握**イベントをイベント無しとして扱い、引かれた時にプレイから取り除くこと。

**(2) ロシア軍19号計画：** 全てのロシア軍要塞を除去すること（重要要塞は適用されない）。ロシア軍司令部ユニットは、戦略ターンBおよびCに通常通りにその支援面に表返すことができる。

**(3) フランス軍ミッシェル計画：** フランス軍のF開始時ユニットは、ベルギー、ルクセンブルグおよび/あるいはドイツとのどの国境ヘクスにでも配置できる。

**(4) 全力防御：** 1914年におけるフランス軍の防御戦術改良。フランス軍は、第1および第2ターンに攻撃を受けた場合、右への1コラムシフトを適用されない。攻撃時に左への1コラムシフトは適用される。

**(5) B E F 配置変更：** 開始時のB E Fユニットは、オステンド (Ostend) (W6912)、ダンケルク (Dunkirk) (W6709)、カレー (Calais) (W6707) またはブローニュ (Boulogne) (W6606) の1ヘクス内に配置、または戦略ターンAに登場することができる（連合軍プレイヤーの選択）。

**(6) B E F 規模拡大：** 史実ではイギリス軍は有りそうも無いのドイツ軍侵攻に対して防衛するためにイギリス本土内に部隊を残していた。このヴァリアントでは、全てのイギリス軍BおよびCユニットはターンAに登場する。この戦前イベントは連合軍戦前イベント#5と組み合わせることができない。

**(7) フィッシャー提督の賭け：** イギリス海軍提督サー・ジョン・フィッシャーは、バルト海を制圧してB E Fを

ドイツ沿岸に上陸させるために大艦隊を使用することを提案する。イギリス軍開始時ユニットは今回はヘクスE5403に配置され、これから以下のルールがプレイに採用される：

- イギリス軍ユニットは、第1ターンに移動および攻撃を行うことができない。
  - ヘクスE5403は、連合軍港湾および最終補給源である。連合軍ユニットは、海上移動でこのヘクスを自由に進入または退出することができる。一度このヘクスが中欧列強支配下になったならば、最早最終補給源として使用することはできない。
  - ルール19.55項の例外として、中欧列強プレイヤーは第1ターンにベルリン (Berlin) (E5102) および/あるいはステッティン (Stettin) (E5205) 内に12個までのユニットを戦略移動を使用して移動させることができる。
  - ここではイギリス軍はバルト海を支配しているので、ドイツ軍ユニットはバルト海の港湾からの特別補給とユニット配置特典を失う(11.41項および13.27項を参照)。中欧列強プレイヤーは、もちろん13.11項に記載されている通りに味方支配下のバルト海港湾を通常の2次補給源として、そして味方支配下ドイツ港湾都市を通常通りにユニット配置用に使用できる。
  - 連合軍（ロシア軍を含む）ユニットはバルト海内で自由に海上移動を使用でき、そして全味方支配下バルト海港湾を最終補給源として使用できる。バルト海港湾は、ルール11.41項に規定されている。注意：ダンツィッヒ (Danzig) とステッティン (Stettin) は、内陸港湾である；最終補給源としてダンツィッヒを使用するためにはヘクスE5512の支配が必要である；ステッティンをそのように使用するためにはヘクスE5406、E5306、E5305、およびE5206の支配が必要である。
  - ジュトランド沖海戦イベントをイベント無しとして扱い、そして引かれた時は捨札にすること。
  - 連合軍はコンスタンティノープル (Constantinople) の支配によって可能になるその他の移送に加えて、ターン毎にバルト海から6までのフランスおよび/あるいはイギリス資源ポイントをロシアに移送することができる。
  - この戦前イベントがプレイされた時、連合軍プレイヤーはサイコロを1個振る。1、2または3の目を3として扱い、その他は出た目を使用する。中欧列強陣営は、バルト海の支配獲得において発生したイギリス海軍の損害を表すこの数字の勝利ポイントを獲得する。
  - この戦前イベントは、連合軍戦前イベント#5および6と組み合わせることができない。
- (8) トルコの躊躇：** オスマン帝国は、中欧列強陣営の勝利ポイント合計から連合軍占領都市を引いたものが10以上の時のみに、中欧列強に参戦する。それ以前では、コンスタンティノープル (Constantinople) が連合軍支配下である場合と同様に、連合軍はロシアにR Pを移送することができる。

**(9) イタリア自動参戦：** 連合軍プレイヤーは、1915年1月/2月にその最初のチットが引かれたものとして、イタリア参戦イベントを選ぶことができる。

**(10) ホワイトハウスのT. R.：** テオドル・ルーズベルトは、1912年の選挙に勝利する。合衆国は、戦略ターンK（1916年選挙）以前にUボート戦に対する4以上のサイの目が出た以降の最初の戦略ターンに連合軍陣営で参戦する。このルール下では、連合軍はアメリカ参戦後の9回目の戦略ターンまでに勝利しなければならず、そうでなければゲームは失われる。

## [20.3] 中欧列強戦前イベント

**(1) オーストリア軍R計画：** 全オーストリアーハンガリー軍の開始時Bユニットは、開始時Aユニットと同じ要領で配置される。いかなるセルビア軍ユニットも、第1ターンにオーストリアーハンガリーに進入できない。

**(2) ドイツ海軍建造抑制：** 海軍の小規模化によって、ドイツ軍は陸軍を増強する。ドイツ軍戦略ターンAおよびBユニットは、ここでは開始時からWまたはEユニットのどちらかとして使用可能である（プレイヤーの選択）。イギリス軍は常にジュトランド沖で勝利する（ルール6.49項を参照）。この戦前イベントは、中欧列強戦前イベント#3および4と組み合わせることができない。

中欧列強プレイヤーがこの戦前イベントのプレイを決定した場合、プレイヤーが自分の戦前イベント投入選択をする前に連合軍プレイヤーにこの決定を直ちに告げなければならない。更に、この戦前イベントがプレイされ、そして連合軍プレイヤーがフィッシャー提督の賭け（連合軍戦前イベント#7）をプレイしている場合、英国海軍の損害のサイの目は変更される。1または2のサイの目によって、中欧列強は1VPを得る；3または4のサイの目によって2VPを得る、そして5または6のサイの目によって3VPを得る。

**(3) ドイツ海軍建造拡大：** ドイツ軍開始時にWおよびEユニットから16攻撃力値を差し引く。これらのユニットはここではデッドパイル内で開始され、通常通りに補充することができる。ジュトランド沖海戦の判定サイの目から2を引くこと。この戦前イベントは、中欧列強戦前イベント#2および4と組み合わせることができない。

中欧列強プレイヤーがこの戦前イベントのプレイを決定した場合、プレイヤーが自分の戦前イベント投入選択をする前に連合軍プレイヤーにこの決定を直ちに告げなければならない。更に、この戦前イベントがプレイされ、そして連合軍プレイヤーがフィッシャー提督の賭け（連合軍戦前イベント#7）をプレイしている場合、中欧列強プレイヤーは自動的に6VPを受け取る。

**(4) Uボート増産：** ドイツ軍は戦闘艦艇よりもUボート建造により重点を置く。中欧列強プレイヤーは、Uボート戦の効果を判定するためにここでは2個のサイコロを振る。4以上の目では、アメリカの参戦が増加する。更に、一度Uボートイベントがプレイされたならば、決してキャンセルすることはできない。護送船団イベントのプレイによって、以前と同様に全てのUボートの効果が終了する。ジュトランド沖海戦のサイの目に1を加えること。この戦前イベントは、中欧列強戦前イベント#2および3と組み

合わせることはできない。

中欧列強プレイヤーがこの戦前イベントのプレイを決定した場合、プレイヤーが自分の戦前イベント投入選択をする前に連合軍プレイヤーにこの決定を直ちに告げなければならない。更に、この戦前イベントがプレイされ、そして連合軍プレイヤーがフィッシャー提督の賭け（連合軍戦前イベント#7）をプレイしている場合、中欧列強プレイヤーは自動的に6VPを受け取る。

**(5) ドイツ軍オランダ侵攻：** ドイツ軍W開始時ユニットから合計12攻撃力値のユニットと全戦略ターンAのユニットをゲームから永久除去すること。両陣営は、自由にオランダに進入できる。ドイツ軍ユニットは、ここではアーヘン（Aachen）(W6526)の3ヘクス以内のオランダとベルギーのどこにでも配置できる。

**(6) アルベルト降服する：** ベルギー政府は、ドイツの要求に屈する。全ベルギー軍ユニットをプレイから永久除去すること。全ベルギー要塞および重要要塞を、破壊されたものと扱うこと。アメリカ参戦マーカーを戦略ターンPに動かすこと。中欧列強プレイヤーは、サドンデスを含めた勝利に関してベルギーの勝利都市を数えることはできないが、敗北を避けるために数えることはできる。

**(7) ドイツ海軍積極策：** 高海艦隊は、BEFの輸送を妨害する。全開始時イギリス軍ユニットは、戦略ターンAにルアーヴル（Le Harve）(W5801)に、または戦略ターンBに西部戦線地図のいずれかの連合軍支配下港のどちらかから登場する。この戦前イベントのプレイによって、連合軍戦前イベント#5と6は無効にされるが、連合軍戦前イベント#7によって無効にされる。

**(8) ゲーベン号：** ゲーベン号がフランス北アフリカ軍の輸送を妨害する。戦略ターンAに登場することが表示されている全てのフランス軍3-4-4ユニットは、代わりに戦略ターンBに登場する。

**(9) ルーマニア協定：** 戦略ターンCに中欧列強ルーマニア参戦イベントをその陣営のイベントプールに加えること。

**(10) 大モルトケ：** 中欧列強プレイヤーは、最低限合計100攻撃力値の開始時ドイツ軍W戦闘ユニットを開始時Eユニットとして配置しなければならない。中欧列強プレイヤーはまた、好きなだけ東部戦線地図に開始時W司令部を配置することもできる。ベルギーとルクセンブルグは今回は中立状態であり、決してどちらの陣営にも参加しない。イギリス軍は戦略ターンBに参戦し、そしてイギリス軍開始時および戦略ターンAの増援はそのターンに登場する。イギリス軍戦略ターンA資源ポイントは、得られない。アメリカ参戦マーカーを戦略ターンPに動かすこと。通常の勝利条件は、使用されない。中欧列強は、8以上の勝利ポイントを獲得（連合軍のを引いた後）しており、アメリカ参戦の時点までにブレスト-リトフスク条約(5.46項)を結んでいる場合、勝利する。その他の結果は、連合軍勝利である。この戦前イベントは、中欧列強戦前イベント#5、6および7と組み合わせることができず、連合軍戦前イベント#5、6、7および10を無効にする。

## [21.0] シナリオ

**概要：** 以下のシナリオは、途中からゲームを開始したいプレイヤーの為に用意されている。統合ゲームをプレイしている場合、シナリオを開始する前に統合ゲーム用の駒を準備することを忘れないこと（19.12項）。

### [21.1] 全てのシナリオに関する一般配置ルール

**[21.11] 開始ライン。** 全シナリオには、連合軍戦線ヘクスのリストが用意されている。中欧列強戦線は、連合軍戦線に直接隣接しているヘクスである。これは通常は西部およびイタリア戦線地図の東側または北側； 東部戦線およびコーカサス戦線地図の西側およびサロニカ戦線の場合は北側である。中欧列強開始線は通常エジプト戦線地図の東側、そしてイラク戦線地図の北側である。敵側陣営の戦線の後方でプレイを開始する陣営の要塞および重要塞は、破壊されているものとみなされる。

**[21.12] 連合軍配置。** 全シナリオにおいて、連合軍プレイヤーはシナリオの制限に従って全戦線地図上の連合軍戦線ヘクス上または後方に先に配置する。特定のヘクス内に

配置するようにリストされているユニットは、そのヘクス内で開始しなければならない。スタック制限は、配置時に守られなければならない。

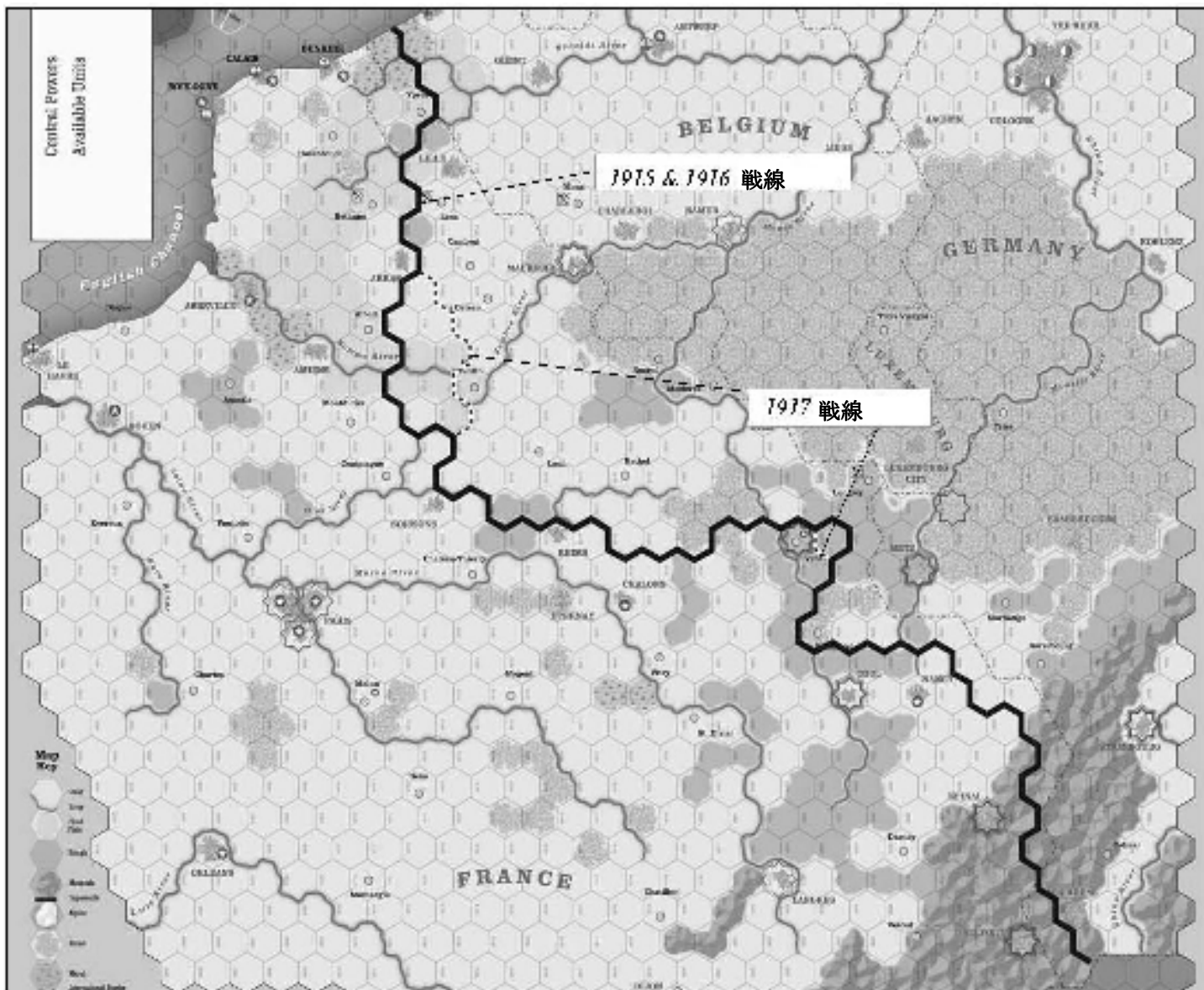
全シナリオにおいて、単にエジプト内で開始とリストされている連合軍ユニットは、スエズ運河の西側に配置される。

**[21.13] 中欧列強配置。** 全シナリオにおいて、中欧列強プレイヤーはシナリオの制限に従って全戦線地図上の連合軍戦線ヘクスの中央列強側に2番目に配置する。特定のヘクス内に配置するようにリストされているユニットは、そのヘクス内で開始しなければならない。スタック制限は、配置時に守られなければならない。

**[21.14] 増援：** シナリオ開始後に登場する全新ユニットは、ユニットマニフェストと増援予定に従ってその該当する戦略ターンボックス内に置かれる。

### [21.2] 1915年シナリオ

**[21.21] 概要：** このシナリオは1915年5月の作戦ターン新ユニットフェイズから開始され、1919年6月作戦ターンの終了までに完了する。GW i NE 単独でプレイ



している場合、シナリオは1918年11月/12月作戦ターンの終了までに完了する。全ての適用可能なルールは、適用される。連合軍は西部戦域で主導権を持っており、中欧列強は東部戦域で主導権を持っている。

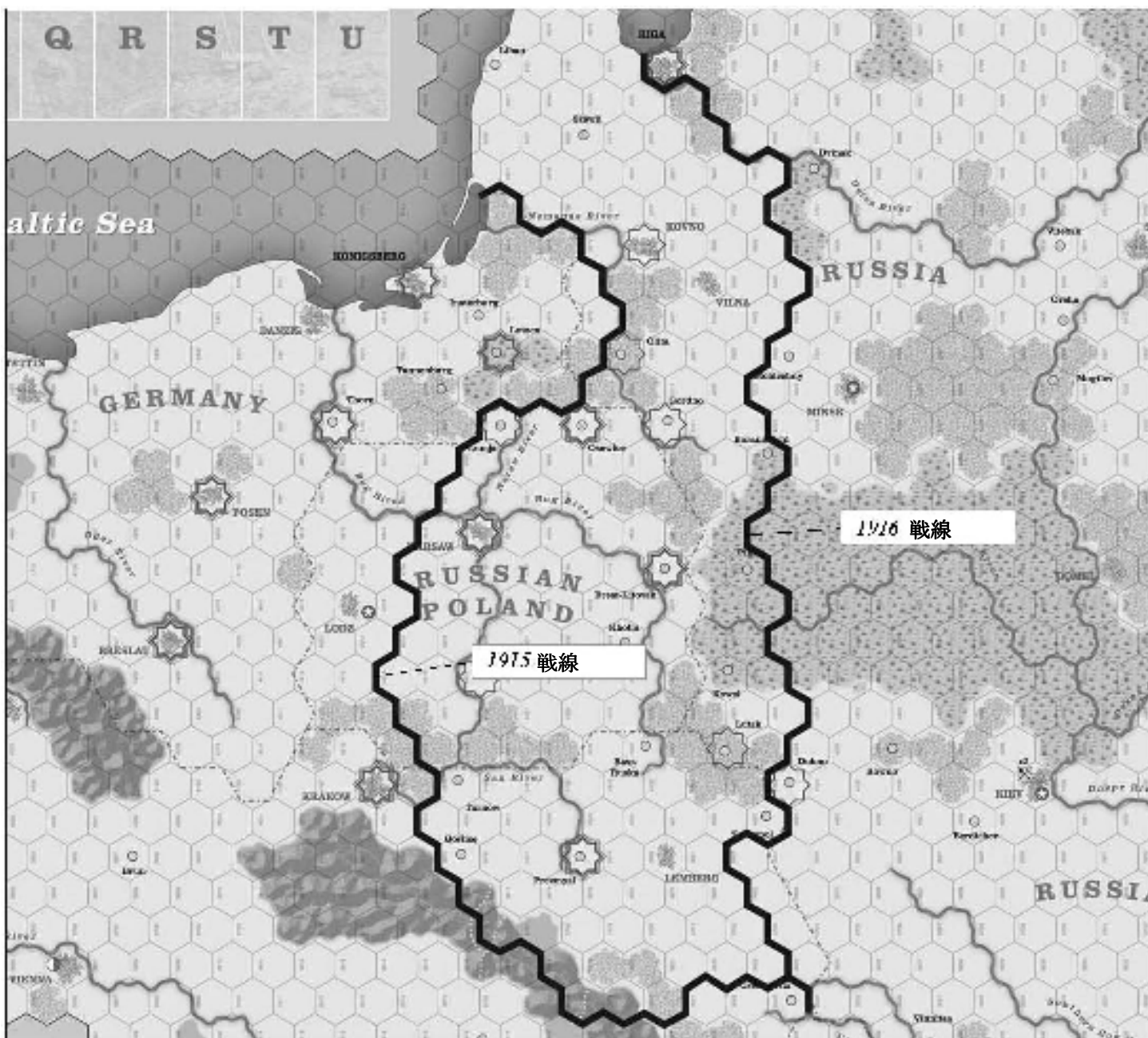
**[21.22] 陣営：** 中欧列強陣営は、オーストリア-ハンガリー、ドイツおよびオスマン帝国から構成される。連合軍陣営は、ベルギー、大英帝国、フランス、イタリア、モンテネグロ、ロシア帝国およびセルビアから構成される。  
注意： イタリア参戦イベントは、1915年イベントフェイズ時にプレイされている。イタリア軍ユニットはイタリア内に配置されるが、1915年6月まで移動も攻撃も行えない（そして中欧列強ユニットは、イタリア内に移動および攻撃できない）。ブルガリア、ギリシャ、ルーマニアおよびアメリカは、中立である。

**[21.23] 開始ライン：** 連合軍戦線は以下に表記する通りである。

- 西部戦線連合軍戦線： 6811-6612、6612-6411、6311、

6211、6111-5910、5811、5710-5511、5512、5412-5312、5313、5214-5217、5117-5120、5221-5224、5224-4922、4823-4827、4827-4628、4629-4529、4429、4329、4229-3831。

- イタリア戦線連合軍戦線： イタリア/オーストリア-ハンガリー国境。
- ロシア方面連合軍戦線： 5816、5817、5717、5718-5420、5319-5118、5118-5116、5116-4714、4615-4414、4414-4115、4015-3716、3717-3518、3518-3520、3621-3624、3524。
- セルビア方面連合軍戦線： セルビア-モンテネグロ/オーストリア-ハンガリー国境。
- ガリポリ方面連合軍戦線： アンザック/スヴラ湾、ヘラス岬。





- ・ コーカサス戦線連合軍戦線： ロシア内の全ヘクス、N2841、N2940 および N2941を除くペルシャ内の全ヘクス、およびヘクス列32xxと36xx (含める) の間のヘクス列xx36 (含まず) の東側のトルコ内の全ヘクス。
- ・ エジプト戦線連合軍戦線： スエズ運河の西側全ヘクス。
- ・ イラク戦線連合軍戦線： ヘクス列N20xxの東側およびヘクス列Nxx48南側の全ヘクス。

## [21. 24] 連合軍配置

**概要：** 以下特別指示されているものを除き、戦略ターンDまでの全連合軍ユニットが使用できる。西部戦線地図上では、各連合軍戦線ヘクスは、最低限1個連合軍戦闘ユニットを含んでいなければならない。イタリア戦線地図上では、全イタリア軍ユニットはイタリア内に配置される。東部戦線地図上では、各ロシア方面連合軍戦線ヘクスは、最低限1個ロシア軍戦闘ユニットを含んでいなければならない。全ロシア軍司令部ユニットは、消耗面で配置される。全ての連合軍司令部ユニットは、その支援面で配置される。

**ベルギー軍：** ベルギー軍は、1 R Pで開始する。全ベルギー軍ユニットは、ヘクスW6811 と W6810内に配置されなければならない。

**イギリス軍：** イギリス軍は、0 R Pで開始する。以下のユニットを取り除いておくこと： 2 x 3-4 歩兵師団 (10 I N、11 I N)、6 x 1-4 歩兵旅団 (12 I N B D、16 I N B D、17 I N B D、18 I N B D、30 I N B D、33 I N B D)、4 x 0-1-4 運河防衛中隊、1 x 1-6 騎兵旅団 (6 B D)。GW i Eをプレイしている場合、これらのユニットは決してプレイに登場しない。GW i E/NE または GW i NEをプレイする場合、以下の近東配置指示に従ってそれらを配置すること。全て残りのイギリス軍ユニットは、以下の通りに配置される：

- ・ アンザック/スヴラ (Anzac/Suvla) (E1122)に： 1 A S および N Z 歩兵師団。
- ・ ヘラス岬 (Cape Hellas) (W6707)に： 第29 (1 ステップ 戦力で) および 63 R N 歩兵師団。
- ・ カレー (Calais) (W6707)に： 第42および第52歩兵師団。
- ・ 欧州デッドパイル内に： いずれか2個ユニット。
- ・ 全て残りの使用可能なイギリス軍ユニットは、西部戦線地図上のヘクス列66xx と 62xx (含む) の間に配置される。第1から第7歩兵師団は既に減少した状態でシナリオを開始する。
- ・ 近東： エジプト内： 2 x 3-4 歩兵師団 (10 I N、11 I N) および4個運河防衛中隊。イラク内： N2149内に3 x 1-4 歩兵旅団および1 x 1-6 騎兵旅団、そしてバスラ (Basra) (N2252)内に3 x 1-4 歩兵旅団。

**フランス軍：** フランスは3 R Pで開始する。プレイからL F Dユニットを除去すること。第1歩兵師団をヘラス岬 (E1022)に配置すること。第2歩兵師団をカレー (W6707)に配置すること。いずれか5個のユニットを欧州デッドパイル内に配置すること。全ての戦線ヘクスが最低限1個

戦闘ユニットによって占められている条件で、全て残りのユニットは西部戦線地図上に連合軍戦線上または背後に配置される。フランス軍ユニットは、配置時にベルギー軍およびイギリス軍ユニットとスタックできない。

**イタリア軍：** イタリア軍は0 R Pで開始する。全イタリア軍ユニットをイタリア内に配置する。

**ロシア軍—欧州：** ロシア軍は0 R Pで開始する。以下のユニットを取り除いておくこと： 2 x 3-4-4 歩兵師団 (4 T K S、5 T K S)、4 x 2-3-4 歩兵師団 (20、39、66、4 C A U)、8 x 1-4 歩兵旅団 (1 C A U B D、2 C A U B D、3 C A U B D、1 K U B B D、3 K U B B D、4 K U B B D、4 T K S B D、5 T K S B D)、1 x 1-2-6 騎兵軍団 (1 C A U C R P)、1 x 1-6 騎兵軍団 (T C C C R P) およびペルシャコサック師団。GW i Eをプレイしている場合、これらのユニットは決してプレイに登場しない。統合ゲームまたはGW i NEをプレイしている場合、下記の指示に従ってコーカサス内に配置する。これを行った後、連合軍プレイヤーは自軍の使用可能な残っているロシア軍非-司令部ユニットを106個無作為に選ばなければならない。これらのユニットおよび使用可能なロシア軍司令部 (消耗面が表) は、各戦線ヘクスが最低限1個ロシア軍戦闘ユニットによって占められている条件で、ロシア方面連合軍戦線の連合軍側に配置される。全て残りのロシア軍戦闘ユニットは、欧州デッドパイル内に配置される。

**ロシア軍—コーカサス：** 近東デッドパイル内に1 x 1-6 騎兵軍団および1 x 1-4 歩兵旅団を配置すること。以下のユニットを近東ユニット使用可能ボックス内またはコーカサス戦線地図上に配置すること： 7 x 1-4 歩兵旅団、4 x 2-3-4 歩兵師団、2 x 3-4-4 歩兵師団、1 x 1-2-6 騎兵軍団およびペルシャコサック師団 (後者はペルシャ内)。ヘクスN3338内に1 x 1-4 アルメニアユニットを配置すること。

**セルビア軍/モンテネグロ軍：** セルビア軍は、0 R Pで開始する。全セルビア軍ユニットをセルビア内に、そして全モンテネグロ軍ユニットをモンテネグロ内に配置すること。

## [21. 25] 中欧列強配置

**概要：** 以下特別指示されているものを除き、戦略ターンDまでの全中欧列強軍ユニットが使用できる。西部およびロシアの連合軍戦線に隣接する全ての戦線ヘクスは、最低限1個中欧列強戦闘ユニットを含んでいなければならない。全中欧列強司令部ユニットは、その支援面で配置される。

**オーストリア-ハンガリー軍：** オーストリア-ハンガリー軍は、0 R Pで開始する。3個1-6 騎兵軍団と4個歩兵師団を欧州デッドパイル内に配置すること。15個戦闘ユニットをイタリア戦線地図上に配置すること。1個師団をヘクスE2912内に配置すること。10個戦闘ユニットをセルビア/モンテネグロ国境に隣接した状態でオーストリア-ハンガリー内に配置すること。1個司令部ユニットを以下のヘクスのそれぞれに配置すること： E4312、E3714、E3616 および E3319。全て残りのオーストリア軍ユニットを、東部戦線地図上のロシア方面連合軍戦線のヘクス列44xxの南側で中欧列強側に配置すること。

**ドイツ軍：** ドイツ軍は2 R Pを持っている。3個ドイツ軍歩兵ユニットを欧州デッドパイル内に配置すること。東部



戦線地図上では、第11軍司令部はヘクス E3914内に、南方軍司令部はヘクス E3418内に置かれる。更なる司令部ユニットは、以下の東部戦線ヘクス内に配置される： E5418、E5316、E5114 および E4613。全て残りの司令部は、西部戦線地図上の連合軍戦線の中欧列強側のヘクス内に配置される。51個戦闘ユニットを東部戦線地図上のロシア方面連合軍戦線の中欧列強側に配置すること。20個より多くのユニットをヘクス列50xxの北側に配置することはできない。全て残りの戦闘ユニットは、上記に制限内で西部戦線地図の連合軍戦線の中欧列強側ヘクス内に配置される。オーバーオストは、使用可能である。

#### トルコ軍 - 近東：

- 近東デッドパイル内： 2x2-4歩兵師団。
- トルコ軍必要予備ボックス内： [GW i E/NE]： 6x2-4歩兵師団。[GW i NE]： 8x2-4歩兵師団。
- アラビア内： 4x1-2-4歩兵師団。
- エジプト戦線地図上のスエズ運河の東側： 2x2-4歩兵師団。
- イラク戦線地図上： ヘクスN2040内にペルシャ警備隊師団； ヘクスN1949内に1x2-4歩兵師団； ヘクスN1845内に1x2-4歩兵師団および1x1-6騎兵旅団。
- コーカサス戦線地図上のトルコ内で、トルコ内（のみ）のロシア軍ユニットに隣接していない： 11x2-4歩兵師団および1x1-6騎兵旅団。

**[21.26] 増援&記録欄：** この冊子の巻末のユニットマニフェストと増援予定を照合し、どの版のゲームをプレイするかによって調整を加えながら該当する待機ボックス内に戦略ターンD以降に登場する全てのユニットとイベントを配置すること。ターン記録マーカーを、連合軍西部/中欧列強東部面を表示しながらターン記録欄の1915年5月のマス内に置くこと。  
[GW i E & GW i E/NE]： イギリス軍/ベルギー軍、フランス軍およびドイツ軍塹壕状態マーカーを、塹壕状態欄の-2のマス内に置くこと。残りの塹壕状態マーカーをNEマス内に置くこと。

以下のマーカーを総合記録欄に以下のマス内に置くこと：

#### [GW i E & GW i E/NE]

中欧列強勝利ポイント．．．．． 6  
連合軍占領都市．．．．． 1  
勝利ポイント再獲得．．．．． 0

#### [GW i E/NE & GW i NE]

トルコ必要予備．．．．． 6  
トルコ降服．．．．． 1  
中欧列強近東勝利ポイント．．．．． 0

#### [GW i NE]

ロシア軍、イギリス軍、トルコ軍近東RP．．．．． 0

**[GW i E & GW i E/NE]：** アメリカ参戦マーカーをターン記録欄の戦略ターンOに置くこと。レン（Lens）、ロンウィー（Longwy）およびモンズ（Mons）の資源マーカー

をターン記録欄の戦略ターンAに置くこと； それらは戦略ターンEに活性化状態になる。

**[21.27] 連合軍イベント：** 連合軍プレイヤーは、以下を除いて自分のイベントプール内に自分のCイベントの全てを入れなければならない（どのゲームがプレイされているかによって調整される）

GW i E 単独： ガリポリ、イタリア参戦および1枚のイギリス軍ハリケーン弾幕射撃。

GW i E/NE： 上記に加えてロシア軍上陸作戦、イラク小艦隊、および1枚のロシア軍冬季攻勢。

GW i NE 単独： 上記にリストされている近東イベントに1枚のロシア軍2RPイベントを加える。

これらのイベント全てはプレイされている。GW i E/NE & GW i NEにおいて、ロシア軍上陸作戦は有効である。

**[21.28] 中欧列強イベント：** 中欧列強プレイヤーは、以下を除いて自分のイベントプール内に自分のCイベントの全てを入れなければならない（どのゲームがプレイされているかによって調整される）

- GW i E 単独： 塩素ガス、セルビアチフス、Uボート、1枚のイギリス軍作戦計画硬直化およびオーストリア軍ポーランド師団。
- GW i E/NE： 上記に加えてアルメニア人大虐殺、1枚のエンヴィル攻勢。
- GW i NE 単独： 上記にリストされている近東イベントに1枚のトルコ軍1RPイベントと1枚のイニシアティブイベント。

これらのイベント全てはプレイされている。セルビアチフスは、ターン記録欄の1915年1月/2月のマスに置かれる。Uボートイベントは、戦略戦ボックス内に置かれる。オーストリア軍ポーランド師団は、前述している通りにロシア軍に対峙している他のオーストリア軍ユニットと一緒に配置される。

## [21.3] 1916年シナリオ

**[21.31] 概要：** このシナリオは1916年1月/2月の作戦ターンイベントフェイズから開始され、1919年6月作戦ターンの終了までに完了する。GW i NE単独でプレイしている場合、シナリオは1916年1月/2月の作戦ターン新ユニットフェイズから開始され、1918年11月/12月作戦ターンの終了までに完了する。全ての適用可能なルールは、適用される。連合軍は東部戦域で主導権を持っており、中欧列強は西部戦域で主導権を持っている。

**[21.32] 陣営：** 中欧列強陣営は、オーストリア-ハンガリー、ブルガリア、ドイツおよびオスマン帝国から構成される。連合軍陣営は、ベルギー、大英帝国、フランス、イタリア、ロシア帝国およびセルビアから構成される。モンテネグロは全滅しており、ギリシャ、ルーマニアおよびアメリカは中立である。

**[21.33] 開始ライン：** 連合軍戦線は以下に表記する通りである。

- 西部戦線連合軍戦線： 6811-6612、6612-6411、6311、6211、6111-5910、5811、5710-5511、5512、5412-5312、5313、52145217、5117-5120、5221-5224、5224-4922、4823-4827、4827-4628、4629-4529、4429、4329、4229-3831。
- イタリア戦線連合軍戦線： この戦線はイタリア/オーストリア-ハンガリー国境に沿って引かれるが、以下の例外がある： 2412、2414-2416、2517-2819、3021、2829、2729、2529-2328。
- ロシア方面連合軍戦線： 6120-6121、6121-5922、5923-5824、5723-5524、5524-5223、5223-5024、5024-4823、4723-4624、45234324、4224-4123、4024-3923、3922-3524。
- セルビア方面連合軍戦線： 指定された戦線は無いが、連合軍ユニットはサロニカ (Salonika) (E1116) の 2 ヘクス以内のどこにでも配置できる。中欧列強サロニカ戦線ユニットは、E12xxヘクス列の北側の連合軍ユニットによって支配されていない補給状態のヘクス内でアルバニア、セルビアおよびあるいはギリシャ内に配置することができる。
- ガリポリ方面連合軍戦線： ガリポリからは撤退しており、戦役は終了している。
- コーカサス戦線連合軍戦線： N4234-N2841 (含める) の線から東側の全ヘクス。
- エジプト戦線連合軍戦線： スエズ運河の西側全ヘクス。
- イラク戦線連合軍戦線： ヘクス列N15xxの東側およびヘクス列Nxx46南側の全ヘクス。

### [21.34] 連合軍配置

**概要：** 以下特別指示されているものを除き、戦略ターンGまでの全連合軍ユニットが使用できる。西部戦線地図上では、各連合軍戦線ヘクスは、最低限 1 個連合軍戦闘ユニットを含んでいなければならない。イタリア戦線地図上では、全非-山岳戦線ヘクスは、最低限 1 個イタリア軍戦闘ユニットを含んでいなければならない。東部戦線地図上では、各ロシア方面連合軍戦線ヘクスは、最低限 1 個ロシア軍戦闘ユニットを含んでいなければならない。全ての連合軍司令部ユニットは、その支援面で配置される。

**ベルギー軍：** ベルギー軍は、2 RP で開始する。全ベルギー軍ユニットは、ヘクスW6811 と W6810内に配置されなければならない。

**イギリス軍—欧州：** イギリス軍は、3 RP で開始する。全イギリス軍ユニットは、1 ステップ戦力で開始する。以下のユニットを取り除いておくこと： 7x3-4 歩兵師団 (10 IN、11 IN、13NA、42T、52T、53T、および 54T)、1x3-4-4 歩兵師団 (7 IN)、7x1-4 歩兵旅団 (12 INBD、16 INBD、17 INBD、18 INBD、30 INBD、33 INBD、42 INBD)、4x0-1-4 運河防衛中隊、2x1-6 騎兵旅団 (6BD、7YBD)、1x1-5

騎兵旅団 (ICBD)、および南ペルシャライフル兵師団。GW i E をプレイしている場合、これらはプレイに登場しない。GW i E/NE または GW i NEをプレイする場合、以下の近東配置指示内にそれらの配置が説明されている。全て残りのイギリス軍ユニットは、以下の通りに配置される：

- 1x3-4-4 および 4x3-4 歩兵師団をサロニカ戦線に配置すること。
- 欧州デッドパイル内に 2x1-2-6 騎兵師団およびその他の 4 個歩兵師団を配置すること。
- 全て残りの使用可能なイギリス軍ユニットは、西部戦線地図上のヘクス列N58xxの北側に配置される。第 1 から第 7 歩兵師団は既に減少した状態でシナリオを開始する。

**イギリス軍—エジプト：** [GW i E/NE]&[GW i NE]：10 INおよび11 IN歩兵師団、4 個運河防衛中隊。7YBD および ICBDは、近東使用可能ユニットボックス内であり、エジプトの配置用に使用可能である。42T、52T、53T、54T歩兵師団は、エジプト [GW i E/NE]内； または近東使用可能ユニットボックス[GW i NE]内のどちらかに配置される。

**イギリス軍—イラク内：** [GW i E/NE]&[GW i NE]：

- クート (Kut) (N1845)内： 3x1-4 歩兵旅団 (16 INBD、17 INBD、18 INBD)。
- N2147内： 3x1-4 歩兵旅団および 1x1-6 騎兵旅団 (12 INBD、30 INBD、33 INBD、6BD)。
- 42 INBDおよびSPRユニットは、近東使用可能ユニットボックス内であり、イラク (SPR用にペルシャ) の配置用に使用可能である。
- 7 IN師団は、バスラ (Basra) (N2252) [GW i E/NE]内、または近東使用可能ユニットボックス[GW i NE]内のどちらかに配置される。

**イギリス軍—近東—その他：** 13NAは、近東デッドパイル [GW i E/NE]に配置されるか、プレイに登場しない [GW i NE]。

**フランス軍：** フランスはORPで開始する。プレイからLFDおよびITLユニットを除去すること。4x2-3-4 師団をサロニカに配置すること。いずれか 4 個のユニットを欧州デッドパイル内に配置すること。全ての戦線ヘクスが最低限 1 個戦闘ユニットによって占められている条件で、全て残りのユニットは西部戦線地図上に連合軍戦線上または背後に配置される。フランス軍ユニットは、配置時にベルギー軍およびイギリス軍ユニットとスタックできない。

**イタリア軍：** イタリア軍はORPで開始する。2 個イタリア軍ユニットをサロニカ戦線に配置すること。全て残りのイタリア軍ユニットを、前述している制限内でイタリア戦線地図上に配置する。

**ロシア軍—欧州：** ロシア軍はORPで開始する。以下のユニットを取り除くこと： 2x3-4-4 歩兵師団 (4TKS、5TKS)、7x2-3-4 歩兵師団 (6、20、39、66、1CAU、

4CAU、7CAU)、3x1-2-3歩兵師団(123、127、CAUF)、9x1-4歩兵旅団(1CAUBD、2CAUBD、3CAUBD、1KUBBD、2KUBBD、3KUBBD、4KUBBD、4TKSBD、5TKSBD)、1x1-3歩兵旅団(CAU FBD)、1x1-2-6騎兵軍団(1CAUCRP)、1x1-6騎兵軍団(TCCCRP)、1x1-2/0-2司令部(CAU)およびペルシャコサック師団。GW i Eをプレイしている場合、これらのユニットは決してプレイに登場しない。統合ゲームまたはGW i NEをプレイしている場合、下記の指示に従ってコーカサス内にこれらは配置される。これを行った後、15個ユニットを欧州デッドパイル内に配置すること。全て他のロシア軍ユニットは、各戦線ヘクスが最低限1個ロシア軍戦闘ユニットによって占められている条件で、ロシア方面連合軍戦線の連合軍側に配置される。

#### ロシア軍—コーカサス [GW i E/NE]:

- 近東ユニット使用可能ボックス内: 2x2-3-4歩兵師団(1CAU、7CAU)、1x1-2-3歩兵師団(CAUF)、1x1-4歩兵旅団(2KUBBD)、1x1-3歩兵旅団(CAU FBD)。
- コーカサス移送ボックス内: 1x2-3-4歩兵師団(6)。
- 近東デッドパイル内: 1x1-6騎兵軍団(TCCCRP)、4x1-4歩兵旅団および1x1-4アルメニアユニット。
- コーカサス戦線地図上: 4x1-4歩兵旅団、4x2-3-4歩兵師団(20、39、66、4CAU)、2x3-4-4歩兵師団(4TKS、5TKS)、2x1-2-3歩兵師団(123、127)、1x1-2-6騎兵軍団(1CAUCRP)、1x司令部ユニット(CAU)(支援面を表)、およびペルシャコサック師団(ペルシャ内)。
- [GW i NE 単独]: 第6師団が近東ユニット使用可能ボックス内で開始することを除いて上記の通り。

**セルビア軍/モンテネグロ軍:** モンテネグロ軍は全滅している。セルビア軍は、0RPで開始する。軍司令部を除いた全セルビア軍ユニットは、欧州デッドパイル内でシナリオを開始する。セルビア軍司令部ユニットを、サロニカ(Salonika)(E1116)内に配置すること。

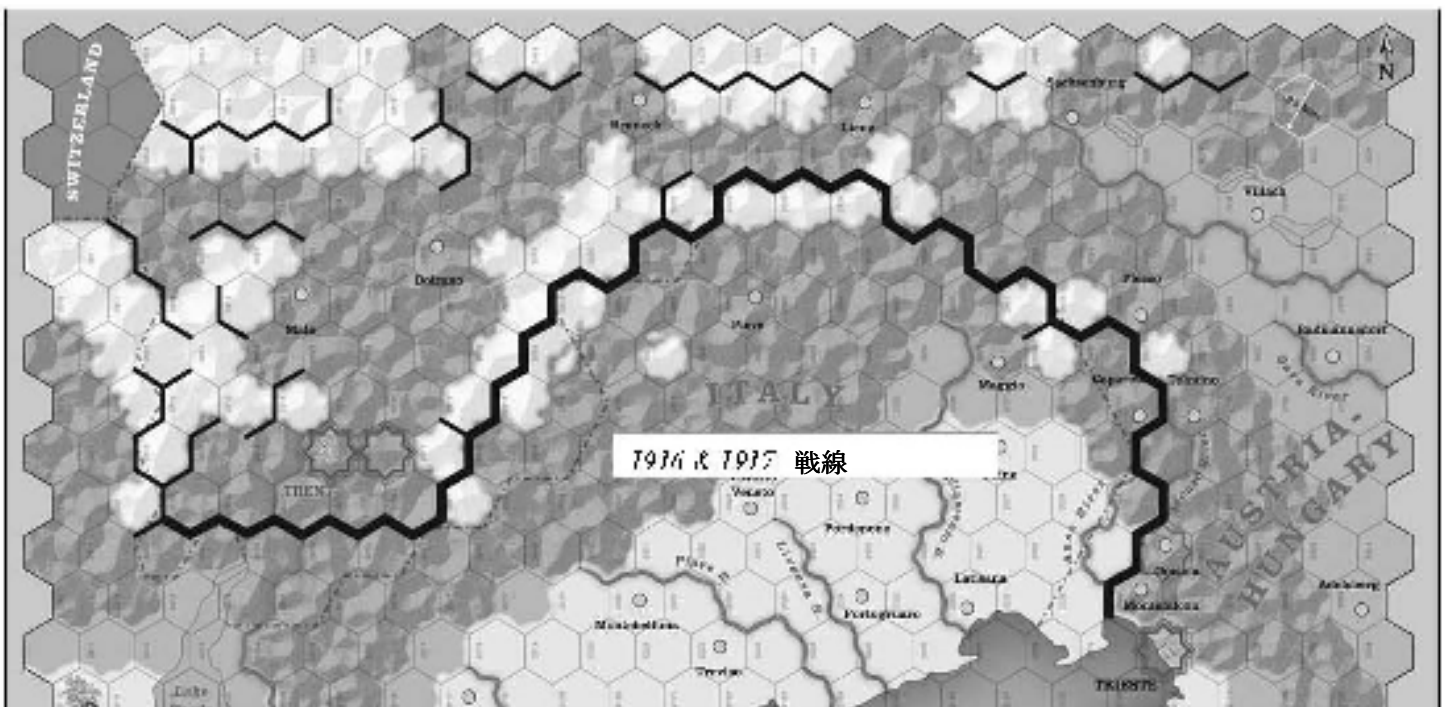
#### [21.35] 中欧列強配置

**概要:** 以下特別指示されているものを除き、戦略ターンGまでの全中欧列強軍ユニットが使用できる。西部およびロシア方面連合軍戦線に隣接する全ての戦線ヘクスは、最低限1個中欧列強戦闘ユニットを含んでいなければならない。全中欧列強司令部ユニットは、その支援面で配置される。

**オーストリア-ハンガリー軍:** オーストリア-ハンガリー軍は、0RPで開始する。2個1-6騎兵軍団を欧州デッドパイル内に配置すること。1個司令部と19個戦闘ユニットをイタリア戦線地図上に配置すること。3個戦闘ユニットをモンテネグロに配置すること。4個戦闘ユニットをサロニカ戦線に配置すること。全て残りのオーストリア軍ユニットをロシア方面連合軍戦線に配置し、ヘクス列E46xxの北側に4個ユニットより多く配置しないこと。

**ブルガリア軍:** ブルガリア軍は、0RPで開始する。全ブルガリア軍ユニットは、2ステップ戦力である。4個はブルガリア内に、残りはサロニカ戦線に配置すること。

**ドイツ軍:** ドイツ軍は3RPを持っている。47個師団と4個司令部(第11および南方軍を含める)を、ロシア方面連合軍戦線に配置すること。南方軍司令部と6個までの師団をヘクス列E46xxの南側に配置できる。4個戦闘ユニットをサロニカ戦線に配置すること。全て残りの戦闘ユニットは、上記に制限内で西部戦線地図の連合軍戦線の中欧列強側ヘクス内に配置される。OHLは、使用可能である。



**トルコ軍—欧州：** 注意： 全てのユニットは、欧州トルコ軍ユニットである。トルコ軍は、3RPを持っている。GW i Eをプレイしている場合、欧州トルコ内に9x2-4 および 1x3-4-4 歩兵師団を配置すること。GW i E/NEをプレイしている場合、欧州トルコ内に7x2-4 および 1x3-4-4 歩兵師団を配置すること。

#### トルコ軍—近東：

- ・ 近東デッドパイル内： 2x2-4 歩兵師団および 1x1-6 騎兵旅団。
- ・ トルコ軍必要予備ボックス内： 1x1-2-4 および 10x2-4 歩兵師団。
- ・ アラビア内： 4x1-2-4 歩兵師団。
- ・ エジプト戦線地図上： 2x1-2-4 および 5x2-4 歩兵師団（エジプト内に3個を越えて配置できず、その内のどれもスエズ運河の隣に配置することはできない）。
- ・ イラク戦線地図上： ヘクスN2040内にペルシャ警備隊師団； ヘクス “K”内に4x2-4 歩兵師団； ヘクスN1641内に1x2-4 歩兵師団。
- ・ コーカサス戦線地上の連合軍戦線の中欧列強側： 15x2-4 歩兵師団および 1x1-6 騎兵旅団。

**[21.36] 増援&記録欄：** この冊子の巻末のユニットマニフェストと増援予定を照合し、どの版のゲームをプレイするかによって調整を加えながら該当する待機ボックス内に戦略ターンG以降に登場する全てのユニットとイベントを配置すること。ターン記録マーカーを、中欧列強西部/連合軍東部面を表示しながらターン記録欄の1916年1月/2月のマス内に置くこと。[GW i E & GW i E/NE]：イギリス軍/ベルギー軍、フランス軍およびドイツ軍塹壕状態マーカーを、塹壕状態欄の-2のマス内に置くこと；残りの塹壕状態マーカーを-1マス内に置くこと。

以下のマーカーを総合記録欄に以下のマス内に置くこと：

#### [GW i E & GW i E/NE]

中欧列強勝利ポイント．．．．． 9  
連合軍占領都市．．．．． 0  
勝利ポイント再獲得．．．．． 0

#### [GW i E/NE & GW i NE]

トルコ必要予備．．．．． 8  
トルコ降服．．．．． 0  
中欧列強近東勝利ポイント．．．．． 0

#### [GW i NE]

ロシア軍、イギリス軍、トルコ軍近東RP．．．． 0

[GW i E & GW i E/NE]： アメリカ参戦マーカーをターン記録欄の戦略ターンNに置くこと。レン（Lens）、ロンウィー（Longwy）およびモンズ（Mons）は、活性化している中欧列強資源ヘクスである。

**[21.37] 連合軍イベント：** 連合軍イベントプール内に全ての連合軍Gを入れること（どのゲームがプレイされて

いるかによって調整した後）。

[GW i E]： 全ての連合軍Cイベントは引かれそしてプレイされており、全ての連合軍航空隊ユニットは使用可能である。

[GW i E/NE & GW i NE]： 1枚のロシア軍冬季攻勢がプレイ用に使用可能であり、ロシア軍上陸作戦が有効であることを除いて、上記と同じ。

**[21.38] 中欧列強イベント：** 中欧列強イベントプール内に全ての中欧列強Gを入れること（どのゲームがプレイされているかによって調整した後）。

[GW i E]： 全ての中欧列強Cイベントは引かれそしてプレイされており、全ての中欧列強航空隊ユニットと撃墜王は使用可能である。戦略ターンCのUボートはプレイ済みの上無効にされており、それ以上のUボートイベントは無効にできない。オーストリア軍ポーランド師団は除去されており、補充することができない。[GW i E/NE & GW i NE]： フォン・デア・ゴルリッツが使用可能であることを除いて、上記と同じ。

## [21.4] 1917年シナリオ

**[21.41] 概要：** このシナリオは1917年4月の作戦ターンイベントフェイズから開始され、1919年6月作戦ターンの終了までに完了する。GW i NE単独でプレイしている場合、シナリオは1917年4月の作戦ターン新ユニットフェイズから開始され、1918年11月/12月作戦ターンの終了までに完了する。全ての適用可能なルールは、適用される。連合軍は西部戦域で主導権を持っており、中欧列強は東部戦域で主導権を持っている。

**[21.42] 陣営：** 中欧列強陣営は、オーストリアーハンガリー、ブルガリア、ドイツおよびオスマン帝国から構成される。連合軍陣営は、ベルギー、大英帝国、フランス、イタリア、ルーマニア、ロシア臨時政府、セルビア、およびアメリカ合衆国から構成される。ギリシャは中立である。モンテネグロは全滅しており、ルーマニアは崩壊している。アメリカは、戦略ターンLに参戦する。

**[21.43] 開始ライン：** 連合軍戦線は以下に表記する通りである。

- ・ 西部戦線連合軍戦線： 6811-6612、6612-6411、6311、6211-5813、5712、5613、5512、5412、5312、5313、5214-5217、5117-5120、5221-5223、5123-4922、4823-4827、4827-4628、4629、4529、4429、4329、4229-3831。
- ・ イタリア戦線連合軍戦線： この戦線はイタリア/オーストリアーハンガリー国境に沿っていくが、以下の例外がある： 2412、2414-2416、2517-2819、3021、2829、2729、2529-2328。
- ・ ロシア/ルーマニア方面連合軍戦線： 6120、6121-5922、5923、5824、5723-5524、5524-5223、5223-5024、5024-4823、4823-4624、4624-4222、4222-4023、4023-3721、3622-3421、3321-3323、3224、3123-2725、2725-2729。

- ・ サロニカ連合軍戦線： 1210-1213、1312-1315、1416、1417、1218。
- ・ コーカサス戦線連合軍戦線： N4331 N2839（含める）の線から東側の全ヘクス。
- ・ エジプト戦線連合軍戦線： エジプト内の全ヘクス。
- ・ イラク戦線連合軍戦線： ヘクス列N14xxの東側およびヘクス列Nxx39南側の全ヘクス。



#### [21.44] 連合軍配置

**概要：** 以下特別指示されているものを除き、戦略ターンLまでの全連合軍ユニットが使用できる。西部戦線地図上では、各連合軍戦線ヘクスは、最低限1個連合軍戦闘ユニットを含んでいなければならない。イタリア戦線地図上では、ヘクス 2412-2417、2618、2920、3021、3022、2927、2829、2729、2629、2529-2328は、最低限1個イタリア軍戦闘ユニットを含んでいなければならない。東部戦線地図上には、そのような制限は無い。全ての連合軍司令部ユニットは、その支援面で配置される。

**ベルギー軍：** ベルギー軍は、2RPで開始する。全ベルギー軍ユニットは、ヘクスW6811とW6810内に配置されなければならない。

**イギリス軍—欧州：** イギリス軍は、4RPで開始する。全イギリス軍ユニットは、1ステップ戦力で開始する。以下のユニットを取り除くこと： 2x3-4-4歩兵師団(3IN、7IN)、1x3x3-4歩兵師団(10IN、11IN、13IN、14IN、10NA、13NA、42T、52T、53T、54T、60T、74T、75T)、1x2-4歩兵師団(SPR)、4x0-1-4運河防衛中隊、8x1-4歩兵旅団(12INBD、16INBD、17INBD、18INBD、30INBD、33INBD、34INBD、42INBD)、1x3-6騎兵師団(Y)、1x1-5騎兵旅団(ICBD)、9x1-6騎兵旅団(6BD、7BD、7YBD、NZBD、5ASBD、1ALHBD、2ALHBD、3ALHBD、4ALHBD)、2x1-3/0-3司令部ユニット(13CRP、18CRP)。GWIEをプレイしている場合、戦略ターンOに欧州使用可能ユニットボックスに配置される74T師団を除いてこれらはプレイに登場しない。GWIE/NE または GWINEをプレイする場合、以下の近東配置指示内にそれらの配置が説明されている。全て残りのイギリス軍ユニットは、以下の通りに配置される：

- ・ 1x3-4-4および 4x3-4歩兵師団をサロニカ戦線に配置すること。

- ・ 欧州デッドパイル内に2x1-2-6騎兵師団を配置すること。
- ・ 全て残りの使用可能なイギリス軍ユニットは、西部戦線地図上のヘクス列N58xxの北側に配置される。これらのユニットの内の10個まで欧州使用可能ユニットボックスに配置することができる。

**イギリス軍—近東 [GWIE/NE]：** 10INおよび11IN歩兵師団はプレイから除去されている。

- ・ 近東使用可能ユニットボックス内： 2x3-4歩兵師団(60T、75T)、1x3x6騎兵師団(Y)。
- ・ 近東デッドパイル内： 6x1-4歩兵旅団(12INBD、16INBD、17INBD、18INBD、30INBD、33INBD)、1x3-4歩兵師団(13NA)。
- ・ エジプト内スエズ運河の西側： 4x0-1-4運河防衛中隊。
- ・ エジプト内： 6x3-4歩兵師団(10NA、42T、52T、53T、54T、74T)、7x1-6騎兵旅団(7YBD、NZBD、5ASBD、1ALHBD、2ALHBD、3ALHBD、4ALHBD)、1x1-5騎兵旅団(ICBD)。
- ・ イラク内： 2x司令部(13CRP、18CRP)[支援面表]、2x3-4-4歩兵師団(3IN、7IN)、2x3-4歩兵師団(13IN、14IN)、2x1-4歩兵旅団(34INBD、42INBD)、2x1-6騎兵旅団(6BD、7BD)。
- ・ ペルシャ： N2545内にSPR師団。
- ・ [GWINE 単独]： 以下を除いて上記と同じ：
  - 1) ユニットではなく10NAイベントを使用すること。
  - 2) プレイから13NA師団を取り除く。

**フランス軍：** フランスは4RPで開始する。プレイからLFDおよびITLユニットを除去すること。4個2-3-4師団と2個2-4歩兵師団をサロニカ戦線に配置すること。全て残りのユニットは西部戦線地図上のヘクス列W57xx（含める）の南側に配置される。

**イタリア軍：** イタリア軍は0RPで開始する。2個2-4歩兵師団をサロニカ戦線に配置すること。全て残りのイタリア軍ユニットを、前述している制限内でイタリア戦線地図上に配置する。

**ルーマニア軍：** ルーマニア軍は崩壊しており、0RPで開始する。6個1-2-4歩兵師団と1-6騎兵軍団を欧州デッドパイル内に配置すること。全て残りのルーマニア軍ユニットは、E2726の2ヘクス以内に配置される。

**ロシア軍—欧州：** ロシア軍は0RPで開始する。ツァーリーの退位が発生している。全てのロシア軍ユニットは、臨時政府軍である。プレイから第7、第8、第9、第11および親衛軍司令部を永久除去すること。以下のユニットを取り除くこと： 12x1-2-3歩兵師団(4TKS、5TKS、6、20、39、66、1CAU、4CAU、7CAU、123、127、CAUF)、9x1-4歩兵旅団



(1CAUBD、2CAUBD、3CAUBD、1KUBBD、2KUBBD、3KUBBD、4KUBBD、4TKSBD、5TKSBD)、1x1-3歩兵旅団(CAU FBD)、1x1-2-6騎兵軍団(1CAUCRP)、1x1-6騎兵軍団(TCCCRP)、1x1-2/0-2司令部(CAU) およびペルシャコサック師団。GW i Eをプレイしている場合、これらのユニットは決してプレイに登場しない。GW i E/NEまたはGW i NEをプレイしている場合、下記の指示に従ってコーカサス内にこれらは配置される。全て残りのロシア軍ユニットを、ロシア-ルーマニア戦線上または東側に配置すること。20個までのユニットを欧州使用可能ユニットボックス内に配置できる。

**ロシア軍—コーカサス：** コーカサス戦線上：

12x1-2-3歩兵師団(4TKS、5TKS、6、20、39、66、1CAU、4CAU、7CAU、123、127、CAUF)、4x1-4歩兵旅団、1x1-3歩兵旅団、1個司令部ユニット(支援面表) およびペルシャコサック師団(ペルシャ内)。

近東デッドパイル内： 1x1-2-6騎兵軍団、1x1-6騎兵軍団、5x1-4歩兵旅団および 1x1-4アルメニアユニット。

**セルビア軍/モンテネグロ軍：** モンテネグロ軍は全滅している。セルビア軍は、0RPで開始する。欧州デッドパイル内5個に 2-4山岳師団および 1-6騎兵軍団を配置すること。全て残りのセルビア軍ユニットは、サロニカ戦線に配置される。

**アメリカ合衆国軍：** 最初のアメリカ軍ユニットは、戦略ターンOに到着予定である。

### [21.45] 中欧列強配置

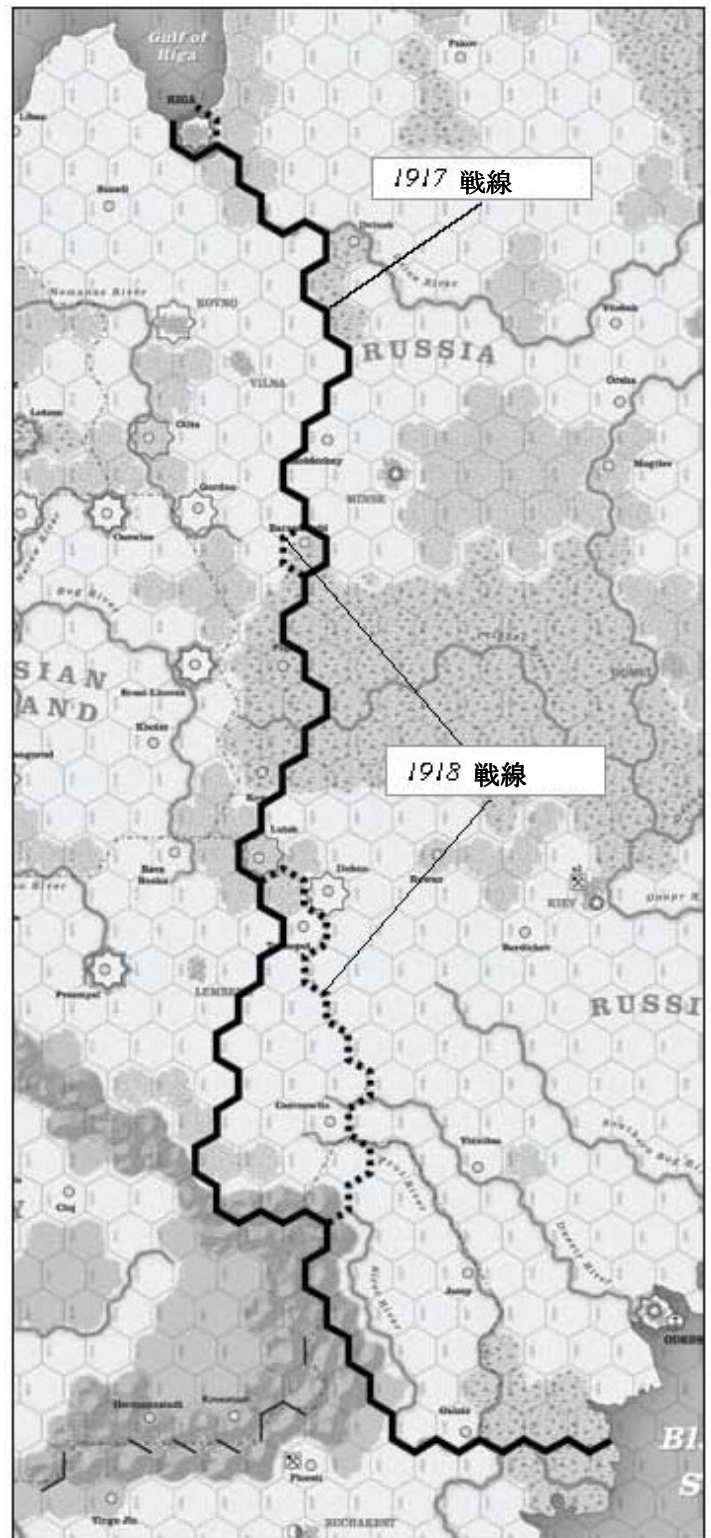
**概要：** 以下特別指示されているものを除き、戦略ターンLまでの全中欧列強軍ユニットが使用できる。ロシア-ルーマニア戦線に割り当てられるユニットは、アルバニア、ブルガリア、セルビア、モンテネグロ、ギリシャおよびトルコ内に配置できない。全てのサロニカ戦線ユニットは、アルバニア、セルビア、ブルガリアまたはモンテネグロ内に配置されなければならない。西部、ロシアおよびサロニカ戦線の全ての戦線ヘクスは、最低限1個中欧列強開始時ユニットを含んでいなければならない。イタリア戦線には、そのような制限は無い。全ての司令部ユニットは、その支援面で配置される。

**オーストリア-ハンガリー軍：** オーストリア-ハンガリー軍は、0RPで開始する。2個 1-6騎兵軍団を欧州デッドパイル内に配置すること。1個司令部と20個戦闘ユニット(88KB師団を含む)をイタリア戦線地図上に配置すること。2個戦闘ユニットをサロニカ戦線に配置すること。2個歩兵師団をロシア方面連合軍戦線のヘクス列 E42xxの北側に配置できる。それらは、配置時にドイツ軍ユニットとスタックできる。全て残りのオーストリア軍ユニットをロシア方面連合軍戦線に配置し、ヘクス列 E46xxの北側に4個ユニットより多く配置しないこと。

**ブルガリア軍：** ブルガリア軍は、0RPで開始する。全ブルガリア軍ユニットは、完全戦力である。ブルガリア軍司令部と8個師団は、サロニカ戦線に配置される。その他の師団は、ルーマニア内に配置される。

**ドイツ軍：** ドイツ軍は8RPで開始する。12個歩兵

師団を欧州デッドパイル内に配置すること。一部または全てのドイツ軍騎兵師団を歩兵師団に変換してプレイを開始することができる(プレイヤーの選択)。サロニカ戦線を除くいずれの戦線の20個までの師団が、中欧列強使用可能ユニットボックス内で開始できる。オーバーオストが使用可能である。



**西部戦線：** 第1から第7軍司令部、151個師団。H-L要塞をヘクス W5913、W5814、W5713、W5614内に配置すること。

**ロシア-ルーマニア戦線：** 第8から第12軍司令部、南方軍司令部、72個師団（その内の最低限半分は印刷されている防御力値が3以上でなければならない）。

**サロニカ戦線：** 3個師団。

**近東使用可能ユニットボックス：** 1x1-4\* 歩兵大隊 (601BN)

**トルコ軍-欧州：** トルコ軍は、ORPで開始する。  
GWIE： ルーマニア内に4x2-4 歩兵師団。欧州トルコ内に5x2-4 および 1x3-4-4 歩兵師団。GWIE/NE： ルーマニア内に4x2-4 歩兵師団。欧州トルコ内に1x1-4、3x2-4 および 1x3-4-4 歩兵師団。

**トルコ軍-近東：**

**注意：** 使用可能なものより多くのトルコ軍 2-4 がリストされている。デッドパイルから追加分ユニットを使用すること。

- ・ 近東使用可能ユニットボックス内： 4x1-4 歩兵師団 (55、56、57、59)、1x1-2-4 歩兵師団 (58)。ユニットの予備の配置説明に従うこと。
- ・ 近東デッドパイル内： 12x2-4 歩兵師団。
- ・ トルコ軍必要予備ボックス内： 1x1-2-4 および 5x2-4 歩兵師団。
- ・ アラビア内： 4x1-2-4 歩兵師団。
- ・ パレスチナ内： 1x司令部 (YAG) [支援面表]、2x1-2-4 および 5x2-4 歩兵師団、1x1-6 騎兵旅団 および 1x1-2-6 騎兵師団。
- ・ イラク戦線地図上： ヘクス N2040内にペルシャ警備隊師団； ヘクスN1040、N1336 および N1534のいずれかまたは全てに2x2-4 歩兵師団 および 2x1-6 騎兵旅団。
- ・ コーカサス戦線地上の連合軍戦線の中欧列強側： 1x1-2-4 および 14x2-4 歩兵師団。

**[21.46] 増援&記録欄：** この冊子の巻末のユニットマニフェストと増援予定を照合し、どの版のゲームをプレイするかによって調整を加えながら該当する待機ボックス内に戦略ターンL以降に登場する全てのユニットとイベントを配置すること。ターン記録マーカーを、連合軍西部/中欧列強東部面を表示しながらターン記録欄の1917年4月のマス内に置くこと。[GWIE & GWIE/NE]： イギリス軍/ベルギー軍、フランス軍およびドイツ軍塹壕状態マーカーを、塹壕状態欄の-2のマス内に置くこと；残りの塹壕状態マーカーを-1マス内に置くこと。

以下のマーカーを総合記録欄に以下のマス内に置くこと：

**[GWIE & GWIE/NE]**

中欧列強勝利ポイント . . . . . 10  
連合軍占領都市 . . . . . 0  
勝利ポイント再獲得 . . . . . 0

**[GWIE/NE & GWINE]**

トルコ必要予備 . . . . . 6  
トルコ降服 . . . . . 2  
中欧列強近東勝利ポイント . . . . . 0

**[GWINE]**

ロシア軍、イギリス軍、トルコ軍近東RP . . . . . 0

プロイエシュティ (Polesti) 資源マーカーを戦略ターンNに置くこと。レン (Lens)、ロンウィー (Longwy) およびモンズ (Mons) は、活性化している中欧列強資源ヘクスである。8枚の荒廃ゾーンマーカーを以下のヘクス W6012、W5912、W5812、W5813、W5711、W5712、W5612、W5613に置くこと。シナイパイプラインをエル・アリシ (El Arish) (N3311)に置くこと。

**[21.47] 連合軍イベント：** 連合軍プレイヤーは以下のイベントを連合軍イベントプール内に入れる：

- ・ GWIE： 2xイベント無し、フランス軍AAC、イギリス軍RTC、マスタードガス、抗地雷、護送船団、フォンク、ギリシャ参戦、フランス軍叛乱、虎。
- ・ GWIE/NE： 上記に加えて、全ての近東Kイベント。
- ・ GWINE： 2xイベント無し、および全ての近東Kイベント。

全てその他の連合軍のCからKのイベントは引かれそしてプレイされており、全ての連合軍航空隊ユニットおよび撃墜王は使用可能である。

イギリス軍実験戦車大隊は全滅しており、補充することができない。

**[21.48] 中欧列強イベント：** 中欧列強プレイヤーは以下のイベントを中欧列強イベントプール内に入れる：

- ・ GWIE： 2xイベント無し、ルーマニア参戦、2x突撃部隊イベント、マスタードガス、ブルックミュラー、リヒットホーフエン、3x新航空戦術、1xイギリス軍作戦硬直化 (K)。
- ・ GWIE/NE： 上記に加えて、全ての近東Kイベント。
- ・ GWINE： 2xイベント無し、および全ての近東Kイベント。

全てその他の中欧列強のCからKのイベントは引かれそして使用可能である1枚のトルコ軍の決意イベントを除いてプレイされている。戦略戦ボックス内に1枚のUボートイベントを置くこと。インメルマンとベークを除いて、全ての中欧列強航空隊ユニットと撃墜王は使用可能である。オーストリア軍ポーランド師団は除去されており、補充することができない。



## [21.5] 1918年欧州シナリオ

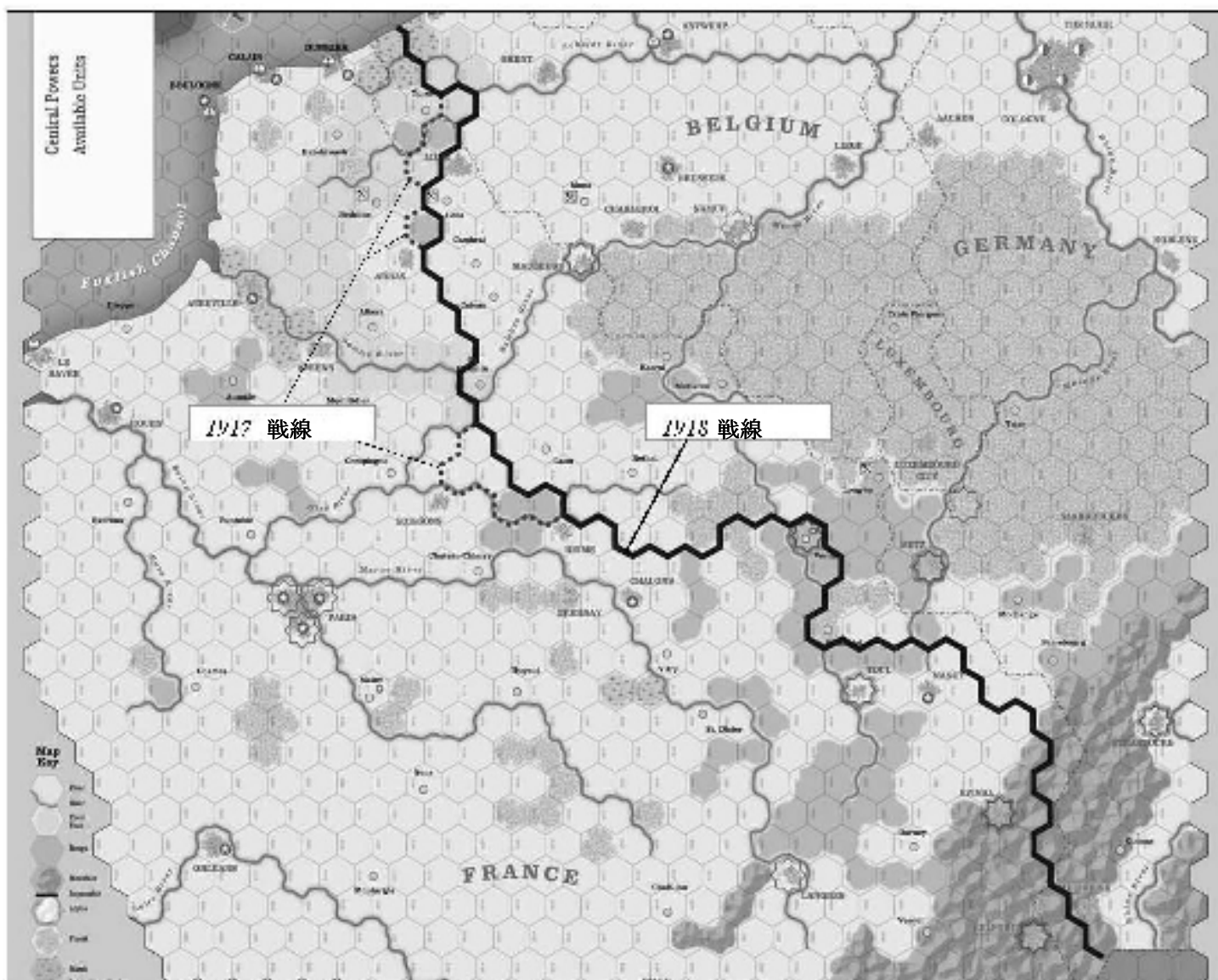
**[21.51] 概要：** このシナリオは1918年1月/2月の作戦ターンイベントフェイズから開始され、1919年6月作戦ターンの終了までに完了する。加えて、キャンペーンゲームのものより優先される特別中欧列強勝利条件が用意されている。

このシナリオは欧州戦線地図のみで実施される。近東地図は使用されない。トルコ降服サイ振り判定とトルコ軍必要予備を含めて、近東に特定されている全てのルールは無視すること。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。

**[21.52] 陣営：** 中欧列強陣営は、オーストリアーハンガリー、ブルガリア、ドイツおよびオスマン帝国から構成される。連合軍陣営は、ベルギー、大英帝国、フランス、ギリシャ、イタリア、ボルシェビキ政府ロシア、ルーマニア、セルビア、およびアメリカ合衆国から構成される。モンテネグロは全滅しており、ルーマニアとロシアは崩壊している。残っている中立国は無い。

**[21.53] 開始ライン：** 連合軍戦線は以下に表記する通りである。それぞれの開始ラインの敵側にある要塞に加えて、ルツスク (Lutsk) (E4222) とプレジミシル (Prezmysl) (E3918)は破壊されている。

- 西部戦線連合軍戦線： 6811-6711、6612、6613-6311、6212-6111、6012-5813、5712-5314、5315、5216-5217、5117-5120、5221-5223、5123-4922、4823-4827、4827-4628、4629、4529、4429、4329、4229-3831。
- イタリア戦線連合軍戦線： イタリア/オーストリアーハンガリー国境からヘクス 2511、2412-2415、2315-2318、2419、2319-2321、2222-2223、2223-2024。
- ロシア/ルーマニア方面連合軍戦線： 6221-5922、5923、5824、5723-5524、5524-5223、5223-5024、5023-4923、4823-4624、4624-4222、4223-4024、3923-3625、3524、3425-3324、3224、3123、2725、2725-2729。
- サロニカ連合軍戦線： 1210-1213、1312-1315、1416、1417、1218。



## [21.54] 連合軍配置

**概要：** 以下特別指示されているものを除き、戦略ターンOまでの全連合軍ユニットが使用できる。西部戦線およびイタリア戦線地図上では、各連合軍戦線ヘクスは、最低限1個連合軍戦線ユニットを含んでいなければならない。東部戦線地図上には、そのような制限は無い。全ての連合軍司令部ユニットは、その支援面で配置される。

**ベルギー軍：** ベルギー軍は、5RPで開始する。全ベルギー軍ユニットは、ヘクスW6811とW6810内に配置されなければならない。

**イギリス軍：** イギリス軍は、6RPで開始する。全イギリス軍ユニットは、1ステップ戦力で開始する。10NA、13NA、52T、53T、54T、3IN および 7IN 師団は、プレイから取り除くこと。デッドパイル内に2個1-2-6 騎兵師団を配置すること。連合軍プレイヤーは6個までのイギリス軍 (ANZAC、CND または PT を含めない) ユニットのサロニカ戦線に、そして4個イギリス軍ユニットをイタリア戦線に配置できる。全て残りのイギリス軍ユニットは、西部戦線地図上のヘクス列 W54xx (含める) の北側に配置される。15個までのイギリス軍ユニットを欧州使用可能ユニットボックスに配置することができる。

**フランス軍：** フランスは3RPで開始する。プレイからLFDおよびITLユニットを除去すること。連合軍プレイヤーは6個までのフランス軍ユニットをサロニカ戦線に、そして4個フランス軍ユニットをイタリア戦線に配置できる。全て残りのフランス軍ユニットは、西部戦線地図上のヘクス列 W55xx (含める) の南側に配置される。

**ギリシャ：** ギリシャ軍は、2RPで開始する。全てのギリシャ軍ユニットをサロニカ戦線に配置すること。

**イタリア軍：** イタリア軍は0RPで開始する。2個イタリア軍ユニットをサロニカ戦線に、そして2個を西部戦線に配置すること。全て残りのユニットを、イタリア戦線で開始する。

**ルーマニア軍：** ルーマニア軍は崩壊しており、0RPで開始する。6個 1-2-4 歩兵師団と 1-6 騎兵軍団を欧州デッドパイル内に配置すること。全て残りのルーマニア軍ユニットは、E2726の2ヘクス以内に配置される。

**ロシア軍：** ボルシェビキ革命が発生しており、ロシアは崩壊している。全ての非-臨時政府ユニットは除去されている。80個臨時政府軍師団をロシア-ルーマニア戦線または東側に配置すること。赤軍選択ルールの目的上、ボルシェビキ革命は戦略ターンNに発生している。全て他の臨時政府軍ユニットは、全滅している。

**セルビア軍/モンテネグロ軍：** モンテネグロ軍は全滅している。セルビア軍は、1RPで開始する。デッドパイル内に4個 2-4 山岳師団および 1-6 騎兵軍団を配置すること。全て残りのセルビア軍ユニットは、サロニカ戦線に配置される。

**アメリカ軍：** アメリカは戦略ターンLに参戦している。1個アメリカ軍師団 (第1) は、西部戦線地図上で開始する。

## [21.55] 中欧列強配置

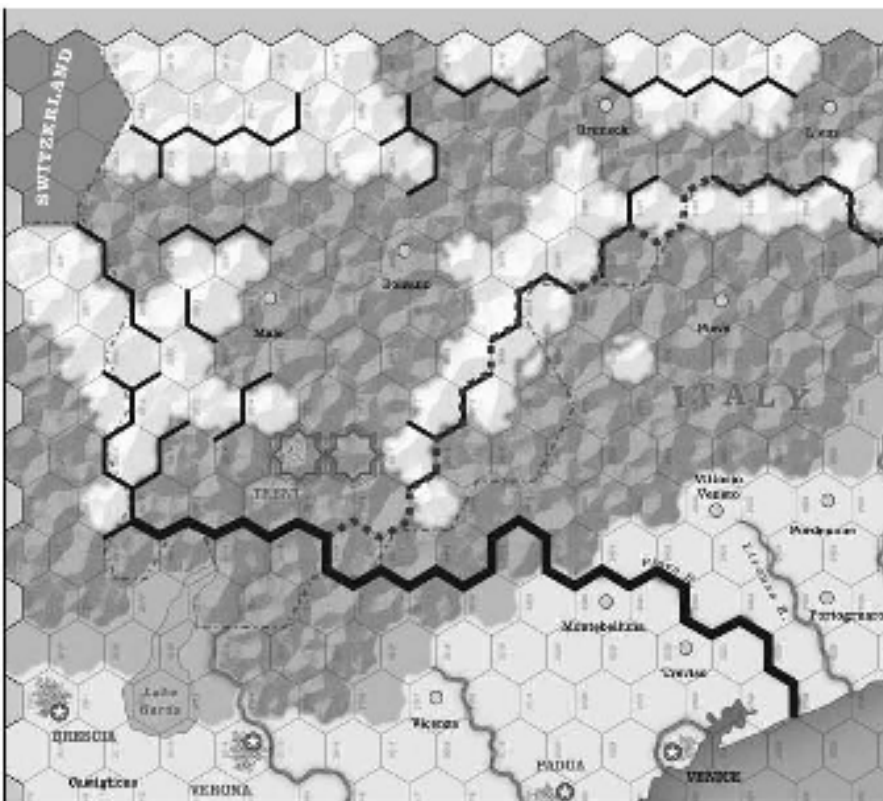
**概要：** 以下特別指示されているものを除き、戦略ターンOまでの全中欧列強軍ユニットが使用できる。全ての資格がある突撃部隊は、変換されている。全ての司令部ユニットは、その支援面で配置される。様々な国籍制限のルール(17.31項)と続くルールの制限内で、中欧列強ユニットは自由に地図上に配置することができる。

### オーストリア-ハンガリー軍：

オーストリア-ハンガリー軍は、0RPで開始する。最低限30個ユニットをイタリア戦線地図上に配置しなければならない。ルール17.31項の制限内で、全て残りのオーストリア軍ユニットは他の中欧列強戦線に配置することができる。

**ブルガリア軍：** ブルガリア軍は、0RPで開始する。全ブルガリア軍ユニットは、1ステップ戦力で開始する。ルール17.31項の制限内で、ブルガリア軍ユニットはバルカン内の中欧列強支配下ヘクスに配置することができる。

**ドイツ軍：** ドイツ軍は3RPで開始する。一部または全てのドイツ軍騎兵師団を歩兵師団に変換してプレイを開始することができる (プレイヤーの選択)。H-L要塞マーカーをヘクス W5913、W5814、W5713、W5614内に配置すること。中欧列強プレイヤーは西部戦線に190個までの師団、およびイタリア戦線に12個までの師団しか配置することができない。それ以外では、ドイツ軍ユニットは自由に中欧列強支配下



1918年イタリア戦線

ヘクス内に配置することができる。OHLが、使用可能である。

**トルコ軍：** トルコ軍は、ORPで開始する。プレイから3-4-4 歩兵師団を取り除くこと。4個トルコ軍ユニットをバルカン内の中欧列強支配下ヘクス内に配置すること。全てのトルコ軍ユニットは、トルコ内に配置される。

**[21.56] 記録欄：** 東部地図上の該当する待機ボックス内に戦略ターンO以降に登場する全てのユニットを配置すること。ターン記録マークを、中欧列強西部/連合軍東部面を表示しながらターン記録欄の1918年1月/2月のマス内に置くこと。イギリス軍/ベルギー軍、フランス軍およびドイツ軍塹壕状態マークを、塹壕状態欄の-2のマス内に置くこと； 残りの塹壕状態マークを-1マス内に置くこと。以下のマークを総合記録欄に以下のマス内に置くこと：

中欧列強勝利ポイント．．．．． 11  
連合軍占領都市．．．．． 0  
勝利ポイント再獲得．．．．． 0

プロエシュティ (Polesti) 資源マークを戦略ターンNに置くこと。レン (Lens)、ロンウィー (Longwy) およびモンズ (Mons) は、活性化している中欧列強資源ヘクスである。8枚の荒廃ゾーンマークを以下のヘクス W6012、W5912、W5812、W5813、W5711、W5712、W5612、W5613に置くこと。

**[21.57] 連合軍イベント：** 連合軍プレイヤーは全ての欧州Oイベント (トルコ降服を含める) と2枚のイベント無しを自軍イベントプール内に入れる。全てのその他の連合軍イベントは引かれそしてプレイされている。RTCとAACユニットは、使用可能である。護送船団イベントは、戦略戦ボックス内に置かれる。全ての連合軍航空隊ユニットは、戦死したボール以外は使用可能である。

イギリス軍実験戦車大隊は全滅しており、補充することができない。

**[21.58] 中欧列強イベント：** 中欧列強プレイヤーは全ての欧州Oイベント (トルコ降服を含める) と2枚のイベント無しを自軍イベントプール内に入れる。全てのその他の中欧列強イベントは引かれそしてプレイされている。インメルマンとベークを除いて、全ての中欧列強航空隊ユニットは使用可能である。オーストリア軍ポーランド師団は除去されており、補充することができない。

**[21.59] 勝利：** このシナリオでは、中欧列強プレイヤーは1919年6月までに自分の勝利条件を達成できない場合は、敗北する。引き分けの可能性は無い。プレイヤーは、ルール 18.1、18.2 および 18.3項に従ってこのシナリオを勝利することができる。加えて以下の勝利条件に従って、勝利することもできる。

**中欧列強：** 中欧列強プレイヤーは、以下の3つの内の2つを勝利判定フェイズ時に達成し、最低限14VPを持っている場合、勝利する：

- ・ ヴェニス (Venice) (W2022) を支配。
- ・ サロニカ (Salonika) (E1116) を支配。
- ・ ロシアおよびロシア領ポーランド内の全ての都市を支配。

**連合軍：** 中欧列強プレイヤーが1919年6月作戦ターン終了時までに勝利条件を達成できない場合、連合軍は勝利する。

## [21.6] 1918年近東シナリオ

**[21.51] 概要：** このシナリオは1918年1月/2月の作戦ターンイベントフェイズから開始され、1918年11月/12月作戦ターンの終了までに完了する。このシナリオは近東戦線地図のみで実施される。欧州地図は使用されない。欧州に特定されている全てのルールは無視すること。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。

**[21.62] 開始ライン：** 連合軍戦線は以下に表記する通りである。中欧列強戦線は連合軍戦線に隣接するコーカサス地図の西側、エジプト地図の東側、およびイラク地図の北側である。

- ・ **コーカサス：** ヘクス列Nx42の東側のロシアおよびペルシャ内の全ヘクス。
- ・ **エジプト/パレスチナ：** エジプト内の全ヘクス。N2618 - N2316 - N2315 (含める) の線の南側、およびヘクス列 22xxの西側のペルシャ内全ヘクス。
- ・ **イラク：** ヘクス列xx39南側の全ヘクス。

## [21.63] 連合軍配置

**概要：** 以下特別指示されているものを除き、戦略ターンOまでの全連合軍ユニットが使用できる。連合軍プレイヤーは全戦線において、以下の記述する制限内で連合軍戦線上または後方に、先に配置を行う。特定のヘクス内に配置するように指示されているユニットは、そのヘクス内で開始しなければならない。

### イギリス軍：

- ・ 10IN、11IN、42T、および 74T 歩兵師団はプレイから除去されている。
- ・ 近東使用可能ユニットボックス内： 1x1-6 騎兵旅団 (11BD)。
- ・ 近東デッドパイル内： 6x1-4 歩兵旅団 (12INBD、16INBD、17INBD、18INBD、30INBD、33INBD)。
- ・ エジプト内スエズ運河の西側： 4x0-1-4 運河防衛中隊。
- ・ エジプト内、または連合軍戦線南または西側のパレスチナ内： 2x1-3/0-3 司令部 (20CRP、21CRP) [支援面表]、1x0-5 司令部 (MTDCRP)、6x3-4 歩兵師団 (10NA、52T、53T、54T、60T、75T)、1x3-6 騎兵師団 (Y)、7x1-6 騎兵旅団 (7YBD、NZBD、5ASBD、1ALHBD、2ALHBD、3ALHBD、4ALHBD)、1x1-5 騎兵旅団 (ICBD)。
- ・ パレスチナ内、補給状態イギリス軍ユニットの4ヘクス以内： ローレンスイベントおよび1個無作為選択ANAユニット。
- ・ イラク内： 2x1-3/0-3 司令部 (13CRP、18CRP) [支援面表]、2x3-4-4 歩兵師団 (3IN、7IN) 2x3-4 歩兵師団 (13IN、14IN)、5x1-4 歩兵旅団 (34INBD、42INBD、50INBD、51INBD、52INBD)、2x1-6 騎兵旅団 (6BD、7BD)。

- ・ ペルシャ（ヘクスN2545）内： S P R師団。

エジプト内の上記の部隊の内、6 戦闘力値分の歩兵および 3 戦闘力値分の騎兵は、中欧列強の皇帝の戦いイベントの条件を満たすためにプレイから取り除かれなければならない。

**ロシア軍：** ボルシェビキ革命が発生しており、ロシアは崩壊している。コーカサス戦線上のロシア内に 6 x 1-2-3 臨時政府軍歩兵師団を配置すること。1 個までの臨時政府軍ユニットしかバクー（Baku）（N3653）の 6 ヘクス内に配置できない。ペルシャコサック師団は、トビリシ（Tabriz）（N3045）内に配置される。ロシア軍補充および増援は無い。

#### [21.64] 中欧列強配置

**概要：** 以下特別指示されているものを除き、戦略ターンOまでの全中欧列強軍ユニットが使用できる。中欧列強プレイヤーは全戦線において、以下の記述する制限内で連合軍戦線の中欧列強側に、2 番目に配置を行う。特定のヘクス内に配置するように指示されているユニットは、そのヘクス内で開始しなければならない。

##### トルコ軍：

- ・ 近東使用可能ユニットボックス： 5 x 6-4-5 ドイツ軍突撃部隊ユニット（1、25、26、37、50）、2 x 1-4 歩兵師団（60、61）。
- ・ 近東デッドパイル内： 1 4 x 2-4 歩兵師団、1 x 1-6 騎兵旅団。
- ・ トルコ軍必要予備ボックス内： 3 x 1-2-4 歩兵師団、2 x 1-4 歩兵師団。
- ・ アラビア内： 5 x 1-2-4 歩兵師団。
- ・ パレスチナ内： 1 x 司令部（Y A G）[支援面表]、1 x 1-2-6 歩兵師団、1 1 x 2-4 歩兵師団、1 x ドイツ軍 1-4\* 歩兵大隊（601 B N）。
- ・ ペルシャ内、またはイラク戦線地図上： ヘクス N2036 内にペルシャ警備隊師団。
- ・ イラク内、連合軍戦線の北側： 4 x 2-4 歩兵師団、1 x 1-6 騎兵旅団。
- ・ コーカサス内： 1 0 x 2-4 歩兵師団。
- ・ 戦略移動移送ボックス内： 3 x 2-4 歩兵師団。

**[21.65] 記録欄：** 該当する待機ボックス内に戦略ターンO以降に登場する全ての近東ユニットを配置すること。ターン記録マーカーを、中欧列強西部/連合軍東部面を表示しながらターン記録欄の1918年1月2月のマス内に置くこと。以下のマーカーを総合記録欄に以下のマス内に置くこと：

中欧列強勝利ポイント. . . . . 0  
トルコ降服. . . . . 3  
トルコ必要予備. . . . . 5  
トルコ軍、イギリス軍近東R P. . . . . 0  
シナイパイプラインをエル・アリシ（El Arish）（N3311）に置くこと。

**[21.66] 連合軍イベント：** 連合軍プレイヤーは全ての近東Oイベントと2枚のイベント無しを自軍イベントプールに入れる。全てその他の連合軍イベントは引かれそしてプレイされており、近東航空隊ユニットは戦略ターンKから使用可能である。

**[21.67] 中欧列強イベント：** 中欧列強プレイヤーは全ての近東Oイベントと2枚のイベント無しを自軍イベントプールに入れる。全てその他の中欧列強イベントは引かれそしてプレイされており、近東航空隊ユニットは戦略ターンKから使用可能である。皇帝の戦いイベントは、1月/2月ターンから有効である。

**[21.68] 勝利：** ルールブックの[18.4項]に拠る。



## ルール要約 & 備忘録

### 地図に関する注意 [3. 13]

- ・ **西部戦域**： 西部戦線、イタリア戦線およびエジプト/パレスチナ戦線
- ・ **東部戦域**： 東部戦線、コーカサス戦線、イラク戦線
- ・ **バルカン**： ドイツ、オーストリア-ハンガリー、ロシアおよびロシア領ポーランドを除く東部戦線ヘクス

### [4. 0] プレイ手順

作戦（数字）ターン手順

1. イベントフェイズ
2. 新ユニットフェイズ
3. 天候決定フェイズ
4. 第1相互移動フェイズ
5. 第1戦闘フェイズ
6. 第2相互移動フェイズ
7. 第2戦闘フェイズ
8. 戦略移動フェイズ
9. ターン記録フェイズ

戦略（文字）ターン手順

1. 勝利確認フェイズ
2. 資源フェイズ：
3. 戦略戦争フェイズ
4. 補充フェイズ
5. ロシア革命フェイズ
6. 要塞降伏フェイズ
7. トルコ降伏フェイズ
8. 主導権判定フェイズ
9. ターン記録フェイズ

### [5. 0] 戦略ターン

#### 資源ポイント徴収 [5. 1]

各列強勢力は、以下の供給源から R P 数を受け取る：

- ・ [G W i E または G W i E / N E] G W i E 資源ポイント表。
- ・ [G W i N E または G W i E / N E] イギリス、ロシア、およびトルコは、N E 地図上の R P 欄から R P を受け取る。
- ・ [G W i N E のみ] イギリス、ロシア、およびトルコは、R P イベントにより R P を受け取る。
- ・ ドイツは占領後 4 戦略ターンから開始して C P 支配下資源ヘクスから R P を受け取る [例外： ルーマニアが C P 陣営国家の場合、プロイエシュティ (Poilesti)]。
- ・ 適用可能な R P 移送（後述参照）
- ・ 戦略戦喪失分を差し引く（後述参照）

#### 資源ポイント（R P）移送 [5. 17]

**ドイツ**： 資源フェイズ毎に 6 個ドイツ軍 R P（合計）までを他の中欧列強国家に移送できる。

#### イギリスまたはフランスから

ロシアへ：

- ・ 資源フェイズ毎に 1 個イギリス軍またはフランス軍 R P、それに加えて
- ・ トルコが降伏しているまたはコンスタンティノーブルが連合軍支配下のどちらかである場合、資源フェイズ毎に 6 個イギリス軍および/あるいはフランス軍 R P（合計）まで、それに加えて
- ・ 連合軍戦前イベント # 7 がプレイ [20. 2] されている場合、資源フェイズ毎に 6 個イギリス軍および/あるいはフランス軍 R P（合計）まで。

**セルビアへ**： サロニカ (Salonika) が連合軍支配下であり、サロニカからギリシャおよびセルビアを通してセルビア軍司令部ユニットまで C P ユニットの妨害されていないヘクス線が引ける場合、資源フェイズ毎に 6 個イギリス軍および/あるいはフランス軍 R P（合計）まで。

#### 戦略戦争 [5. 2]

該当する国家から引かれる R P 数：

- ・ Uボートイベントがプレイで有効な場合、戦略戦争フェイズ毎に - 1 d 6 イギリス軍 R P（中欧列強戦前イベント # 4 がプレイされている場合、- 2 d 6 [20. 3]）。4 以上のサイの目の場合、アメリカ参戦マーカーは 1 戦略ターン前に動かされる。
- ・ 空襲： ロンドンイベントがプレイされた（使用後に除去）場合、- 2 イギリス軍 R P。
- ・ 空襲： パリイベントがプレイされた（使用後に除去）場合、- 2 フランス軍 R P。
- ・ 独立空軍イベントがプレイされた場合、戦略戦争フェイズ毎に - 1 d 6 ドイツ軍 R P [直前の天候が降雪または降雨であった場合 - 2；本土防衛に投入されているドイツ軍航空隊ユニット/撃墜王毎に - 1]。

#### 補充ルール [5. 3]

コスト：

- ・ ドット (\*) 付のユニットまたはステップは、補充できない。
- ・ ドイツ軍突撃部隊師団（山岳部隊 [A K] を除く）は、通常師団歩兵としてのみ補充できる。
- ・ 1 ステップユニット； その消耗面の 1 個司令部；ベルギー軍、ブルガリア軍、ルーマニア軍およびセルビア軍司令部の補充のために； または減少したユニットの再建のために； それぞれ 1 R P。
- ・ その支援面で司令部を補充するためには： 2 R P [戦略ターン B または C に実施できない]。

**地理的制限：**

- ・ 欧州内で全滅したユニットは、欧州内で補充されなければならない [例外： イギリス軍 1 A S、N Z および 4 2 T 師団は、エジプトでプレイに再登場できる]
- ・ 近東内で全滅したユニットは、近東内で補充されなければならない [例外： 全てのドイツ軍ユニットは欧州内で補充できる]
- ・ イギリス軍パレスチナ戦線 [B P] ユニットの、エジプト内で補充されなければならない



- ・ イギリス軍イラク戦線[B I]ユニットは、イラク内で補充されなければならない
- ・ 補充フェイズ毎に1 CNDステップ、および1 A SまたはN Zステップのみを補充できる。

### トルコ軍必要予備 (T R R) [5. 38]

[T G W i N E および統合ゲームのみ]

- ・ 戦略ターンCから開始する
- ・ 戦略ターンC： サイコロ1個
- ・ 戦略ターンD-N： サイコロ2個
- ・ 戦略ターンO-R： サイコロ1個

結果は、不利なT Sサイの目修整を回避するためにT R R内に置かれなければならないトルコ軍歩兵師団数である。中欧列強プレイヤーは、結果を満たすためにこの時点でT R R内に、または外にユニットを移動させることができる。入れられるユニットは、地図、戦略移動移送ボックス (S M T B) または使用可能ユニットボックスから送ることができる。出されるユニットは、S M T B内に置かれなければならない、その後それらは続く作戦ターンに移動させることができる。

### ロシア革命 [5. 4]

中欧列強プレイヤーは1 d 6を振り、以下の内の適用できる修整を加える。サイの目が1 1以上の場合、革命は発生する。ツァーリの退位の前にボルシェビキ革命は発生することは無い。

#### DRM： ツァーリ退位

- + 1 ロシアおよびロシア領ポーランド内の都市が中欧列強支配下である毎に (コーカサスを含む)
- + 2 ツァーリ指揮権掌握イベントがプレイされている
- + 1 ブルシロフ攻勢イベントがプレイされている
- + 3 中欧列強がペトログラード (Petrograd) を支配している
- 2 戦略ターンA-G
- 1 戦略ターンH-K
- 1 ロシア軍支配下の各中央列強側都市のそれぞれに対して

#### DRM： ボルシェビキ革命

- + 1 1個以上のロシア軍ユニットが攻撃を実施した最後のロシア革命ターンからの作戦ターン毎に
- + 1 ロシア軍ユニットが攻撃されていない最後のロシア革命ターンからの作戦ターン毎に
- 1 ロシア軍支配下の各中央列強側都市のそれぞれに対して
- + 1 ロシアおよびロシア領ポーランド内の各中欧列強支配下都市に対して (コーカサスを含む)

### ブレスト-リトフスク条約

- ・ ボルシェビキ革命後のどのロシア革命フェイズにおいても宣言できる。
- ・ いかなるロシア軍ユニットも移動および攻撃ができず、そして攻撃を受けることもできない[例外： 近東地図上のトルコ軍ユニットは攻撃を続けることができる]。
- ・ ロシア内の各中欧列強V Pヘクスには、V Pヘクスとして計上されるためには最低限3個ドイツ軍師団が占領していなければならない。
- ・ 最低限4個ドイツ軍司令部は、ロシア本国 (ロシア領ポーランドは除く) 内に残らなければならない。

### 要塞降伏 [5. 5、14. 15]

戦略ターンDから開始して、要塞ヘクス内のユニット数 (固有ユニットを含む) 以上の敵ユニットが隣接している要塞補給下の全ての要塞ヘクスに対して1個d 6を振る。4-6の結果の場合、要塞とその中のユニットは全滅する。

### トルコ降伏 [5. 6]

連合軍プレイヤーは1 d 6を振り、以下にリストされている修整を加える。1 1以上の場合、トルコは降伏し、全トルコ軍ユニットはプレイから除去され、そして全てのトルコ軍要塞は破壊される。中欧列強ユニットによって占められていないコンスタンティノーブル (Constantinople) および全てのエジプト/イラク戦線都市および町ヘクスは、連合軍支配下になる。

DRM：

- + 1 連合軍支配下補給状態トルコ降伏ヘクス毎に [中欧列強軍がヘクスを再獲得した場合、失われる]。
- + 1 アラブ待機ボックス内のトルコ軍師団数が、4 (第5 8師団がプレイに登場した後は5) 未満に落ちている。
- + 1 中欧列強プレイヤーが戦略ターンK後に近東地図上に山岳部隊師団を登場させている。
- + 3 1915年中のどの時点でも、バグダッド (Baghdad) が連合軍支配下である [例え中欧列強がバグダッドを再占領しても失われない]。
- + 2 1918年開始前に、エルサレム (Jerusalem) が連合軍支配下である [例え中欧列強がエルサレムを再占領しても失われない]。
- + 4 トルコ軍ユニットがバクー (Baku) を占領しておらず、イスラム軍イベントがプレイされている場合。
- + n 現行トルコ予備のサイの目と必要予備ボックス内の実際のトルコ軍歩兵師団数の差に対して (後者が前者より低い場合)。

トルコは、コンスタンティノーブルが連合軍支配下になった [G W i E または G W i E / N E]、あるいはトルコ降伏イベントがプレイされた [G W i E または G W i E 1918年シナリオのみ] 時点でも降伏する。

### 主導権決定 [5. 8]

#### G W i E および G W i E / N E

通常は中欧列強プレイヤーが、主導権を決定する。6個以上の完全戦力アメリカ軍師団がフランス内にいる最初の戦略ターンから開始して、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。

連続した戦略ターンに主導権の交替は出来ない[例外： 東部に主導権を持っているプレイヤーは、西部戦線地図に連続する戦線を持っているという条件で、西部に交替させることができる]。詳細に関しては、5. 83項 および 5. 84項を参照のこと。

O H Lを使用するためには、中欧列強は西部戦域で主導権を持っていなければならない。オバールオストは、主導権に関係無く使用できる。

#### G W i N E

通常は中欧列強プレイヤーが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するプレイヤーは、1つのある戦域でどちらが主導権を持っているかを決定することが出来る。この決定は、次の主導権イベントがプレイされるまで継続する。連合軍プレイヤーはまた、中欧列強の主導権イベントがプレイされた時点で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時点の中欧列強主導権イベントを無効にしたならば、その連合軍主導権イベントによる主導権決定はゲームの残り期間中有効になる。それ以上の中欧列強主導権イベントはプレイできない。

## [6.0] イベント

コスト：

- G W i E / N E : 2 イベント毎に1 R P。
- G W i E : イベント毎に1 R P。
- G W i N E : R P コスト無しで1 イベント
- プレイヤーがイベントを引かないことを選んだ場合、彼の相手側は上記と同じコストでプレイヤー側のイベントを引くことができる。強制イベントはプレイされ、その他のイベントはゲームから除去される。

中欧列強は、ドイツ軍 R P を使用する。連合軍は、イギリス軍、フランス軍、またはアメリカ軍 R P を使用する。詳細に関しては、イベント一覧を参照のこと。

## [7.0] スタックと国家協調

### スタック [7.2]

通常： 6 個ユニット。

アメリカ軍とブルガリア軍： 他のユニットと一緒にまたは一緒ではない状態でヘクス毎に4個まで。

司令部、戦車および対戦車ユニットはスタック制限に数えないが、ヘクス毎にそれぞれ1個までしかスタックできない。

[N E] : ドイツ軍大隊およびイギリス軍運河防衛中隊は、スタック制限に数えない。

国家協調 [7.24] : 以下の国籍/ユニットは、不利なコラムシフトを生じることなく戦場で協同することができる：

- 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に他の連合軍ユニットと自由にスタックできる。
- 南方軍司令部ユニットとスタックまたは隣接するドイツ軍ユニットは、罰則無しで他の中欧列強軍ユニットとスタックできる。
- 全てのイギリス軍副次国籍は、罰則無しで別のスタックできる。例外： 戦略ターン F 後、カナダ軍ユニットは王立戦車軍団ユニット以外では罰則無しで他のイギリス軍ユニットとスタックできない。
- フランス軍 D F P S およびペルシャライフル兵ユニットは、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並びに旅団規模ユニットは、罰則無しでトルコ軍ユニットとスタックできる。

## [8.0] 作戦移動

作戦許容移動力は、西部戦域（西部戦線、イタリア戦線、エジプト/パレスチナ戦線）では2倍にされる。例外：1914年10月より後、移動するユニットが以下に当てはまらない限りは西部およびイタリア戦線地図を移動するユニットに関して、作戦許容移動力は2倍にならない：

- 突撃部隊、連合軍、またはアメリカ軍ユニット。
- 連合軍戦車とスタックしているユニット。
- 敵戦闘ユニットと隣接しないで移動を開始する非-騎兵戦闘ユニット。
- 敵戦闘ユニットと隣接しないで移動を開始し、そしてその移動中に常に敵ユニットに隣接せずに移動する騎兵ユニット。

## [9.0] 戦略移動

両陣営： 司令部ユニットは2倍として数える。さらに如何なる欧州に登場している司令部ユニットも近東に移送することはできず、逆も同様である。

中欧列強：

- **欧州：** 戦略移動フェイズ毎に24個ユニットまで。ドイツの外で戦略移動を開始または終了するユニットは、2倍として数える。
- **近東：** 地図上または間を4個ユニットまで。
- **欧州から近東へ：** 両方の制限に対して数える。欧州と近東の間を移動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内に置かれなければならない。続く戦略移動フェイズに、ボックス内のユニットは東部戦線地図またはいずれかの近東地図のどちらかに配置することができる。ボックス内のユニットは、両方の戦略移動の対象として数える。

連合軍：

- **西部/イタリア戦線：** 戦略移動フェイズ毎に西部およびイタリア戦線地図上または間を12個ユニットまで。フランスおよび/あるいはイタリアの外で戦略移動を開始または終了するユニットは、2倍として数える。
- **東部戦線：** ロシアおよび/あるいはロシア領ポーランド内で8個ロシア軍ユニット（のみ）まで。
- **コーカサス：** ロシア内で2個ロシア軍ユニット（のみ）まで。
- **エジプト：** エジプト内で4個連合軍ユニットまで。
- **イラク：** xx44ヘクス列の南側のイラク内およびアバダン (Abadan) (N2552) 内へそして外へ、その上モードのイベントがプレイされている後のみに4個連合軍ユニットまで。
- **欧州 および 近東：** 欧州および近東の間をロシア軍ユニットのみが戦略移動を行なえる。欧州と近東の間を移動するそのようなユニットは、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。続く戦略移動フェイズに、ボックス内のユニットは東部戦線地図またはいずれかのコーカサス東部地図のどちらかに配置することができる。ボックス内のユニットは、両方の戦略移動の対象として数える。ツァーリの退位の後に、欧州および近東の間に移送は不可能である。

## 連合軍海上移動

戦略移動フェイズ毎に欧州地図上で 6 個ユニット。

戦略移動フェイズ毎に近東地図上で 3 個ユニット。

欧州と近東の間を移動するユニットは、両方に制限の対象として数える。更に、欧州と近東の間を移動するユニット（そして逆も同様）は、先にエジプト戦線地図上の港に移動される。それらは、それから続く戦略移動フェイズにイラク戦線または欧州に移動させることができる。

いかなる海上ユニットも、ガリポリおよび/あるいはサロニカイイベントがプレイされているターンに欧州内で禁止される。

ユニットは海上および戦略移動を組み合わせることはできない。

### 港（海上移動目的上）：

- ・ 錨記号が付いている都市または町ヘクス。ルーアン (Rouen) (W5603)、アントワープ (Antwerp) (W6819)、および一部の状況下でダンツィヒ (Danzig) (E5412) とステッティン (Stettin) (E5205) は内陸港であり、そのようにそこを使用するためには文字付のヘクスが味方支配下でなければならない。
- ・ エジプト/パレスチナ戦線上のスエズ運河の西側の沿岸ヘクス。
- ・ ガリポリのイベントがプレイされている場合のみ、E1022 および E1122。
- ・ フィッシャー提督の賭け（連合軍戦前イベント # 7）がプレイされていない限り、バルト海内への海上移動はできない。
- ・ 連合軍がコンスタンティノープル (Constantinople) (E1328) を支配していない限り、黒海への海上移動はできない。

## [10.0] 戦闘

### どの CRT を使用するか？

- ・ 1-3 個防御ユニット： CRT A
- ・ 4-6 個防御ユニット： CRT B
- ・ （要塞は数える。司令部は数えない。）

### コラムシフト [10.4]（全コラムシフトは累積する）

#### 地形：

- ・ 困難、荒地、または湿地： 1 L
- ・ 都市： 1 L（荒廃している場合はシフト無し）
- ・ 森： 降雨時に 1 L
- ・ 洪水地帯： 降雨時に 1 L
- ・ 山地および峠道： 1 L [降雪または降雨時に 2 L]
- ・ 山岳： 1 L [降雪時に中からおよび外から攻撃不可]
- ・ 河川ヘクスサイド越しのみの攻撃： 1 L
- ・ 荒廃地からの攻撃： 1 L
- ・ 要塞： 1 L（集中ボーナス無し）
- ・ 重要塞： 2 L（集中ボーナス無し）

#### その他：

- ・ 複数国籍グループ（国籍が共同できない限り）： 1 L または 1 R

- ・ 司令部（陣営毎に 1 個）# L または # R

### サイの目修整 (DRM) [10.5]

全ての DRM は累積される。最終攻撃側 DRM には限度がなく、最大最終防御側 DRM は -3 である。

#### 天候の影響：

- ・ -2 ロシア軍冬季攻勢イベントがプレイされているターンのロシア軍ユニットを除く、コーカサス地図上の降雪天候時の攻撃に対して
- ・ -2 エジプトおよびイラク地図上の炎天天候時の攻撃に対して [12.2]。

#### その他：

- ・ 集中攻撃 +1 [10.53]
- ・ 超高比率 5-1 を越える比率毎に +1 [10.54]
- ・ 塹壕 -1 または -2 [14.4]、[14.5]。

### 戦闘イベント：

[R]： 使用後にプレイから除去する。\* 西部戦線の +2 塹壕内の防御側に対して戦闘後前進を可能にする。

航空ユニット： より多く投入した側に +1 または -1 [15.1] \*

ブルックミュラー： 1 回の支援されたドイツ軍攻撃に対して +1 [6.17] \*

ブルシロフ攻勢： 非ドイツ軍中欧列強陣営ヘクスに対するいずれの支援されたロシア軍攻撃に対して +3、支援した司令部は攻撃後に除去される。 [6.28]

火炎放射器： 1 回のドイツ軍攻撃に対して +2 [6.14] [R] \*

瓦斯： ある種類で先に使用した陣営が 1 回の攻撃に対して +2。連合軍はイギリス軍、フランス軍および/あるいはベルギー軍ユニットの攻撃にのみ使用できる [6.13] [R] \*

イタリア軍航空隊： イタリア戦線の 1 回の連合軍攻撃に対して +1 [6.3] [R]

ケマル： トルコ内（どの地図でも）1 個中欧列強防御ヘクスに対して -1 [6.22] [R]

マイネルツハーゲン： エジプト戦線上の 1 回の連合軍攻撃に対して +2 [6.19] [R]

坑道地雷： 1 回の連合軍攻撃に対して +2 [6.14] [R] \*

パレスチナ海上砲撃： エジプト戦線上の沿岸ヘクス上の 1 回の連合軍攻撃に対して +1 [6.20] [R]

ロシア軍冬季攻勢： コーカサス戦線上の攻撃側ロシア軍に対して -2 DRM 降雪修整は無し [6.29] [R]

新体系： 西部戦線の 1 回の支援されたフランス軍攻撃に対して +1 [6.16] \*

**タウンゼント：** イラク戦線上の1回のイギリス軍攻撃に対して+2（モードイベントの前のみ） [6.21] [R]

**トルコ軍の残虐性：** アラブ北方軍を含む1回の攻撃に対して+1 [6.26] [R]

**トルコ軍の決意：** 1個トルコ軍防御スタックに対して-1 [6.18] [R]

**フォン・デア・ゴルツ：** イラク戦線上の1個中央列強防御ヘクスに対して-2 [6.23] [R]

**ユーデニッチ：** コーカサス戦線上の1回のロシア軍攻撃に対して+2 [6.24] [R]

**ユニット：**

- ・ 1-3個突撃部隊が攻撃に参加： +1 [15.4]
- ・ 4個以上の突撃部隊が攻撃に参加： +2 [15.4]
- ・ 皇帝の戦いの攻撃[2回目の突撃部隊イベントがプレイされたターンに発生する欧州地図上の4個以上の突撃部隊ユニットが参加する最初の4回の攻撃]： +3 [15.45]
- ・ 東部戦線地図上のドイツ軍山岳部隊ユニット： +1 [15.46]
- ・ 戦車ユニット： 全て参加した戦車ユニットの最も高い個々のDRMに対して+n [15.2]。
- ・ 対戦車ユニット： 戦車DRMを無効にする [15.3]

**損害優先順位 [10.6]：**

- ・ 最初の攻撃側損害は、参加した戦車、突撃部隊、2ステップイギリス軍、またはオーストラリア/ニュージーランド/カナダユニットから適用されなければならない（記載順で）近東では、連合軍プレイヤーは制限無しで損害を適用できる。
- ・ 最初の防御側損害は参加した対戦車ユニットから適用されなければならない。防御側要塞は、防御ヘクス内で適用される最後の戦闘損害でなければならない。

**戦闘後前進 [10.7]：**

**通常：** 防御側ヘクス。

- 19年3月以降の連合軍戦車と常時の突撃部隊： 防御側ヘクスに加えて、以下を除いて1個追加ヘクス：
  - ・ 最初のヘクスが、湿地、山地、または峠道； または降雨天候時の洪水平野である。
  - ・ 2番目のヘクスが非-山岳ヘクスである。

**西部戦線地図のみの戦闘後前進に対する制限：**

- 1) 防御側ヘクスに+2塹壕DRMがある場合、攻撃側ユニットが以下のいずれかでない限り、前進は不可能：
  - ・ 戦車および/あるいは突撃部隊ユニットを含んでいる。
  - ・ 無効にされていない司令部支援を受けている。戦闘イベントの特典（この効果を無効にするイベントのリストに関しては上記を参照）。
  - ・ 連合軍が主導権を管理するようになった後の連合軍ユニットである。

- 2) ある攻撃の後にプレイされた場合、一部のイベントは戦闘後前進を妨害する。それらは以下の通り：

**奴らを通すな：** フランス軍ユニットのみで防御されているヘクス内に中欧列強軍ユニットは前進できない。突撃部隊が含まれている攻撃に対して使用できない [6.40]。

**イギリス軍作戦計画硬直化：** 連合軍ユニットは、攻撃にアメリカ軍または戦車ユニットも含まれていない限りはイギリス軍ユニットが攻撃に参加している場合、戦闘後前進できない [6.39]。

**ドイツ軍略奪行為：** いかなる突撃部隊も、戦闘後に2番目のヘクスに前進できない [6.41]。

## [11.0] 補給

**ユニット（両陣営の）に対して判定する：** 戦略移動フェイズの開始時； 戦闘の時点； および各相互戦闘フェイズ終了時。

**ヘクスに対して判定する：** 新ユニットフェイズ時； 戦略移動フェイズ開始時； およびその他ヘクスの補給状態が判定されなければならない時点。

**影響：** ユニット。

- ・ 戦略移動不可
- ・ 戦闘力半減
- ・ 各相互戦闘フェイズ終了時に補給切れ状態の場合、両陣営のユニットは同時に除去される。

**効果：** ヘクス。

- ・ ヘクスは戦略移動用に使用できない
- ・ ヘクスは新ユニットの配置、ステップの再建またはユニットの変換用に使用できない。

## 補給線の設定 [11.2]

基本的な補給線は4ヘクスである（近東地図上の司令部ユニットに関しては6ヘクス。基本補給線は以下の通りに設定できる：

- ・ 最終補給源に直接引く
- ・ 最終補給源にどのような長さの補給線を設定できる2次補給源に引く
- ・ 加えて、同じ国籍の司令部ユニットにスタックまたは隣接するユニットは、司令部を2次補給源として使用できる。

**中欧列強陣営最終補給源 [11.32]：**

- ・ **西部戦線：** W3933 から W7034（含める）までのいずれの/全てのドイツ内地図端部ヘクス、および4つのルール(Ruhr)ヘクス(W6830、W6831、W6729、W6730)。
- ・ **イタリア戦線：** オーストリア-ハンガリー内のいずれの/全ての非-山岳地図端部ヘクス。
- ・ **東部戦線：** E3501 から E5701（含める）までのいずれの/全ての地図端部ヘクス、およびベルリン(Berlin) (E5102)、プラハ(Prague) (E4304)、ウィーン(Vienna) (E3606) およびブタペスト(Budapest) (E3310)、ソフィア(Sofia) (E1819)、ブカレスト(Bucharest) (E2423) およびコンスタンティノーブル(Constantinople) (E1328)は、それぞれの国が中欧列強陣営に参加した場合および時に中欧列強最終補給源になる。

- ・ **近東：** 中欧列強補給記号が表示されているいずれの/全ての地図端部ヘクス。
- ・ **常に補給状態のユニット：** アラビア、トルコ軍必要予備、および中欧列強戦略移動移送ボックス内の全てのユニット。ペルシャ警備隊ユニットは、ペルシャ内では常に補給状態である。

### 連合軍最終補給源 [11. 33]

- ・ **西部戦線：** W5710 から W3629 (含める) までのフランス内のいずれの/全ての地図端部ヘクス。
- ・ **イタリア戦線：** イタリア内のいずれの/全ての非-山岳地図端部ヘクス。
- ・ **東部戦線 [ロシア軍 および ルーマニア軍]：** E3034 から E7034 (含める) までのいずれの/全ての地図端部ヘクス、およびブカレスト (Bucharest) の都市 (E2423 ルーマニアが連合軍に参加した場合および時)。
- ・ **東部戦線 [イギリス軍、フランス軍、アメリカ軍]：** それぞれのイベントがプレイされているという条件で、サロニカ (Salonika) (E1116)、またはガリポリ (Gallipoli) 上陸ヘクス (E1022、E1122) のいずれかの内のどちらか。これらのヘクスが失われた場合、決して最終補給源状態を再獲得できない。
- ・ **東部戦線 [セルビア軍]：** セルビア内の町または都市。加えて、セルビア軍ユニットはまた、イベントがプレイされている条件で最終補給源としてサロニカ (Salonika) (E1116) も使用できる。
- ・ **東部戦線 [イタリア軍]：** ヴァロナ (Valona) (E1210) のみ。
- ・ **コーカサス戦線：** N4836 から N4849 (含める) までのコーカサス地図上のいずれの/全ての地図端部ヘクス。アルメニアおよびペルシャコサックユニットは、補給目的上ロシア軍ユニットとみなされる。
- ・ **イラク戦線：** イギリス軍ユニット (のみ) 用にバスラ (Basra) (N2252) およびアバダン (Abadan) (N2552)。ロシア軍ユニット (のみ) 用にハマダン (Hamadan) (N2436)。ハマダンは、ロシア軍ペルシャ遠征軍がプレイに登場している限りは唯一の活動している最終補給源である (17. 21)
- ・ **エジプト戦線：** スエズ運河から西側の全てのヘクス。
- ・ **常時補給状態のユニット：** コーカサス移送ボックス内のユニット； パレスチナ内のアラブ北方軍； ペルシャ内の南ペルシャライフル兵およびモンテネグロ内のモンテネグロ軍ユニットは常に補給状態である。

### 2 次補給源 [11. 33]

**町/都市：** 最終補給源に無制限の長さで補給線を引ける味方支配下の町または都市の 4 ヘクス (近東内の味方司令部ユニットに対しては 6 ヘクス) 以内の味方ユニットは、補給状態である。例外： 連合軍ユニットは、連合軍はガザ (Gaza) (N2913) または バーシーバ (Bersheeba) (N2711) の

どちらかを支配するまでは、ヘクス列xx13の北側のエジプト地図上の町または都市を使用できない。

**司令部ユニット：** 最終補給源に無制限の長さで補給線を引ける同じ国籍の司令部ユニットとスタックしている、または隣接している味方ユニットは、補給状態である。

### 港湾補給 [11. 4]

**ドイツ軍ユニット/バルト海港湾：** ステッティン (Stettin) (E5205)、ダンツィッヒ (Danzig) (E5412)、ケニヒスベルグ (Konigsberg) (E5515)、リバウ (Libau) (E6116)、リガ (Riga) (E6120)、タリニン (Talinin) (E6921)、ナルヴァ (Narva) (E6924)、クロンシュタッド (Kronstadt) (E7028) およびペトログラード (Petrograd) (E7030) に位置しているドイツ軍ユニット、およびケニヒスベルグの 4 ヘクス以内 (間 3 ヘクス) のドイツ軍ユニットは、自動的に補給状態である。

**連合軍ユニット/黒海港湾：** ブルガス (Burgas) (E1726)、ヴァルナ (Varna) (E2027)、コンスタンタ (Constanta) (E2328)、およびオデッサ (Odessa) (E3031) に位置する全ての国籍の連合軍ユニットは、連合軍がコンスタンティノープル (Constantinople) (E1328) を支配しているという条件で、自動的に補給状態である。

**連合軍ユニット/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) に位置する全ての国籍の連合軍ユニットは、自動的に補給状態である。

**連合軍ユニット/西部戦線港湾：** 西部戦線地図の港湾に位置する全ての国籍の連合軍ユニット、および西部戦線地図のいずれかの港湾の 4 ヘクス以内 (間 3 ヘクス) の全てのイギリス軍およびベルギー軍ユニットは、自動的に補給状態である。加えて、イギリス軍ユニット (のみ) が、カレー (Calais) (W6707) またはダンケルク (Dunkirk) (W6709) のどちらかに無制限の長さの補給線を引ける 2 次補給源を使用できる。

**コーカサス 港湾：** コーカサス戦線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、自動的に補給状態である。コーカサス戦線のカスピ海沿岸ヘクスに位置するロシア軍ユニットは、自動的に補給状態である。

### 特別補給源：

**要塞補給：** 破壊されていない要塞内のユニットは、防御と消耗目的上は補給状態である。要塞の固有戦力は、常時補給状態である。要塞補給のユニットは、要塞降伏を適用される [5. 5、11. 51、14. 15]。

**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 (のみ) は、消耗損失のみの回避目的上は補給状態である。一度アントワープをが中欧列強支配下に陥落したならば、この能力は永久に失われる [11. 52]。

**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該当するヘクスに開通するまで、シナイ内の沿岸町を 2 次補給源として使用できない。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そこを 2 次補給源として使用でき、そして中欧列強ユニットは通常通りに

そこに補給線を引くことができる。詳細に関しては11.53項を参照のこと。

**クート：** イラク地図内の“K”ヘクスに位置している中欧列強ユニットは、連合軍ユニットの存在に関係無くそこを2次補給源として使用できる [11.54]。

**シャファ・ボヤデル：** ゲーム毎に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を除く東部戦線内の最大4個ユニットまでのドイツ軍（のみ）ユニットによる1個補給切れスタックを、そのフェイズと直後の戦闘フェイズの消耗の影響から免除されるものとして指定できる [11.86]。

**補給線の妨害 [11.6]：** 補給線は以下によって妨害される：

- ・ 敵ユニットまたは破壊されていない要塞
- ・ 全海上ヘクスおよびヘクスサイド
- ・ 通行不可能ヘクスサイド
- ・ 山岳ヘクス。例外： 山岳ユニットは、山岳ヘクスおよびヘクスサイドを通して補給線を引ける。しかしながら、イタリア軍山岳ユニットは、オーストリアーハンガリー内の山岳ヘクスを通し補給を引けない（それらはそのようなヘクス内に補給を引ける）。

### 補給源の占領 [11.7]：

2次補給源は、何度でも支配が変わる可能性があり、そのように使い続けることができる。例外： シナイパイプライン（11.53項を参照）。

占領された味方都市最終補給源は、占領した陣営および再占領した本来の所有者に対しては2次補給源としてのみ使用できる。

味方地図端部最終補給源は、再占領時に最終補給源に戻される。

### 補給切れの影響 [11.8]：

- ・ 戦略および海上移動不可
- ・ 戦闘力半減（端数切上）。
- ・ 許容移動力影響無し。
- ・ 補給切れヘクスは、戦略移動、新ユニットの配置、および減少ユニットの再建用に使えない。
- ・ 補給切れの戦車ユニットは、戦闘DRMを持たない。補給切れの対戦車ユニットは、戦車DRMを無効にできない。

## [12.0] 天候

以下の通りにターン記録欄に表示されている：（#/#）。

欧州では左側の文字が、西部とイタリア戦線地図の状態に関連する。右側は、東部戦線地図の状態に関連する。“？”表示は、西部/イタリア戦線の天候が不確定であることを表す。1個d6を振ること。偶数： 晴天、奇数： 降雨。

近東では左側の文字が、エジプトとイラク戦線地図の状態に関連する。右側は、コーカサス戦線地図の状態に関連する。

### 影響—降雨天候：

- ・ エジプトとイラク戦線地図には影響無し。
- ・ 欧州およびコーカサス戦線地図では、河川ヘクスサイドは通過時に+1MPを消費する。
- ・ 洪水平野ヘクスは、全ての面において湿地として扱われる。
- ・ 森内の防御側は、CRTで1Lコラムシフトを得られる。
- ・ 山地/峠道ヘクス内の防御側は、CRTで2Lコラムシフトを得られる（1Lシフトの代わりに）。
- ・ 直前の作戦ターンの西部戦線地図の天候が降雨だった場合、連合軍戦略爆撃のサイの目から-2。

### 影響—降雪天候：

- ・ エジプトとイラク戦線地図には影響無し。
- ・ 峠道ヘクスは、進入時に2MPのコスト。
- ・ 湖ヘクスサイドが通過可能になる。
- ・ 山岳ヘクス内ユニットは攻撃ができず、そして攻撃を受けることも無い。
- ・ 森、山地および峠道ヘクス内の防御側は、降雨天候と同じコラムシフトを得る。
- ・ コーカサス戦線地図上の攻撃側ユニットは、-2DRMを適用される。例外： ロシア軍冬季攻勢イベントがプレイされている時のロシア軍ユニットの攻撃は、この修整を無視する。
- ・ 直前の作戦ターンの西部戦線地図の天候が降雪だった場合、連合軍戦略爆撃のサイの目から-2。

### 影響—猛暑天候：

- ・ 西部、東部およびイタリア戦線地図には影響無し。
- ・ 補給線は、近東地図上の砂漠ヘクス内に引くことができる（但し通すことは出来ない）。
- ・ エジプトおよびイラク戦線地図上の全ての攻撃は、-2戦闘DRMを適用される。

## [13.0] 新ユニット

新ユニットとは、初めてゲームに登場するユニット（増援）または全滅した後にプレイに再登場する再建ユニット（補充）のどちらかである。連合軍プレイヤーは先に自軍新ユニット全てを配置し、続けて中欧列強プレイヤーが行なう。

欧州使用可能ユニットボックス内のユニットは、欧州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 は、エジプトに登場できる。

### 配置—欧州

通常、新ユニットは以下の通りに配置できる：

- ・ ユニット本国内の味方支配下、補給状態都市ヘクス内。
- ・ 同じ国籍の司令部ユニットが位置するヘクス内または隣りの1つの味方支配下ヘクス内に1個スタックまでを配置できる。例外： ドイツ軍、フランス軍またはイギリス軍ユニットの1個スタックは、同じ国籍の司令部ユニットの隣りのまたは位置するいずれの味方支配下ヘクス内に置くことができる。

### 例外—欧州

- ・ イギリス軍ユニットは、西部およびイタリア戦線地図上の連合軍支配下港湾内に配置できる。これは連合軍海上

移動の対象として数えない[9. 5]

- ・ アメリカ軍ユニットは、その西または南端に沿った連合軍支配下ヘクスから西部戦線地図に進入する。それらは、その南端に沿った連合軍支配下ヘクスからイタリア戦線地図に進入する。以降の移動フェイズまたは戦略移動フェイズで登場するユニット； 地図端部上のユニットは、後者の目的上都市ヘクスに位置するものとみなされる。
- ・ 戦略ターンAに使用可能ユニットボックス内に置かれているユニットを除いて、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。ロシア軍ユニットは、通常通りにロシア領ポーランド内に司令部によって配置することはできる。
- ・ 6個までのイギリス軍および/またはフランス軍および/またはイタリア軍ユニットしか、司令部によって東部戦線地図に置くことはできない。この配置は、連合軍海上移動能力の対象として数える。
- ・ ドイツ軍ユニット1個スタックを、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内に配置できる。これらの場所は、11. 41項にリストされている。

### 配置—近東

通常、新ユニットは以下の通りに配置できる：

- ・ ユニット本国内の味方支配下、補給状態都市内。
- ・ 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ヘクス内に3個までのユニット。登場するユニットは、同じヘクス内に置かれなければならない。

### 例外—近東

- ・ 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増援および補充ユニットは、それぞれの戦線：エジプト/パレスチナまたはイラクに配置されなければならない。
- ・ イギリス軍ユニットは、スエズ運河の西側のエジプト戦線地図上の連合軍支配下ヘクス内に配置できる。フランス軍D F P S師団は、全ての面においてB Pユニットを看做す。
- ・ B Iユニットはバスラ(Basra) (N2252) および/またはアバダン(Abadan) (N2552)内に配置できる。これらの都市が中欧列強支配下である場合、新ユニットは司令部によって登場でき、使用できる司令部が無い場合はユニットは近東使用可能ユニットボックス内に残される。
- ・ アラブおよびアルメニアユニット特定のイベント[6. 7、6. 8、6. 9]によってプレイに登場する。
- ・ ペルシャコサックユニットは、コーカサス戦線上のペルシャ内の非中欧列強支配下都市からプレイに登場する。南ペルシャライフル兵ユニットは、イラク戦線上のペルシャ内の非中欧列強支配下都市からプレイに登場する。
- ・ トルコ軍増援ユニットは、駒の裏面にリストされている範囲内に配置されなければならない：
  - ◇ **トルコ：** トルコ軍必要予備ボックス
  - ◇ **アラビア：** アラビア待機ボックス
  - ◇ **コーカサス：** コーカサス地図上の通常補給状態の中欧列強支配下都市、またはその地図の中欧列強最終補給源ヘクス。
  - ◇ **イラク：** イラク地図上の通常補給状態の中欧列強支配下都市、またはその地図の中欧列強最終補給源ヘクス。

◇ **シリア：** ダマスカス(Damascus) (N1728) (補給状態の場合)内、またはエジプト地図の中欧列強最終補給源ヘクス。

- ・ Y A G司令部ユニットは、上記の場所のどこからでも登場できる。
- ・ ペルシャ警備隊ユニットは、イラク地図上のペルシャ内非連合軍支配下の町からプレイに登場する。
- ・ トルコ軍補充は、コーカサス、イラクおよびシリアの上記の場所に配置でき、または司令部ユニットによって配置することもできる。

## [14. 0] 要塞と塹壕

**要塞：** 2種類、要塞と重要要塞がある。それら両方には、攻撃できない、補給線を妨害する、そしてスタック制限の対象として数えない1の固有防御力を持っている(例外：クート、[14. 2])。固有ユニットは、使用するC R Tを決める際には計算され、そして戦闘で全滅する最後のステップでなければならない。

要塞はその中で防御するユニットに1 Lコラムシフトを、そして重要要塞は2 Lコラムシフトを提供する。要塞内のユニットは、防御と消耗目的のみに関して補給状態として扱われる(11. 51)。要塞のみの補給を受けているユニットは、戦略ターンCより後の降伏を受け入れる可能性が生じる(14. 15)。

一度要塞が破壊されたならば、決して再建できない。

**クート：** 14. 2を参照。

**ヒンデンプルグライン：** 戦略ターンKに登場する4個H-L要塞ユニット。中欧列強プレイヤーは、新ユニットフェイズにそれらを西部戦線上の連合軍ユニットまたは破壊されていない要塞に隣接していない補給状態ヘクス内に置くことができる。それらは、同時に1つの連続するラインの形で配置されなければならない。それらは、要塞補給を決して提供しないことを除いて重要要塞として全ての面で機能する[14. 3]。

**塹壕—欧州：** 塹壕修整は、以下の予定に従って有効になる：

- ・ 戦略ターンB： ドイツ軍、イギリス軍/ベルギー軍：—1
- ・ 戦略ターンC： フランス軍：—1
- ・ 戦略ターンD： ドイツ軍、イギリス軍/ベルギー軍、フランス軍：—2
- ・ 戦略ターンF： その他中欧列強、その他連合軍：—1

異なる塹壕状態のユニットが含まれているヘクスは、防御側に常に最も不利なものを使用する[14. 4]。

**塹壕—近東：**

中欧列強プレイヤーのみが、近東塹壕の特典を受けられる。2つのイベントによって、近東塹壕が有効になる：クレス・フォン・クレセンシュタインおよび近東塹壕である。(6. 35、6. 36) 近東における最大塹壕D R Mは—1である[14. 5]。

**荒廃化ヘクス：** 中欧列強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/またはベルギー内の平地(洪水

平野を含む) ヘクスを荒廃化させることを選ぶことができる。補給状態の歩兵または山岳部隊ユニットがヘクス内に存在しなければならず、そしてDZマーカーが置かれたターンに移動も戦闘も行なえない。中欧列強戦闘フェイズ終了時に、DZマーカーを配置し、荒廃化させたユニットを1ヘクス東の方向、NEまたはSEに移動させる。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 [14.6]。

DZヘクスは進入する際に、2MPを消費する。DZヘクスから外に攻撃するユニットは、1Lコラムシフトを適用される。DZヘクス内の都市および町は最早戦略移動用に使用できず、そのようなヘクス内の都市は防御側にコラムシフトを提供しない。最後に、DZヘクスは最早中欧列強勝利ヘクスとして数えられない。

## [15.0] 特別ユニット

**航空隊ユニット [15.1] :** 各航空隊ユニットは、各戦略ターンの間に1回の戦闘支援に使用できる。先に攻撃側がいくつかの航空隊ユニット/撃墜王を個々の戦闘に彼が投入するかを公表し、続けて防御側が行なう。より多くを投入した陣営が+1 (攻撃の場合) または-1 (防御時) d r m を獲得する。投入された航空隊ユニットは、次の戦略ターンが終わるまで使用できなくなる。

**撃墜王 :** 使用後に損失する可能性が生じること以外は、全ての面において航空隊ユニットと全く同様に機能する。戦闘支援に使用された各撃墜王に対して1個d6を振ること。結果が駒のK I A数字に当てはまる場合、ユニットはゲームから永久に除去される。

**本土防空 :** 戦略戦フェイズ時に、中欧列強プレイヤーは航空隊ユニットと撃墜王を本土防衛に投入できる (5.24を参照)。そのようなユニットは、次の戦略ターンまでは戦闘支援に使用できない。撃墜王は死亡チェックしなければならない。

**制限 :**

- 通常航空隊ユニットと撃墜王は、西部戦線地図上のみで使用できる。
- 中欧列強東部航空隊ユニットは、東部戦線地図の地上支援のみに使用できる。
- イタリア軍航空機イベントは、イタリア戦線地図でゲーム毎に1回の戦闘支援に使用できる。
- 3個連合軍および1個中欧列強近東航空隊イベントは、エジプト戦線地図上のみで使用できる。

**戦車 [15.2] :** 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。連合軍戦車ユニットは西部戦線のみで使用でき、ドイツ軍戦車ユニットは東部または西部戦線地図のどちらかで使用できる。

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1個戦車ユニットのみがスタックできる。戦車は、同じ国籍の非戦車ユニットとスタックしている場合のみ攻撃を行なえる。

**戦車と戦闘 :** 戦車ユニット :

- 駒上のユニット記号の右側に印刷されているDRMを加える。

- 参加した攻撃の最初の損害を常に適用されなければならない。
- 補給切れの場合、DRMを提供できない。
- 単独では攻撃できず、湿地 (降雨時の洪水平野)、山地、山岳または森ヘクス内に攻撃できない。
- 同じ目標ヘクスを複数戦車で攻撃できるが、1個だけしか戦闘DRMを提供しない。

**ドイツ軍対戦車 (AT) ユニット [15.3] :**

- 西部戦線のみで行動できる。
- スタック制限の対象として数えないが、1ヘクス内に複数対戦車ユニットはスタックできない。
- 攻撃側戦車ユニットのDRMを無効にする (補給切れではない場合)
- 戦闘結果を満たすために最初に失われる防御側ユニットでなければならない。

**ドイツ軍突撃部隊 (ST) ユニット [15.4] :**

- イベントによって新ユニットフェイズ中に一部のドイツ軍歩兵/山岳ユニットから変換される。1回目のイベント : 1ドイツ軍資源ポイントで6個までのユニットを変換できる。2回目のイベント : 7ドイツ軍資源ポイントで全て資格があるユニットを変換できる。変換されるユニットは、ベルリン(Berlin)またはルール(Ruhr)に補給を引けなければならない。
- 1-3個突撃部隊ユニット参加の攻撃 : 戦闘のサイの目に+1を加える。4個以上の突撃部隊ユニット参加の攻撃 : +2を加える。
- 皇帝の戦いの攻撃 (KS) : 2回目のSTイベントがプレイされたターンに、1つの欧州地図戦線の4個以上の突撃部隊ユニット参加の最初の4回の攻撃 : +3を加える。これらのKS攻撃は、そのターンに指定された戦線で実施される最初の4回の攻撃でなければならない。
- 参加した攻撃の最初の損害を常に適用されなければならない。
- 戦闘で全滅した場合、通常部隊としてのみ補充できる。2回目のSTイベントがまだプレイされていない場合、再び変換できる。
- ドイツ軍山岳部隊 (AK) : 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。1回目のSTイベントがプレイされたならば、他の戦線でも突撃部隊能力を獲得する (6個ユニットの制限として数えないこと)。

**騎兵ユニット [15.5]**

- 防御側騎兵は、防御側ヘクスが騎兵ユニットのみで構成され、そして攻撃側ユニットに騎兵が含まれていない場合、戦闘前退却を行なえる。防御側騎兵は1ヘクス退却し、攻撃側は通常通りに空いたヘクスに前進できる。攻撃側プレイヤーはたった今前進したユニットで、丁度退却したばかりの騎兵 (再び戦闘前退却を行なえ、再度前進される、等) に対してまたは別の敵が位置する隣接ヘクスに対してのどちらかに別の攻撃を宣言できる。
- 全ての非イギリス軍騎兵は、(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、決して敵歩兵あるいは破壊されていない要塞を攻撃できず、そして司令部支援を受けることができない。
- 欧州内のイギリス軍騎兵ユニットは、戦略ターンDから開始してこれらの制限を適用される。近東内のイギリス軍騎兵は、決してこれらの制限を適用されない。



- ・ 地図上のドイツ軍騎兵師団は、ベルリン(Berlin)またはルール(Ruhr)のどちらかに補給線を引ける場合、歩兵師団に変換できる。単純にユニットをその歩兵面に裏返すだけである(資源ポイント消費は無し)。そのように変換されたユニットは騎兵に再変換することが出来ず、全滅した場合は騎兵として再建できない。

### 司令部ユニット [15.6]

- ・ 司令部ユニットは、ユニットに対する戦闘支援を提供するために使用される； 2次補給源として機能し、そして新ユニット配置用の場所を用意する(10.46、11.22 および 13.13項を参照)。
- ・ 司令部ユニットは戦闘ユニットでなく、戦闘損害を満たすために使用できない。ヘクス内に単独でいる場合に敵ユニットがそこを占めた場合、司令部ユニットはサイ振り判定を必要とせず全滅する。
- ・ 司令部ユニットはスタック制限の対象として数えないが、1つのヘクス内には1個司令部ユニットだけしか位置できない。通常の戦闘ユニットと全く同様に、司令部ユニットは位置しているヘクスを支配する。

### 山岳ユニット [15.7]

山岳ユニットは、山地ヘクスに進入する際に低いMPコストを消費する。それらはまた、山岳ヘクス内に進入、通過、または攻撃できる唯一のユニットである。加えて、山岳ユニットのみが山岳ヘクスを通して補給線を引ける。例外： イタリア軍山岳ユニットは、オーストリアーハンガリー内の山岳ヘクス内に補給線を引けるが、通して引くことはできない。

### アラブ北方軍 (ANA)

#### およびアルメニアユニット [15.8]

- ・ これらのユニットは、特定のイベントを通してプレイに登場できる(6.7、6.8、6.9を参照)。アルメニアユニットは、補給と補充も含めて全ての面でロシア軍ユニットとして扱われる。ANAユニットは、常に補給状態とみなされる。
- ・ ANAユニットは、実際に位置しているヘクスのみを支配する。一度ヘクスを空けたならば、ヘクスは最後に支配していた陣営の支配に戻される。
- ・ ANAおよびアルメニアユニットは、常に戦力不確定面でゲームに登場する。どちらのプレイヤーも、戦闘に投入されるまでは戦力不確定ユニットの戦闘力を知ることができない。一度ユニットの戦力が明らかにされたならば、戦闘はキャンセルすることができない。一度ユニットの戦闘力が明かされたならば、両方の陣営に知られている状態を維持する。
- ・ ANAユニットが全滅した場合、他のアラブ軍ユニットのプールに戻される。次の戦略ターン時に、新たにアラブ軍ユニットが無作為に引かれ、パレスチナ内の砂漠ヘクスに置かれる。1度に1個だけのANAユニットしかプレイの場に存在できない。
- ・ アルメニアユニットが戦闘で全滅した場合、戦力確定面を上にしてロシア軍デッドパイル内に置かれる。他のロシア軍ユニットと同様に補充を受ける資格がある。戦力不確定アルメニアユニットのプールに戻さない、また戦力不確定面に裏返さないこと。

### ロシア臨時政府 (PG)

#### および赤軍ユニット [15.9]

- ・ ツァーリ退位が発生したら直ちに、連合軍プレイヤーは全ての帝国ロシア軍非司令部ユニットをその臨時政府(PG)面に裏返す。
- ・ 位置、地図上、デッドパイル内等に関係無く、全ての適用されるユニットに対して補充が発生する。帝国面が無い臨時政府師団は、以降のターンの登場用に連合軍使用可能ユニットボックス内に置かれる。
- ・ ブレスト-リトフスク条約が宣言されていない(5.46)場合、連合軍プレイヤーはボルシェビキ革命後の2回目の戦略ターンに赤軍の編制を開始できる。
- ・ 中欧列強プレイヤーがまだ休戦を宣言していない各戦略ターンに、1個d6を振る。結果は、3-4-4赤軍歩兵師団と置き換えられる盤上の補給状態臨時政府歩兵師団である。
- ・ 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赤軍司令部ユニットも受け取る。これらの司令部ユニットは、決して支援を提供できず、補給機能のみを提供する。
- ・ ロシア軍は、国家崩壊の影響も蒙る(16.0)。赤軍ユニットは、他の連合軍ユニットとスタックできず、通過できず、そして共同して攻撃することができない。置き換える為の地図上で使用可能な充分な数臨時政府師団が無い場合、サイの目によって呼び出された赤軍師団の超過分は失われる。
- ・ 中欧列強プレイヤーは、赤軍の存在に関係無く、ボルシェビキ革命以降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] 国家崩壊と降伏

オーストリアーハンガリー、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、全て国家崩壊に陥る可能性がある。加えて、トルコは降伏をも受け入れる可能性がある。

崩壊する国家は以下の通り：

- ・ 全ての累積資源ポイントを直ちに失い、どのような方法でもそれ以外に獲得できなくなる。
- ・ 全ての司令部は、直ちにゲームから永久除去される。
- ・ 全て他のユニットは、攻撃および防御の両方の戦闘力が1に減少する。
- ・ 最早他の国家のユニットとスタックできず、一緒に攻撃できなくなる。
- ・ 他の国家とスタックしている崩壊した国家のユニットは、最初の機会にスタックを解消しなければならない。

オーストリアーハンガリー： 以下の条件の1つが発生した時点で崩壊する：

- ・ ウィーン(Vienna)(E3606)またはブタペスト(Budapest)(E3310)が連合軍支配下である。
- ・ トレント(Trent)(W2615)およびトリエステ(Trieste)(W2230)の両方連合軍支配下である。
- ・ オーストリアーハンガリー内のイタリア戦線地図上の非山岳盤端部ヘクスに、3個以上の補給状態連合軍ユニットが位置している。

- ・ ブルガリアと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伏している状況のどちらか。

**ベルギー：** ベルギーを構成する全てのヘクスが中欧列強支配下になった時点で崩壊する。

**ブルガリア：** 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イベントがプレイされた時に崩壊する。

**フランス：** 以下の条件でパリ (Paris) の全て 3 つのヘクスが中欧列強支配下になった時点で崩壊する：

- ・ フランス内の完全戦力アメリカ師団が 6 個未満、および
- ・ ロシア軍がドイツ内のどの要塞または都市も支配していない。

パリが占領された時に 6 個以上の完全戦力アメリカ軍師団がフランス内にある場合、フランスは崩壊せず、例えその後に完全戦力アメリカ軍師団数が 6 未満に低下してもである。パリが占領された時にロシア軍がドイツ内の都市/要塞ヘクスを支配している場合、フランスは崩壊しない。ロシア軍がその後にそのようなヘクスの支配を失い、パリがまだ中欧列強の支配下であるならば、フランスは崩壊する。

**注意：** このルールは中欧列強サドンデス勝利判定に使用されるルールとは異なる（後述参照）。

**ルーマニア：** 連合軍側国家である場合、ツァーリ退位後のターンにブカレスト (Bucharest) (E2423) が中欧列強支配下になった時点でルーマニアは崩壊する。中欧列強側国家である場合、オーストリア-ハンガリーまたはブルガリアの崩壊のどちらかが先に起きた後のターンにブカレストが連合軍支配下になった時点でルーマニアは崩壊する。

**ロシア：** ツァーリ退位後に戦略ターンでボルシェビキ革命が発生した時点で崩壊する。崩壊に加えて、ロシアはロシア内戦イベントによる影響も受ける可能性がある（6. 48 を参照）。

**トルコ：** ヘクス E1124 が連合軍支配下になった時点で崩壊する。

**トルコ降伏：** 崩壊に加えてまたは代えて、トルコは降伏もする。以下のいずれかが発生した時点で、トルコは降伏する：

- ・ 連合軍がコンスタンティノープル (Constantinople) (E1328) を支配する。
- ・ トルコ降伏のサイ振り判定の目（5. 6 参照）
- ・ 単体で GW i E をプレイしている場合、トルコ降伏イベントがプレイされた時（6. 59）。

しかしながら、トルコが降伏したならば；全てのトルコ軍ユニットはプレイから除去され、全トルコ軍要塞は破壊される。中欧列強ユニットが位置していないコンスタンティノープルおよび全てのエジプト/イラク戦線都市と町ヘクスは、自動的に連合軍支配下になる。

## [17. 0] 中立国参戦および特別国家ルール

### 中立国参戦 [17. 1]:

- ・ イタリア、ギリシャ、ブルガリアおよびルーマニアは、そのそれぞれの参戦イベントがプレイされた時にゲームに登場する。
- ・ アメリカ合衆国は、イベントによって時期が早められていない限りは戦略ターン O に自動的にゲームに登場する。
- ・ トルコ軍は1914年10月作戦ターンに自動的に参戦するが、その欧州側ユニットは連合軍の行動またはイベントプレイによって引き起こされない限りは、配置されない。

### イベントによる参戦：

- ・ イタリアとギリシャは連合軍側に参戦し、ブルガリアは中欧列強側に参戦する。ルーマニアは、先に参戦イベントをプレイした陣営側に参戦する。
- ・ 国家の参戦イベント前にブルガリア崩壊イベントがプレイされた場合、ブルガリアは決して参戦しない。両陣営のプレイヤーが同じイベントフェイズ時にそれぞれのルーマニア参戦イベントプレイした場合、ルーマニアは決して参戦しない。
- ・ 参戦ターンの新ユニットフェイズ時に、指揮する側のプレイヤーは参戦イベントプレイ後にゲームに登場する予定の増援ユニットを除いて、国の国境内に中立国ユニット全てを配置する。例外： サロニカイイベントがプレイされた後にプレイ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 を参照）。
- ・ 新たに交戦国になった中立国のユニットは、配置された作戦ターン時に移動および攻撃を行なえない。同様に、どちらの陣営のユニットも、その作戦ターン時に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を行なえない。

**アメリカ参戦：** アメリカ軍ユニットは、アメリカ参戦の3戦略ターン後にゲームに登場する。に、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新たに登場するユニットを置くこと。

**欧州側トルコ [17. 31]:** 最初に東部戦線地ス上に配置されるトルコ軍ユニット（それは駒にその配置ヘクスが印刷されている）は、以下の出来事の1つを通してゲームに登場する：

- ・ ガリポリ、サロニカ、またはギリシャ参戦イベントがプレイされた時点。
- ・ 連合軍ユニットが欧州側トルコヘクスに進入した時点。
- ・ 連合軍が近東地図の5ヶ所以上のトルコ降伏ヘクスを支配している時点で。

### 連合軍国家 [17. 2]:

#### 大英帝国：

- ・ イギリス軍ユニットは、コーカサス戦線地図で行動できない。
- ・ 近東に登場するように記載されているイギリス軍旅団および中隊規模ユニット並びに司令部ユニットは、近東内のみで行動できる。スエズ運河防衛中隊は、スエズ運河の西側のみで行動できる。
- ・ 欧州に登場するイギリス軍司令部は、欧州内でのみ行動できる。

**フランス：** D F P S 師団のみが近東同時にエジプト戦線地図上のみで行動できる。

**ロシア：**

- ・ ペルシャ派遣軍の例外はあるが、ロシア軍ユニットは東部およびコーカサス戦線地図上のみで行動できる。
- ・ 近東に登場するように記載されているロシア軍旅団および中隊規模ユニット並びに司令部ユニットは、近東内のみで行動できる。

**ロシア軍ペルシャ派遣軍（P E F）：**

- ・ 1916年1月/2月とツァーリの退位の間の期間で、ゲーム中に1回； 連合軍プレイヤーはコーカサス戦線から3個までのロシア軍ユニットを取り除き、それらをイラク戦線地図のハマダン(Hamadan) (N2436)内に置くことができる。これは、移送が実施される時にトビリシ(Tabriz) (N3045)で連合軍支配下である場合にみに実施できる。それ以上のロシア軍ユニットをイラク戦線に送ることはできず、そしてそこで全滅したロシア軍ユニットはそこで補充することはできない。
- ・ いずれかのターンの終了時に、補給状態のP E Fユニットを連合軍近東使用可能ユニットボックスに撤収させ、以降の新ユニットフェイズにコーカサス戦線地図に再登場させることができる。全てそのようなユニットは、同時に撤収しなければならない。一度P E Fが撤収したならば、ロシア軍ユニットはイラク戦線地図に再登場することができない。

**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で行動できない。

**イタリア：**

- ・ イタリア軍ユニットは、1917年より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、イタリア戦線外で6個までのイタリア軍ユニットしか行動できない。一度これが発生したならば、イタリア軍ユニットはイタリア戦線外で行動できるようになるが、6個を越えるイタリア軍ユニットが行動できるのは東部戦線地図のみである。
- ・ イタリア軍ユニットは、決して近東で行動できない。

**ベルギー：** ベルギー軍ユニットは、西部戦線地図でのみ行動できる。

**セルビア：** セルビア軍ユニットは、東部戦線地図でのみ行動できる。

**ギリシャ：** ギリシャ軍ユニットは、バルカンの外へ移動および攻撃できない。両陣営のユニットは、一度サロニカイイベントがプレイされたならば、アルバニアとギリシャに進入できるが、ギリシャはギリシャ参戦イベントがプレイされるまでは中立国勢力である。6.53を参照。

**モンテネグロ：** モンテネグロ軍ユニットは、モンテネグロの外に移動できない（但し攻撃はできる）。

**ANAとアルメニア：** アラブ北方軍（およびアラビアのローレンスのイベント）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、ペルシャ以外のコーカサス戦線地図上のみで行動できる。

## 中欧列強 [17.3]

**ドイツ：** 大体の部分では、ドイツ軍ユニットはどの戦線地図でも行動できる。例外：

- ・ ドイツ軍司令部ユニットは、近東で行動できない。
- ・ ドイツ軍師団は、欧州側トルコ軍ユニットが配置されるまでは近東地図に向けて、または近東地図間で戦略移動を使用できない。しかしながら、ドイツ軍旅団および大隊規模ユニットは、行なえる。

**オーストリア-ハンガリー：**

- ・ オーストリア-ハンガリー軍ユニットは、1917年までイタリア戦線地図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で行動できず、そして決して1917年より前であってならない。
- ・ 東部戦線地図上では、中欧列強プレイヤーがキエフ(Kiev) (E4129)とオデッサ(Odessa) (E3031)の両方を支配しない限り、4個までのオーストリア-ハンガリー軍ユニットしかヘクス列E48xxの北側で行動することができない。これらの都市が中欧列強支配下である場合、オーストリア-ハンガリー軍ユニットは自由にドイツ以外のE48xx列の北側で行動できる。
- ・ 連合軍がどちらかの都市を再占領した場合、E48xxヘクス列の北側の4個のみのオーストリア-ハンガリー軍ユニットが攻撃を行なえ、追加のオーストリア-ハンガリー軍ユニットはそのヘクス列の北側に移動できない。E48xxヘクス列の北側のオーストリア-ハンガリー軍ユニットは再び南側に移動する必要は無く、そしてオデッサとキエフは再び中欧列強支配下になった場合、制限は再度解除される。
- ・ ボルシェビキ革命後、ヘクス列E48xxの北側のオーストリア-ハンガリー軍の制限は再び有効になる（つまり、4個以内）。
- ・ この数を越えているオーストリア-ハンガリー軍ユニットは、作戦または戦略移動を使用して可能な限り早くE48xxヘクス列の南側に移動しなければならない。但し、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だけしか欧州地図のバルカンの外側で行動できず、その範囲は東部戦線に限られる。
- ・ 3個までのトルコ軍ユニットだけしか、どの時点でもエジプト（シナイも含める）内で行動できない。
- ・ それ以外は、トルコ軍ユニットは近東地図上で自由に行動できる。
- ・ 近東地図でゲームを開始するトルコ軍ユニットは、欧州側トルコ軍師団が配置されるまでは欧州側トルコに進入できない（17.31）。例外： 第3師団は、戦略ターンEまでに欧州側トルコ軍ユニットが配置されていない場合、トルコ軍予備ボックスを通してプレイに登場できる。

- ・ 非トルコ軍中欧列強ユニットは、欧州側トルコ軍ユニットが配置されるまではオスマン帝国内のヘクスに進入できない。例外： ドイツ軍旅団および大隊規模ユニット。
- ・ 戦略ターンNにおいて； トルコ軍3-4-4第19師団は、位置している場所； 地図上または地図外で2-4第19師団と永久に置き換えられる。

**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ができない。

## その他の国家 [17.4]

**ルーマニア：** ルーマニア軍ユニットは、東部戦線地図上のみで行動できる。

**アルバニア：** どちらの陣営のユニットも、サロニカのイベントがプレイされるまたはギリシャが参戦するのどちらかが先に発生するまでは、アルバニア内に進入できない。一度どちらかのイベントが発生したならば、両方の陣営は自由にアルバニアに進入できる。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最終補給源になる。

**ペルシャ：** ペルシャユニットは、その忠誠心に関係無く、ペルシャ内のみでしか行動できない。

- ・ 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は、イラク戦線地図上のペルシャ内のみで行動できる。
- ・ どちらの陣営のユニットも、ロシア軍ペルシャ派遣軍がプレイに登場するまではハマダン (Hamadan) (N2436) に進入できない。

**オランダとスイス：** どちらの陣営のユニットの進入禁止。  
例外： 中欧列強戦前イベント #5。

## [18.0] 勝利条件

**通常の勝利：** 中欧列強プレイヤーは、戦略ターンB以降の勝利ポイントフェイズ時に20以上の勝利ポイントを獲得している場合、勝利する。中欧列強軍プレイヤーは、戦略ターンの勝利ポイントフェイズ時に0未満の勝利ポイントを獲得している場合、敗北する。

中欧列強プレイヤーは、支配している各VPヘクス毎に1VPを得る。例外： スクタリ (Scutari) (E1709) は、オーストリア-ハンガリー崩壊前のみに1中欧列強VPとして数える。バクー (Baku) (N3653) は、イスラム軍イベントがプレイされた後、中欧列強VPヘクスとして数えるためには非トルコ軍中欧列強ユニットによって占領されていなければならない (6.45を参照)。フランス内の全ての地図端部ヘクスおよびスエズ運河の全て西側のヘクスは、このルール目的上中欧列強VPヘクスとして数える。

中欧列強プレイヤーは、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連合軍支配下に陥落した各都市ヘクス毎に1VPを失う。ドイツ内の全ての地図端部ヘクスは、このルール目的上中欧列強都市とみなされる。

どちらのプレイヤーも1919年6月終了までにゲームに勝利しなかった場合、ゲームは引き分けである。

**中欧列強陣営サドンデス勝利：** フランス軍叛乱イベントがプレイされ、ロシアが崩壊した後のターンに、中欧列強プレイヤーは初めてフランス内で占領した各中欧列強VPヘクス毎にサイコロ1個を振る。このサイの目合計に現行中欧列強VP合計 (中欧列強勝利ポイント引く連合軍支配下中欧列強都市) を加えたものが20以上の場合、中欧列強プレイヤーは直ちにゲームに勝利する。

中欧列強サドンデスサイ振り判定は、1つのあるVPヘクスを占領した最初の機会に実施される。中欧列強が後にあるヘクスの支配を失い、それからそこを再占領しても、サドンデスサイ振り判定は実施されない。

中欧列強プレイヤーがある1回のターンにフランス内の複数VPヘクスを占領した場合、各そのようなヘクスに対して1回のサイ振り判定を行ない、最初の回より後の各サイ振り判定のサイの目に1を加える。

加えて、以下のDRMも中欧列強サドンデスサイ振り判定に適用される：

- ・ +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。
- ・ -1 虎のイベントがプレイされている場合。
- ・ -1 1917年3月 (第28ゲームターン) 後より連合軍が奪回したフランスおよびベルギー内の各中欧列強VPヘクスに対して。この修整は、例え中欧列強プレイヤーが奪回されたVPヘクスを再占領しても決して低下されない。しかしながら、各フランス-ベルギー中欧列強VPヘクスは、連合軍支配下になった最初の機会のみに数えられる。連合軍の奪取され、中欧列強によって再占領され、その後に連合軍の再奪取されたヘクスは数えないこと。

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許可するオプションでプレイしている場合、中欧列強プレイヤーは1916年以後のターンに自動的にサドンデス勝利チェックを開始する (ロシア崩壊の必要条件が満たされている前提で)。中欧列強サドンデス勝利のサイ振り判定が実施された場合、連合軍プレイヤーは叛乱イベントがプレイされているか、およびゲームが継続するかどうかを告げなければならない。叛乱イベントが発生していない場合、そのような“見込みが外れた”サドンデスサイ振り判定は当然、該当するフランスVPヘクスを計上する。

**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) の内の2ヘクスを支配した時点で、サドンデス勝利を得る。

## ユニットマニフェスト&増援予定

### 記号：

#-#-# / #-#-#：裏面に減少戦力がある2ステップユニット

#-#-# > #-#-#：裏面に別の状態がある1ステップユニット

(\*)：補充不可能ユニットまたはステップを表す

(+n)：nがDRMである装甲ユニットのサイの目修整

(M)：強制イベント

[S]：突撃部隊能力ユニット

[BR]：イギリス軍

[BP]：パレスチナ方面イギリス軍

[FR]：フランス軍

[GE]：ドイツ軍

[PG]：臨時政府軍（ロシア）

[US]：アメリカ合衆国軍

SMT：戦略移動移送

GW i E：欧州大戦

GW i NE：近東方面大戦

GW i E/NE：協同ゲーム

### ドイツ、イギリス、ロシア、トルコ、アルメニア、アラブおよびパレスチナユニットの地理上の制限：

[E u]：ユニットは欧州内のみで行動できる。

[V r]：イギリス軍不確定登場ユニット。

[NE]：近東地図上のみで行動できる。

[C]：ユニットはコーカサス戦線のみで行動できる。

[C/P]：ペルシャ内のコーカサス戦線のみで行動できる。

[E]：エジプト/ペルシャ戦線のみで行動できる。

[E/I]：ユニットはエジプトおよび/あるいはイラク戦線地図のみ行動できる。

[E/O]：オスマン帝国内のエジプト戦線のみで行動できる。

[I]：イラク戦線のみで行動できる。

[I/P]：ペルシャ内のイラク戦線で行動できる。

X：GW i EまたはGW i NEのどちらか単独でプレイするための重複リスト

1 x 4-4 山岳部隊 > 6-4-5\* 突撃部隊 [S] (26)

4 x 4-4 歩兵 (3BV、19、21、29)

14 x 3-4-4 歩兵 > 5-4-5\* 突撃部隊 [S] (1GDR、2GDR、4、10R、12、13R、14、14R、17R、23、24、26R、28R、34)

10 x 3-4-4 歩兵 (11、15、16、18、19R、28、30、38、39、40)

2 x 3-4 歩兵 > 5-3-5\* 突撃部隊 [S] (11R、18R)

14 x 3-4 歩兵 (3、5R、5BVR、7R、9R、12R、16R、21R、22、22R、23R、31、32、42)

9 x 2-3-4 歩兵 (BE、1R、1BVR、4ER、6R、10ER、15R、24R、25R)

2 x 2-4 歩兵 (30BVR、33R)

2 x 1-2-3 歩兵 (2LW、6BLW)

**E：** 東部戦線地図のドイツ内のいずれかに配置：

1 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第8軍)

1 x 1-6 騎兵 > 1-2-3 歩兵 (1)

2 x 4-4 歩兵 > 6-4-5\* 突撃部隊 [S] (1、37)

1 x 4-4 歩兵 (2)

1 x 3-4-4 歩兵 > 5-4-5\* 突撃部隊 [S] (41)

2 x 3-4-4 歩兵 (35、36)

2 x 2-3-4 歩兵 (3R、36R)

2 x 2-4 歩兵 (35R、86)

2 x 2-3 歩兵 (3LW、4LW)

オーバーオストは第1ターンに使用可能である。

**X：** 西部戦線地図のドイツ内の重要塞ヘクス内に配置し、ヘクス毎に2枚までしか置けない：

2 x 1-2-3 歩兵 (5LW、25LW)

**Y：** 東部戦線地図の要塞または重要塞内に配置する：

1 x 2-3-4 歩兵 (88)

1 x 2-4 歩兵 (87)

6 x 1-2-3 歩兵 (11LW、16LW、18LW、83、84、85LW)

### 増援/補充：

その他特に指定されていないかぎりは、ユニットは欧州内に配置される。

I. 欧州でプレイに登場（または再登場）するユニットは、以下のいずれかの通りに配置される：

A) ドイツ内の味方支配下および補給状態都市。

B) 司令部による (13.3)

C) 東部戦線地図の港内 (13.27)

II. 近東に登場する非-師団ユニットは、以下のいずれかの通りに配置される：

A) 通常補給下の中欧列強都市またはコーカサス地図上の中欧列強最終補給源ヘクス。

B) 通常補給下の中欧列強都市またはイラク地図上の中欧列強最終補給源ヘクス。

C) ダマスカス(Damascus) (N1728) またはエジプト地図上の中欧列強最終補給源ヘクス。

III. [GW i NE のみ]：近東に登場する師団規模ユニットは、戦略移動移送ボックス内に配置されなければならない（コスト無しで）。

## 中欧列強陣営

### ドイツ軍

#### 開始時：

**W：** 西部戦線地図上のドイツ内およびあるいはアーヘン(Aachen) (W6526) から3ヘクス以内のベルギー内のいずれかのヘクス内に配置。3ヘクスの範囲を引く際にオランダ内のヘクスを通さないこと。ヘクス列W59xxの北側に最低限30個師団が配置されなければならない：

7 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第1軍、第2軍、第3軍、第4軍、第5軍、第6軍、第7軍)

10 x 1-6 騎兵 > 1-2-3 歩兵 (2、3、4、5、6、7、8、9、GD、BV)

3 x 4-5-4 歩兵 > 6-5-5\* 突撃部隊 [S] (1GD、2GD、3GD)

17 x 4-4 歩兵 > 6-4-5\* 突撃部隊 [S] (1BV、2BV、4BV、5、5BV、6、6BV、7、8、9、10、13、17、20、25、27、33)

## 戦略ターン A

3 x 1-2-3 歩兵 (1BLW、1N、2N)

## 戦略ターン B

1 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第9軍)  
 1 x 3-4-4 歩兵 (44R)  
 4 x 3-4 歩兵 > 5-3-5\* 突撃部隊 [S] (6BVR、47R、50R、51R)  
 5 x 3-4 歩兵 (45R、46R、48R、49R、54R)  
 3 x 2-3-4 歩兵 (43R、52R、53R)

## 戦略ターン C

2 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (南方軍、第10軍)  
 1 x 3-4-4 歩兵 > 5-4-5\* 突撃部隊 [S] (8BVR)  
 8 x 2-3-4 歩兵 (75R、76R、77R、78R、79R、80R、81R、82R)  
 1 x 1-2-3 歩兵 (10LW)

## 戦略ターン D

1 x 2-3 > 0-3 司令部 [E u] (第11軍)  
 1 x 6-4-5 山岳 [S] (AK)  
 1 x 4-5-4 歩兵 > 6-5-5\* 突撃部隊 [S] (4GD)  
 3 x 4-4 歩兵 > 6-4-5\* 突撃部隊 [S] (11BV、50、52)  
 1 x 3-4-4 歩兵 > 5-4-5\* 突撃部隊 [S] (54)  
 3 x 3-4-4 歩兵 (10BV、56、58)  
 3 x 3-4 歩兵 > 5-3-5\* 突撃部隊 [S] (111、113、119)  
 1 x 3-4 歩兵 (117)  
 3 x 2-3-4 歩兵 (115、121、123)  
 4 x 1-2-3 歩兵 (7LW、8LW、9LW、15LW)

## 戦略ターン E

1 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第12軍)  
 3 x 3-4 歩兵 > 5-3-5\* 突撃部隊 [S] (103、183、185)  
 1 x 3-4 歩兵 (187)  
 4 x 2-3-4 歩兵 (105、107、108、109)  
 2 x 2-4 歩兵 (12LW、101)  
 2 x 1-2-3 歩兵 (13LW、14LW)

## 戦略ターン F

2 x 2-4 歩兵 (5ER、89)  
 1 x 1-2-3 歩兵 (47LW)

## 戦略ターン G

1 x 3-4 歩兵 > 5-3-5\* 突撃部隊 [S] (206)  
 1 x 3-4 歩兵 (15BV)  
 1 x 1-2-3 歩兵 (17LW)

## 戦略ターン I

1 x 3-4 山岳 > 5-3-5\* 突撃部隊 [S] (200)  
 2 x 3-4 歩兵 > 5-3-5\* 突撃部隊 [S] (195、199)  
 1 x 3-4 歩兵 (12BV)  
 5 x 2-3-4 歩兵 (192、197、201、204、216)  
 2 x 2-4 歩兵 (91、217)

## 戦略ターン J

8 x 3-4 歩兵 (9BVR、203、207、208、211、214、221、222)  
 4 x 2-3-4 歩兵 (202、213、223、225)  
 5 x 2-4 歩兵 (93、212、215、218、224)  
 2 x 1-2-3 歩兵 (19LW、20LW)

## 戦略ターン K

欧州：

3 x 3-4 歩兵 (16BV、220、231)  
 1 x 2-3-4 歩兵 > 4-3-5\* 突撃部隊 [S] (233)  
 10 x 2-3-4 歩兵 (205、219、234、235、236、238、239、240、242、302)  
 5 x 2-4 歩兵 (92、226、232、237、241)  
 2 x 1-2-3 歩兵 (2BLW、26LW)  
 4 x HL 要塞

近東 SMT ボックス [GW i NE のみ]：

1 x 6-4-5 山岳 [S] (AK) [X]

## 戦略ターン L

欧州：

1 x 4-5-4 歩兵 > 6-5-5\* 突撃部隊 [S] (5GD)  
 1 x 2-3-4 歩兵 (227)  
 1 x 2-4 歩兵 (39BVR)  
 8 x 1-2-3 歩兵 (3N、21LW、22LW、23LW、38LW、44LW、45LW、46LW)

近東：

1 x 1-4\* 歩兵 (601BN)

## 戦略ターン M

1 x 3-4-4 歩兵 (14BV)  
 1 x 2-3-4 歩兵 (228)  
 3 x 2-4 歩兵 (94、95、96)

## 戦略ターン N

1 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第14軍)  
 1 x 3-4 山岳 > 5-3-5\* 突撃部隊 [S] (JGR)  
 2 x 1-2-3 歩兵 (24LW、48LW)

## 戦略ターン O

欧州：

2 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第17軍、第18軍)  
 1 x 1-2-3 歩兵 (29LW)

近東 SMT ボックス [GW i NE のみ]：

4 x 6-4-5\* 突撃部隊 [S] (1、25、37、50) 全て [X]  
 1 x 6-4-5\* 山岳 突撃部隊 [S] (26) [X]

## 戦略ターン P

欧州：

2 x 2-4 歩兵 (255、301)

近東：

1 x 2-4\* 歩兵 (201BD)

イベントによる：

[O] 3 x 0-1-4 対戦車 (1RGT、2RGT、3RGT)

[O] 1 x 1-4 (+1)\* 戦車 (1RGT)

## オーストリア-ハンガリー

開始時：

**A：** ロシア軍南西軍ユニットの3ヘクス (間が2ヘクス)

以内のオーストリア-ハンガリー内：

3 x 1-2 > 0-2 司令部 (第1軍、第3軍、第4軍)

4 x 1-6 騎兵 (1CRP、2CRP、3CRP、4CRP)

4 x 3-4 歩兵 (13SCH、22SCH、44SCH、45SCH)

18 x 2-3-4 歩兵 (2、3、4、5、6、8、12、14、15、16、21、25、27、28、30、33、35、46)

6 x 1-2-3 歩兵 (37HLW、38HLW、39HLW、41HLW、95LW、106LW)

**B：** ブダペスト(Budapest) (E3310)の6ヘクス以内のオーストリア-ハンガリーに配置：

1 x 1-6 騎兵 (5CRP)  
2 x 3-4 歩兵 (26SCH、43SCH)  
7 x 2-3-4 歩兵 (10、11、19、29、31、32、34)  
3 x 1-2-3 歩兵 (20HLW、23HLW、40HLW)

**M：** セルビアおよび/あるいはモンテネグロ国境に隣接するヘクス上のオーストリア-ハンガリーに配置：

3 x 3-4 山岳 (1、47、48)  
1 x 3-4 歩兵 (21SCH)  
3 x 2-3-4 歩兵 (9、18、36)  
1 x 1-2-3 歩兵 (42HLW)

**増援/補充：** プレイに登場（または再登場）するユニットは、以下のいずれかの通りに配置される：

A) オーストリア-ハンガリー内の味方支配下および補給状態都市。  
B) 司令部による (13.13)

### 戦略ターン B

4 x 2-3-4 歩兵 (7、17、54、55)  
1 x 2-4 山岳 (88KBD)

### 戦略ターン C

5 x 3-4 山岳 (50、58、61、90、92)  
3 x 2-3-4 歩兵 (24、91、94)

### 戦略ターン D

1 x 1-2 > 0-2 司令部 (第7軍)  
2 x 3-4 山岳 (57、59)  
1 x 3-4 歩兵 (46SCH)  
2 x 2-3-4 歩兵 (53、62)  
1 x 1-2-3 歩兵 (51HLW)

### 戦略ターン G

1 x 1-2-3 歩兵 (70HLW)  
イベントによる：  
[C] 1 x 2-4\* 歩兵 (AHP0)

## トルコ

トルコは、1914年10月作戦ターンに自動的に参戦する。

### 配置—欧州：

トルコ軍欧州方面ユニットは、以下の通り配置される：

A) ガリポリ(Gallipoli)、サロニカ(Salonika)、またはギリシャ参戦イベントがプレイされた時点  
B) 連合軍ユニットが最初に欧州方面トルコに侵入する時点  
C) 連合軍が近東地図上のトルコ降伏ヘクスを5ヶ所以上支配したならば。  
E1328： 6 x 2-4 歩兵 (10、12、13、14、20、25)  
E1124： 1 x 2-4 歩兵 (5)  
E1024： 1 x 2-4 歩兵 (7)  
E1023： 1 x 3-4-4 歩兵 (19)、1 x 2-4 歩兵 (9)

### 配置—近東：

トルコ軍近東ユニットはゲーム開始時に配置されるが、1 1月/1 2月作戦ターンまで近東地図上で敵対関係は始まらない。

トルコ軍必要予備待機ボックス内：

10 x 2-4 歩兵 (1、2、4、6、11、15、16、26、35、38)

アラビア待機ボックス内：

4 x 1-2-4 歩兵 (21、22、39、40)

コーカサス戦線地図のトルコ内でヘクス列Nx35の東側：

1 x 1-6 騎兵 (9BD)  
11 x 2-4 歩兵 (17、18、28、29、30、31、32、33、34、36、37)

GWINE単独でプレイする場合、以下を加える：

1 x 2-4 歩兵 (20) [X]

ダマスカス(Damascus)内(N1728)：

2 x 2-4 歩兵 (23、24)

ガザ(Gaza)内(N2913)：

2 x 2-4 歩兵 (8、27)

GWINE単独でプレイする場合、以下を加える：

1 x 2-4 歩兵 (25) [X]

バスラ(Basra)以外のいずれかのイラク内の町：

1 x 1-6 騎兵 (6BD)

**補充：** プレイへの再登場は以下のいずれかの通り：

A) コーカサス、イラクまたはシリアに登場する増援と同様に配置される。  
B) 司令部による [13.3]

### 増援：

最初の機会に登場するトルコ軍増援は、以下の通り配置されなければならない：

- ・ 欧州： コンスタンティノーブル(Constantinople) (E1328)内
- ・ 近東： 駒の裏に印刷されている場所によって表示されている：
  - A) コーカサス： コーカサス地図上の味方支配下および補給状態都市の中欧列強都市または中欧列強最終補給源。
  - B) イラク： イラクコーカサス地図上の補給状態都市の中欧列強都市または中欧列強最終補給源。
  - C) シリア： ダマスカス(Damascus) (N1728)またはエジプト地図上の中欧列強最終補給源。
  - D) アラビア： アラビア待機ボックス。
  - E) トルコ： トルコ軍必要予備ボックス。
- ・ イルドリム軍集団司令部： 上記近東地域のいずれにでも配置できる。
- ・ ペルシャ警備兵(GNDM)： ユニットはイラク戦線地図上のペルシャ内の中欧列強支配下の町に配置できる。

### 戦略ターン D

シリア： 1 x 2-4 歩兵 (45)  
コーカサス： 1 x 2-4 歩兵 (51)  
ペルシャ (イラク戦線上)： 1 x 1-2-4 歩兵 (GNDM) [I/P]

### 戦略ターン E

欧州： 1 x 2-4 歩兵 (3)



トルコ：

4 x 2-4 歩兵 (43、47、48、50)

2 x 1-2-4 歩兵 (44、49)

シリア：

2 x 2-4 歩兵 (42、46)

1 x 1-2-4 歩兵 (41)

イラク： 1 x 2-4 歩兵 (52)

### 戦略ターン G (GW i NE のみ)

Turkey： 4 x 2-4 歩兵 (5、7、9、10) 全て [X]

### 戦略ターン H (GW i NE のみ)

トルコ： 3 x 2-4 歩兵 (3、12、13) 全て [X]

### 戦略ターン I (GW i NE のみ)

トルコ： 1 x 2-4 歩兵 (14) [X]

### 戦略ターン J

欧州 (GW i E のみ)： 2 x 2-4 歩兵 (46、50)

両方とも [X]

トルコ： 1 x 1-4 歩兵 (54)

コーカサス： 1 x 1-2-4 歩兵 (53)

### 戦略ターン K

NE 地域のいずれかに：

1 x 1-2 > 0-2 司令部 [NE] (YAG)

シリア：

1 x 1-2-6 騎兵 (3)

1 x 1-6 騎兵 (8BD)

### 戦略ターン L

Turkey： 4 x 1-4 歩兵 (55、56、57、59)

Arabia： 1 x 1-2-4 歩兵 (58)

### 戦略ターン N

(GW i E/NE のみ) 交換： 1 x 3-4-4 歩兵 (19)以下と：

1 x 2-4 歩兵 (19)

トルコ (GW i NE のみ)： 1 x 2-4 歩兵 (19) [X]

### 戦略ターン O

トルコ： 2 x 1-4 歩兵 (60、61)

### ブルガリア

参戦時に、ブルガリア内のいずれかに：

1 x 0-3 司令部

10 x 2-4 / 1-2-4 歩兵 (1、2、3、4、5、6、7、8、9、11)

補充： プレイに再登場するユニットは、以下の通りに配置できる：

A) ブルガリア内の味方支配下および補給状態都市。

B) 司令部による [13. 3]

### 中欧列強イベント

### 戦略ターン C

欧州：

2 x イベント無し (M)

Uボート (M)

セルビア・チフス (M)

ブルガリア参戦 (M)

塩素瓦斯

イギリス軍作戦計画硬直化

撃墜王： [インメルマン]

3 x 航空隊

2 x 新航空戦術

1 x AH 2-4\* 歩兵

近東：

2 x イベント無し (M) [GW i NE のみ]

3 x TU + 1 RP (M) [GW i NE のみ]

主導権 [GW i NE のみ]

エンヴィル攻勢 (M)

アルメニア大虐殺 (M)

トルコ軍の決意

フォン・デア・ゴルツ

### 戦略ターン G

欧州：

Uボート (M)

ジュトランド沖海戦 (M)

コンラッド攻勢 (M)

ホスゲン瓦斯

火炎放射器

空襲： ロンドン

2 x イギリス軍作戦計画硬直化

撃墜王： [ペーケ]

1 x 航空隊

東部航空隊

新航空戦術

近東：

3 x + 1 TU RP (M) [GW i NE のみ]

主導権 [GW i NE のみ]

エンヴィル攻勢 (M)

リビア叛乱 (M)

ケマル

トルコ軍の決意

### 戦略ターン K

欧州：

Uボート (M)

ツィーメルマン (M)

ルーマニア参戦 (M)

2 x 突撃部隊

ブルックミュラー

マスタード瓦斯

イギリス軍作戦計画硬直化

撃墜王： [リヒットホーフエン]

2 x 新航空戦術

近東：

2 x + 1 TU RP (M) [GW i NE のみ]

皇帝の戦い (M) [GW i NE のみ]

主導権 [GW i NE のみ]

クレス・フォン・クレセンシュタイン

ローレンス捕獲

トルコ軍の決意

近東航空隊

**戦略ターン 0**

欧州：

海軍叛乱 (M)

インフルエンザ (M)

空襲： パリ

パリ砲

2 x 撃墜王： [ウーデット、ゲーリング]

1 x 航空隊

1 x GE 1-4 (+1)\* 戦車

3 x GE 0-1-4 対戦車

注意： ドイツ軍対戦車砲は、中欧列強プレイヤーが  
ブールから引くイベントであるのが正しい。（それは  
戦略ターン0のイベントである。引かれた場合、  
中欧列強プレイヤーはルール15.3に従って3個対戦車  
連隊を配置する。）

近東：

+ 1 TU RP (M) [GW i NE のみ]

トルコ軍の残虐行為 (M)

イスラム軍 (M)

ロシア内戦 (M)

アルメニア共和国 (M)

3 x 塹壕

## 連合軍陣営

### 大英帝国

#### 開始時 — 欧州

モンズ (Mons) (W6316) 内または隣接して：

1 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第1軍)

1 x 2-6 騎兵 (1)

4 x 5-6-4\* / 3-4-4 歩兵 (1、2、3、5)

#### 開始時 — 近東

バスラ (Basra) (N2252) 内

3 x 1-4 歩兵 [E / I] (16INBD、17INBD、18INBD)

スエズ運河の西側のエジプト内：

2 x 3-4 歩兵 (10IN、11IN)

4 x 0-1-4 歩兵 [E] (1CDCO、2CDCO、3CDCO、4CDCO)

#### 増援/補充 — 欧州：

新ユニットは、以下のいずれかの通りに配置される：

A) 西部またはイタリア戦線地図上の連合軍支配下港。

B) 司令部による (13.3)

例外： 1AS、42T、および NZ 師団は、エジプトを通してゲームに登場（および再建された場合は再登場）できる。

#### 増援/補充 — 近東：

新ユニットは、指示された通りに地図上に登場する。ある地図上で全滅したユニットは、その地図から再登場する：イラク：

A) アバダン (Abadan) (N2552) および/あるいは バスラ (Basra) (N2252)

B) 司令部による (13.3)

エジプト/パレスチナ：

A) スエズ運河の西河の連合軍支配下ヘクス。

B) 司令部による (13.3)

ペルシャ： 南ペルシャ・ライフル兵 (SPR) ユニットは、イラク戦線地図のペルシャ内の非中欧列強支配下町に登場する。

#### 戦略ターン A

欧州： 1 x 5-6-4\* / 3-4-4 歩兵 (4)

#### 戦略ターン B

欧州：

2 x 5-6-4\* / 3-4-4 歩兵 (6、7)

3 x 3-4-4 歩兵 (3IN、7IN、63 RN)

1 x 1-2-6 騎兵 (2)

#### 戦略ターン C

欧州：

1 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第2軍)

2 x 1-2-6 騎兵 (3、4)

4 x 5-6-4\* / 3-4-4 歩兵 (8、27、28、29)

イラク：

1 x 1-6 騎兵 [E / I] (6BD)

3 x 1-4 歩兵 [E / I] (12INBD、30INBD、33INBD)

#### 戦略ターン D

欧州：

2 x 5-6-4 歩兵 (1CND、51T)

2 x 5-4 歩兵 [V r] (1AS、NZ)

1 x 3-4-4 歩兵 (9NA)

9 x 3-4 歩兵 (10NA、14NA、42T [Vr]、46T、47T、48T、49T、50T、52T)

1 x 1-2-6 騎兵 (5)

#### 戦略ターン E

欧州：

1 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第3軍)

2 x 5-4 歩兵 (2AS、18NA)

2 x 3-4-4 歩兵 (12NA、15NA)

6 x 3-4 歩兵 (11NA、13NA、17NA、19NA、20NA、37NA)

#### 戦略ターン F

欧州：

1 x 5-6-4 歩兵 (2CND)

1 x 5-4 歩兵 (GDS)

9 x 3-4 歩兵 (21NA、22NA、23NA、24NA、25NA、26NA、30NA、53T、54T)

#### 戦略ターン G

欧州： 10 x 3-4 歩兵 (16NA、31NA、32NA、33NA、34NA、35NA、36NA、38NA、55T、56T)

ペルシャ (イラク戦線上)： 1 x 2-4 歩兵 [I / P] (SPR)

イラク： 1 x 1-4 歩兵 [E / I] (42INBD)

エジプト：

1 x 1-5 騎兵 [E / I] (ICBD)

1 x 1-6 騎兵 [E / I] (7YBD) このユニットは、間違っ7BDとイギリス軍駒の中に表示されている。

#### GW i NE のみ、以下を追加する：

イラク： 1 x 3-4-4 歩兵 (7IN) [X]

エジプト： 4 x 3-4 歩兵 (42T、52T、53T、54T) 全て [X]

#### 戦略ターン H

欧州：

1 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第4軍)

2 x 3-4 歩兵 (39NA、41NA)

イラク： 2 x 3-4 歩兵 (13IN、14IN)

エジプト： 3 x 1-6 騎兵 [E / I] (1ALHBD、2ALHBD、NZBD)

#### GW i NE のみ、以下を追加する：

イラク： 1 x 3-4-4 歩兵 (3IN) [X]

#### 戦略ターン I

欧州：

2 x 5-6-4 歩兵 (3CND、4CND)

3 x 5-4 歩兵 (3AS、4AS、5AS)

3 x 3-4 歩兵 (40NA、60T、61T)

イラク： 1 x 1-4 歩兵 [E / I] (34INBD)

#### 戦略ターン J

イラク： 1 x 1-6 騎兵 [E / I] (7BD)

#### 戦略ターン K

欧州：

5 x 3-4 歩兵 (57T、58T、59T、62T、66T)

2 x 1-2-4 歩兵 (1PT、2PT)

イラク： 2 x 1-3 > 0-3 司令部 [I / E] (13CRP、14CRP)

エジプト：

3 x 1-6 騎兵 [I / E] (3ALHB、4ALHB、5ASBD)

1 x 3-4 歩兵 (74T)

**戦略ターン L**

欧州： 1 x 1-3 > 0-3 司令部 [E u] (第5軍)

エジプト：

1 x 3-4 歩兵 (75T)

1 x 3-6 騎兵 (Y)

**GW i NE のみ、以下を追加する：**

エジプト： 1 x 3-4 歩兵 (60T) [X]

**戦略ターン M**

エジプト：

2 x 1-3 > 0-3 司令部 [E/I] (20CRP、21CRP)

1 x 0-5 司令部 [E/I] (MTDCP)

**戦略ターン N**

イラク： 3 x 1-4 歩兵 [E/I] (50INBD、51INBD、52INBD)

**戦略ターン O**

イラク： 1 x 1-6 騎兵 [E/I] (11BD)

**戦略ターン Q**

欧州 [GW i E のみ]：

1 x 3-4 歩兵 (74T) [X]

エジプト：

1 x 2-3-4\* 歩兵 [E] [F R] (DFPS)

1 x 1-6 装甲車 [E/I] (ACBD)

**GW i NE のみ、以下を追加する：**

エジプト： 2 x 1-2-6 騎兵 (4、5) 両方共 [X]

**イベントによる：**

欧州：

[G] 1 x 1-4 (+1)\* 装甲 (BN)

[K] 1 x 7-1-5 (+2) 装甲 (RTC)

近東：

連合軍使用可能ユニットボックス [GW i NE のみ]

[G] 1 x 3-4 歩兵 (10NA)

**フランス****開始時**

**F：** ヘクスW5622 (セダン(Sedan))とW3830(含める)の間のベルギー、ドイツおよびルクセンブルグ国境に隣接するヘクスでフランス内に配置。ヘクス列 W53xxの北側では、10個ユニットまでしか開始できない。

3 x 3-4-4 歩兵 (1COL、2COL、3COL)

42 x 3-4 歩兵 (1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、39、40、41、42、43、44)

19 x 2-3-4 歩兵 (51R、52R、53R、54R、55R、56R、58R、59R、60R、63R、64R、65R、66R、68R、69R、70R、74R、75R、76R)

**G：** ヘクス W6424 と W6524を除いた、ミューズ河西側のフランスおよびベルギーヘクス内に配置。配置目的上、ミューズ河はW4323、W4223、W4122、W4022、等のヘクスサイドに沿って地図の南端に向けて南西の方向に流れているものと仮定する。

5 x 1-3 > 0-3 司令部 (第1軍、第2軍、第3軍、第4軍、第5軍)

2 x 1-2-6 騎兵 (1GRP、3GRP)

**V：** フランス内の要塞または重要塞内に配置し、ヘクス毎に2個までしか置けない。

5 x 2-3-4 歩兵 (57R、67R、71R、72R、73R)

**L：** リール(Lille)(W6413)に配置

1 x 1-3\* 歩兵 (LFD)

**増援/補充**

プレイに登場/再登場するユニットは、フランス内の味方支配下および補給状態都市内に、または司令部によって置くことができる [13.3]。

**戦略ターン A**

2 x 1-3 > 0-3 司令部 (第6軍、第9軍)

1 x 1-2-6 騎兵 (2GRP)

4 x 3-4-4 歩兵 (MRC、37AF、38AF、45AF)

2 x 2-3-4 歩兵 (61R、62R)

12 x 1-2-3 歩兵 (81T、82T、83T、84T、85T、86T、87T、88T、89T、90T、91T、92T)

**戦略ターン C**

2 x 3-4-4 山岳歩兵 (46CH、47CH)

1 x 2-4\* 歩兵 (ITL)

**戦略ターン F**

10 x 2-4 歩兵 (120、122、125、126、129、131、133、134、153、156)

1 x 1-2-3 歩兵 (106)

**戦略ターン I**

8 x 2-4 歩兵 (124、132、151、152、154、157、161、170)

**戦略ターン K**

4 x 2-3-4 歩兵 (10COL、15COL、16COL、17COL)

**戦略ターン O**

1 x 3-4\* 歩兵 (PL)

**戦略ターン Q**

1 x 1-3 > 0-3 司令部 (第10軍)

**イベントによる：**

[K] 1 x 4-1-4 (+1) 装甲 (AAC)

**ロシア軍****開始時：— 欧州**

**S：** ヘクス E4216 と E3524 (含める) の間のオーストリア-ハンガリー国境に隣接するロシアおよびロシア領ポーランド内のヘクスに配置。

3 x 3-4-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (1GR、2GR、3GR)

29 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (3、5、7、9、10、11、12、13、14、15、17、18、19、21、31、32、33、34、35、38、41、42、44、45、46、47、48、49、52)

2 x 1-2-6 騎兵 > 1-2-6 騎兵 [P G] (3CRP、4CRP)

1 x 1-6 騎兵 > 1-6 騎兵 [P G] (1DONCRP)

**第1軍：** コヴォノ (Kovno) (E5620) 内および/あるいは隣りに配置

- 8 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (25、26、27、28、29、30、40、43)
- 2 x 1-2-6 騎兵 > 1-2-6 騎兵 [P G] (1CRP、GDCRP)

**第2軍：** ワルシャワ (Warsaw) (E4816) 内および/あるいは隣りに配置

- 2 x 3-4-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (3GD、4SS)
- 8 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (1、2SS、6、8、16、22、24、36)
- 1 x 1-2-6 騎兵 > 1-2-6 騎兵 [P G] (2CRP)

**V：** ロシアまたはロシア領ポーランド内の要塞または重要塞内に配置し、ヘクス毎に2個までしか置けない。  
4 x 1-2-3 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (53、73、80、81)

### 開始時 — 近東

**C：** コーカサス地図上のロシア内に配置。  
3 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (20、39、66)  
1 x 1-2-6 騎兵 > 1-2-6 騎兵 [P G] (1CAUCRP)  
1 x 1-6 騎兵 > 1-6 騎兵 [P G] (TCCCRP)  
7 x 1-4 歩兵 > 1-4 歩兵 [P G] [C] (1CAUBD、2CAUBD、3CAUBD、1KUBBD、3KUBBD、4TKSBD、5TKSBD)

### 増援/補充 — 欧州

プレイに登場/再登場するユニットは、以下のいずれかに配置される：

- A) ロシア内の味方支配下都市（および戦略ターン A のみロシア領ポーランド！）
- B) 司令部による (13.3)

### 増援/補充 — 近東：

プレイに登場/再登場するユニットは、以下のいずれかに配置される：

- A) コーカサス戦線地図上のロシア内の味方支配下都市または連合軍最終補給源ヘクス。
- B) 司令部による [13.3]
- C) ペルシャ・コサック (P C) ユニットは、コーカサス戦線地図のペルシャ内の非中欧列強支配下町に登場する。

### 戦略ターン A

欧州：  
5 x 1-2 > 0-2 司令部 [E u] (北西方面軍、南西方面軍、第5軍、第7軍、第8軍)  
1 x 1-2-6 騎兵 > 1-2-6 騎兵 [P G] (5CRP)  
2 x 1-6 騎兵 > 1-6 騎兵 [P G] (1KUBCRP、2DONCRP)  
6 x 3-4-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (1GD、2GD、1TKS、2TKS、7SB、8SB)  
9 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (1FN、3FN、23、37、61、70、75、82、83)  
6 x 1-2-3 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (56、57、59、64、68、77)

### 戦略ターン B

欧州：  
9 x 3-4-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (CAUGR、1SB、2SB、4SB、5SB、11SB、12SB、13SB、14SB)  
11 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (50、51、58、60、63、65、69、76、78、79、84)

1 x 2-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (6SB)  
2 x 1-2-3 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (55、67)

### 戦略ターン C

欧州：  
1 x 3-4-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (3SB)  
6 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (1TA、2TA、9SB、10SB、71、74)  
コーカサス：  
2 x 3-4-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (4TKS、5TKS)  
1 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (4CAU)

### 戦略ターン D

コーカサス： 1 x 1-4 歩兵 > 1-4 歩兵 [P G] [C] (4KUBBD)  
ペルシャ（コーカサス地図上）：  
1 x 1-6 騎兵 > 1 x 1-6 騎兵 [P G] [C/P] (P C)

### 戦略ターン E

欧州：  
1 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (3CAU)  
3 x 1-2-3 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (62、103、110)  
6 x 1-3 歩兵 > 1-3 歩兵 [P G] (1LV、2LV、3LV、4LV、114、119)

### 戦略ターン F

欧州：  
1 x 1-2 > 0-2 司令部 [E u] (西部方面軍)  
1 x 3-4-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (3TKS)  
3 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (1KUB、1CAU、3TA)  
10 x 1-2-3 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (101、102、104、105、108、109、111、117、125、126)  
4 x 1-3 歩兵 > 1-3 歩兵 [P G] (5LV、6LV、7LV、8LV)  
コーカサス：  
1 x 1-2 > 0-2 司令部 [C] (CAU)  
2 x 1-2-3 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (123、127)

### 戦略ターン G

欧州：  
3 x 1-2 > 0-2 司令部 [E u] (第9軍、第11軍、第12軍)  
1 x 3-4-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (GDRF)  
3 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (2FN、4FN、121)  
4 x 1-2-3 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (113、120、122、124)  
コーカサス：  
1 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (7CAU)  
1 x 1-2-3 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (CAUF)  
1 x 1-4 歩兵 > 1-4 歩兵 [C] [P G] (2KUBBD)  
1 x 1-3 歩兵 > 1-3 歩兵 [C] [P G] (CAUFBD)  
[GW i NE のみ] 追加する： 2 x 2-3-4 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (1CAU、6) [X]  
イラク：  
ロシア軍ペルシャ派遣軍が使用可能になる [I]。[17.2] を参照

### 戦略ターン H

欧州：  
1 x 2-2 > 0-2 司令部 [E u] (GD)  
4 x 1-2-3 歩兵 > 1-2-3 歩兵 [P G] (100、112、115、116)

## 戦略ターン J

欧州： 1 x 1-2-4\* 歩兵 > 1-2-4\* 歩兵 [PG] (SV)

### ツァーリ退位が発生した時、以下を実施する：

- A) 位置に関係無く、全て他の帝国軍ユニットをその臨時政府面に裏返す。
- B) 後の登場のために以下を連合軍使用可能ユニットボックスに追加する（すべてPG ユニットである）：
  - 1 x 2-3-4\* 歩兵 (CZK)
  - 1 x 1-3\* 歩兵 (POV)
  - 11 x 1-2-3 歩兵 (4TA, 5TA, 7TKS, 8TKS, 15SB, 16SB, 17SB, 18SB, 19SB, 20SB, 21SB)
  - 22 x 2-3 歩兵 (5FN, 6FN, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 151, 153, 154, 155, 156, 157, 160, 161, 162, 163, 164, 165)
  - 5 x 1-3 歩兵 (166, 167, 168, 169, 170)

## イタリア

参戦時に： イタリア内のヘクスに配置：

- 1 x 2-6 騎兵 (1CRP)
  - 2 x 2-4 山岳 (1ALP, 2ALP)
  - 35 x 2-4 歩兵 (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35)
- 追加する： 参戦前の戦略ターン以降の増援。

### 増援/補充

プレイに登場/再登場するユニットは、以下のいずれかに配置される：

- A) イタリア内の連合軍支配下都市
- B) 司令部による (13.3)

## 戦略ターン G

2 x 1-2-4 歩兵 (36, 37)

## 戦略ターン H

8 x 1-2-4 歩兵 (45, 47, 48, 50, 51, 53, 54, 55)

## 戦略ターン I

5 x 1-2-4 歩兵 (56, 57, 58, 59, 60)

## 戦略ターン M

3 x 1-2-4 歩兵 (66, 70, 75)

## 戦略ターン P

1 x 2-4 歩兵 (CZK)

## 戦略ターン Q

1 x 1-3 . 0-3 司令部

## アメリカ合衆国

アメリカ軍ユニットは、以下のいずれかでゲームに登場（または再登場）する：

- A) 西部戦線地図の西および南端の連合軍支配下ヘクスより。
- B) イタリア戦線地図の南端の連合軍支配下ヘクスより。
- C) 司令部による。

### アメリカ参戦 + 3

1 x 8-4 / 4-4 歩兵 (1)

### アメリカ参戦 + 4

2 x 8-4 / 4-4 歩兵 (2, 3)  
3 x 6-7-4 / 3-4-4 歩兵 (26, 42, 77)  
1 x 5-6-4 / 3-4 歩兵 (32)  
1 x 4-6-4 / 3-4 歩兵 (88)

### アメリカ参戦 + 5

1 x 1-3 > 0-3 司令部 (第1軍) [遅延はできない]  
2 x 6-7-4 / 3-4-4 歩兵 (89, 90)  
13 x 5-6-4 / 3-4 歩兵 (4, 5, 27, 28, 29, 30, 33, 35, 36, 37, 78, 80, 82)

### アメリカ参戦 + 6

1 x 1-3 > 0-3 司令部 (第2軍)  
4 x 5-6-4 / 3-4 歩兵 (31, 79, 91, 92)

### アメリカ参戦 + 7

6 x 4-6-4 / 3-4 歩兵 (6, 7, 8, 38, 81, 87)

### イベントによる

[O] 1 x 4-1-5 (+2) 装甲 (TC)

## ベルギー

### 開始時：

アントワープ (Antwerp) (W6819) 内

- 1 x 0-3 司令部
- 1 x 1-6 騎兵 (1)
- 5 x 2-3-4 歩兵 (1, 2, 3, 5, 6)

ナミュール (Namur) (W6221) 内

- 1 x 2-3-4 歩兵 (4)

補充： プレイに再登場するユニットは以下の通りに配置される：

- A) ベルギー内の味方支配下および補給状態都市。
- B) 司令部による [13.3]

## セルビア/モンテネグロ

開始時： セルビア内のヘクス：

- 1 x 0-3 司令部
- 1 x 1-6 騎兵 (1)
- 11 x 2-4 山岳 (1DON, 2DON, 1DRN, 2DRN, 1MOR, 2MOR, 1SUM, 2SUM, 1TIM, 2TIM, YUG)

モンテネグロ内のヘクス内：

- 3 x 1-2-4\* 山岳 [MN] (1SND, 2SND, 3SND)

補充： プレイに再登場するユニットは以下の通りに配置される：

- A) セルビア内の味方支配下および補給状態都市。
- B) 司令部による [13.3]

## ルーマニア

参戦時に： ルーマニア内のヘクス内：

- 1 x 0-2 司令部
  - 1 x 1-6 騎兵 (1CRP)
  - 20 x 1-2-4 歩兵 (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20)
- 追加する： 参戦前の戦略ターン以降の増援。



## 増援/補充

プレイに登場（または再登場）するユニットは、以下のいずれかの通りに配置される：

- A) ルーマニア内の連合軍支配下都市
- B) 司令部による (13.3)

## 戦略ターン J

1 x 1-2-4 歩兵 (23)

## ギリシャ

**参戦時に：** サロニカ (Salonika) のイベントがプレイされている場合、ギリシャ内の非C P 占領下のヘクス内にギリシャ軍ユニットを配置する。それ以外の場合はギリシャ内のヘクスに配置する。

3 x 2-4 歩兵 (1、2、13)

**補充：** プレイに再登場するユニットはサロニカ (Salonika) (E1116) に配置される。

## アルメニア

アルメニア軍ユニットは、アルメニア人大虐殺および/あるいはアルメニア共和国イベントのどちらかがプレイされた後に、無作為の引きによってプレイに登場する。全てのアルメニア軍ユニットは以下の通り： [C]

不確定戦力

- 3 x ?-4 > 1-4 歩兵
- 1 x ?-4 > 1-2-4 歩兵
- 1 x ?-4 > 2-4 歩兵
- 1 x ?-4 > 2-3-4 歩兵

アルメニア軍ユニットは、ロシア軍ユニットと同様に補充される。

## アラブ北方軍

ANAユニットは、ANAイベントがプレイされた後の無作為の引きを通してプレイに登場する。全てのANAユニットは [E/O] である。

不確定戦力

- 1 x ?-6 > 3-6 騎兵
- 1 x ?-6 > 3-2-6 騎兵
- 1 x ?-6 > 3-1-6 騎兵
- 1 x ?-6 > 2-6 騎兵
- 1 x ?-6 > 2-1-6 騎兵
- 1 x ?-6 > 1-6 騎兵

## 連合軍イベント

### 戦略ターン C

欧州

2 x イベント無し (M)  
 イタリア戦線 (M)  
 ツァーリ指揮権掌握 (M)  
 イギリス軍ハリケーン弾幕砲撃  
 塩素瓦斯  
 ガリポリ  
 サロニカ  
 3 x 航空隊  
 新航空戦術

近東

2 x イベント無し (M) [GW i NE のみ]  
 +2 ロシア軍 RP (M) [GW i NE のみ]  
 +1 イギリス軍 RP (M) [GW i NE のみ]  
 2 x ロシア軍冬季攻勢  
 ロシア軍上陸作戦  
 イラク海軍小戦隊  
 タウンゼント  
 ユーデニッチ

### 戦略ターン G

欧州

ルーマニア参戦 (M)  
 除去 3IN + 7IN [B R] (M)  
 ヘイグ攻勢 (M)  
 2 x ロシア軍指揮系統麻痺 (M)  
 ホスゲン瓦斯  
 ブルシロフ攻勢  
 2 x 奴らを通すな  
 新体系  
 1 x 航空隊  
 撃墜王： [ボール]  
 新航空戦術  
 イギリス軍 1-4 (+1)\* 装甲 (BN)

近東

3 x +2 ロシア軍 RP (M) [GW i NE のみ]  
 +1 イギリス軍 RP (M) [GW i NE のみ]  
 イギリス軍 3-4 歩兵 (10NA) [GW i NE のみ]  
 除去 10IN +11IN [B P] (M)  
 ロシア軍冬季攻勢  
 モード

### 戦略ターン K

欧州

ギリシャ参戦 (M)  
 フランス軍叛乱 (M)  
 坑道地雷爆破  
 マスタード瓦斯  
 虎  
 護送船団  
 航空隊  
 撃墜王： [フォンク]  
 イギリス軍 7-1-5 (+2) 戦車 (RTC)  
 フランス軍 4-1-4 (+1) 戦車 (AAC)

近東：

+2 イギリス軍 RP (M) [GW i NE のみ]  
 +1 イギリス軍 RP (M) [GW i NE のみ]  
 除去 42T [B P] (M) [GW i NE のみ]  
 近東航空隊  
 アラビアのローレンス  
 アレンビー  
 パレスチナ海上砲撃  
 マイナーツァーゲン

### 戦略ターン 0

欧州

トルコ降伏 (M) [GW i E のみ]  
 ブルガリア崩壊 (M)  
 フォッシュ  
 2 x ドイツ軍略奪行為  
 イギリス軍ハリケーン弾幕砲撃  
 アメリカ軍 4-1-5 (+2) 戦車 (TC)  
 独立空軍  
 撃墜王： [リッケンバッカー]  
 2 x 航空隊  
 イタリア製航空機

近東：

+2 イギリス軍 RP (M) [GW i NE のみ]  
 +1 イギリス軍 RP (M) [GW i NE のみ]  
 主導権 [GW i NE のみ]  
 2 x 近東航空隊  
 航空移動妨害  
 アラブ北方軍  
 トルコ軍司令部爆撃

## 戦前イベント

連合軍：

1. ツァーリ・ミハイル
2. ロシア軍第19号計画
3. フランス軍ミッシェル作戦
4. 全力防御
5. B E F 配置変更
6. B E F 規模拡大
7. フィッシャー提督の賭け
8. トルコの躊躇
9. イタリア自動参戦
10. ホワイトハウスのT. R.

中欧列強：

1. オーストリア軍R計画
2. ドイツ海軍建造抑制
3. ドイツ海軍建造拡大
4. Uボート増産
5. ドイツ軍オランダ侵攻
6. アルベルト降服する
7. ドイツ海軍積極策
8. ゲーベン号
9. ルーマニア協定
10. 大フォン・モルトケ

## 欧州大戦 イベント一覧

### 略語：

- ・ C： 戦闘イベント
- ・ M： 強制イベント。
- ・ R： 使用後に永久除去されるイベント。その他のイベントは他のイベントまたは行動によって除去されるまでプレイに残る。
- ・ ST： イベントは、戦略ターン間に1回使用される。
- ・ MO： 強制攻勢イベント。
- ・ SW： 戦略戦争イベント。
- ・ WF： 西部戦線で使用可能\*
- ・ IF： イタリア戦線で使用可能\*
- ・ EF： 東部戦線で使用可能\*
- ・ NE (1)： “1” が該当する戦線である近東イベント： C = コーカサス； I = イラク； P = エジプト / パレスチナ； A = いずれでも\*
- ・ +UN： ユニット追加イベント。
- ・ -UN： ユニット除去イベント。
- ・ GWiNE： 近東戦域大戦でのみプレイ可能。
- ・ GWiE： 欧州大戦でのみプレイ可能。
- ・ OPターン： 作戦ターン。
- ・ STRATターン： 戦略ターン。
- ・ RP： 補充ポイント。
- ・ 1>： 1個以上

括弧内の略語の後に追加制限がリストされている場合がある。

ルール照合先は、イベント説明の最後に再リストされている。

\* 与えられたイベントが使用できる場所を示す。複数戦線で使用できるイベントは、適用されるいずれかのコードによって表示されている。コードがない場合、イベントはどこかの戦線で使われるか戦線に関係しないイベントのどちらかである。

**撃墜王 [C、WF、ST、(SW CP のみ)]：** 死亡チェックしなければならないこと以外、航空隊ユニット（後述参照）と同じように使用される。[15.1]、15.15]

**空襲 ロンドン/パリ [SW、R]：** イギリス軍資源ポイントまたはフランス軍資源ポイントに-2（どの空襲がプレイされたかに拠る）。[5.23]

**航空隊ユニット [C、WF、ST、(SW CP のみ)]：** 戦略ターンの間で1回の戦闘を支援できる。戦闘により多く投入した陣営に対して+1 DRMが提供される。西部戦線の+2 塹壕の防御側に対して、戦闘後前進を可能にする。中欧列強航空隊ユニット[および撃墜王]は、本土防衛に使用できる [15.1]、[5.24]

**アレンビー [NE (P)、R]：** 主導権に関係無く、連合軍プレイヤーに1回の追加戦闘フェイズを可能にする [6.32]。

**連合軍航空移動妨害 [NE (P)、R]：** イベントフェイズ時にプレイすること。連合軍ユニットに隣接した状態で作戦ターンを開始する全ての中欧列強ユニットは、困難地形に進出した際に停止しなければならない。[6.3、第7パラグラフ。]

**対戦車ユニット [+UN、WF]：** 1 RGT、2 RGT、3 RGT（ドイツ軍）：以降の新ユニットフェイズ時にユニットを配置する。攻撃側戦車DRMを無効にする [15.3]

**アラブ北方軍 [M、+UN、NE (P)]：** 戦力不明状態の1個ANAユニットをパレスチナ内の砂漠ヘクス内に配置する [6.7]

**アルメニア人大虐殺 [M、+UN、NE (C)、R]：** 戦力不明状態の1個ARMユニットをヴァン(Van) (N3378)に配置する。ヴァンに中欧列強ユニットが位置している場合、戦闘が発生する（中欧列強プレイヤーが攻撃側）。[6.8]

**アルメニア共和国 [M、+UN、NE (C)、R]：** ボルシェビキ革命が発生している場合、戦力不明状態の1個アルメニアユニットをコーカサス戦線地図のロシア内の町ヘクスに配置する。それ以外の場合は、連合軍イベントプールに戻す [6.9]

**イスラム軍 [M、NE (C)]：** 1918年11月/12月以前の場合、バクー(Baku) (N3653)は続けて1個以上のトルコ軍ユニット（のみ）に占領されるか、トルコ降伏のサイ振り判定に+4 DRMが追加される。バクーは、非トルコ軍中欧列強ユニットによって占領されている場合のみ、中欧列強勝利ヘクスとして数える。1918年11月/12月より後の場合、イベント無しとして扱い、取り除くこと。[6.45]

**オーストリア軍ポーランド師団 [+UN、EF]：** 新ユニットフェイズ時に地図上に配置する。バルカンを除く東部戦線地図上のみで行動できる。[6.6]

**イギリス軍ハリケーン弾幕砲撃 [C、WF、R]：** 西部戦線上の1個以上の補給状態、支援下のイギリス軍（副次国籍含む）が参加する1回の攻撃に+1 DRMを提供する。西部戦線の+2 塹壕の防御側に対する戦闘後前進を可能にする [6.15]。

**イギリス軍資源ポイント [GWiNE、M、R]：** イギリス軍近東資源ポイント合計に、指示されたイギリス軍資源ポイント数を加える [6.61]。

**イギリス軍作戦計画硬直化 [WF、R]：** 戦車またはアメリカ軍ユニットが含まれていない、1個以上のイギリス軍ユニットが参加する攻撃の後にプレイする。連合軍は、戦車またはアメリカ軍ユニットが同伴していないかぎり、前進できない [6.39]

**ブルックミュラー [C、WF、EF、IF]：** 作戦ターンに1回、中欧列強は1個以上の補給状態、支援下のドイツ軍ユニットが参加している1回の攻撃に対して

+1 DRMを得る。西部戦線の+2 塹壕の防御側に対する戦闘後前進を可能にする [6.17]。

**ブルシロフ攻勢 [C、EF]：** ロシア崩壊前にプレイされた場合、非ドイツ軍中欧列強ヘクスに対する全ての支援下ロシア軍（のみ）の攻撃は+3 DRMを得る。支援した司令部は、その後にプレイから永久除去される。ロシア崩壊後に引かれた場合、イベント無しとして扱い、除去すること [6.28]。

**ブルガリア崩壊 [M]：** まだそのようになっていない場合は、ブルガリアは崩壊する [6.55]、[16.0]。

**ブルガリア参戦 [M]：** ブルガリアは中欧列強陣営に参加する。ブルガリア崩壊後にプレイされた場合、ブルガリアは決して参戦しない [6.54]、[17.11]。

**コンラッド攻勢 [M、MO、C、IF、R]：** オーストリア-ハンガリー軍ユニット（のみ）は、続く3回の作戦ターンに最低限ターン毎に1回の攻撃を実施しなければならない。攻勢の最初の攻撃には、+2 戦闘DRMが与えられる。引いた時にイタリアが未だ中立である場合、中欧列強イベントプールに戻すこと。 [6.30]

**護送船団 [SW]：** 直ちにUボート戦争の全ての影響を終了させる。中欧列強イベントプールに残っているUボートイベントは残され、そして引かれた時にのみ除去される。 [6.49]。

**ツァーリ指揮権掌握 [M]：** 以降全てのツァーリ退位判定のサイの目に+2 [6.42]。

**東部航空隊 [C、EF、ST]：** 東部戦線地図上の1回の戦闘に対して中欧列強航空隊ユニットと同様に扱うこと。本土防衛用には使用できない。中欧列強がロシアと講和したならば、除去すること。 [15.17]

**塹壕 [C、NE (A)]：** 1個以上のトルコ軍ユニットが位置する都市、山地、湿地、または山岳以外のヘクス内に置くこと [6.36]、[14.5]。連合軍ユニットによって占領された場合、ゲームから永久除去される。

**エンヴェル攻勢 [M、MO、NE (C)、R]：** 中欧列強プレイヤーは、最低限3個ユニットでコーカサス地図上で最低1回の攻撃を実施しなければならない。詳細については、[6.30] を参照。

**火炎放射器 [C、R]：** 1個以上のドイツ軍ユニットが参加する攻撃に+2 DRMを加える。瓦斯イベントと合わせて使用できない。西部戦線の+2 塹壕の防御側に対する戦闘後前進を可能にする。 [6.14]

**フォッシュ [WF]：** 主導権に関係無く、毎ターン西部戦線において連合軍プレイヤーに1回の追加戦闘フェイズを与える [6.31]。

**フランス軍叛乱 [M]：** フランス軍ユニットは、3回連続する作戦ターンに西部戦線で攻撃できない。詳細については、[6.47] と [18.25] を参照のこと。

**ガリポリ：** ルール [6.52] を参照

**瓦斯 [C、R]：** 各陣営は3個持っている： 塩素、ホスゲンおよびマスタードである。その瓦斯の種類を先に使用した陣営に対して+2 DRMを与える。相手側のイベントは、引かれた時にイベント無しとして扱われ、除去される。攻撃毎に1個の瓦斯イベントだけしか使用できず、火炎放射器または坑道地雷イベントと一緒に使用できない。西部戦線の+2 塹壕の防御側に対する戦闘後前進を可能にする。連合軍プレイヤーは、1個以上のイギリス軍、フランス軍および/あるいはベルギー軍ユニットが参加する支援下の攻撃にのみ瓦斯を使用できる。 [6.13]

**ドイツ軍略奪行為 [WF、R]：** 突撃部隊が含まれている西部戦線上のドイツ軍攻撃の終了時にプレイする。攻撃に参加した突撃部隊ユニットは、2番目のヘクスに前進できない。通常通りに防御側の元のヘクスには前進できる [6.41]。

**ギリシャ参戦 [M]：** ギリシャは連合軍側に参戦する [6.54]、[17.11]。

**ヘイグ攻勢 [M、MO、WF]：** 連合軍プレイヤーは、イベントプレイに続く連続する3回のターンに西部戦線地図上でイギリス軍ユニットのみが参加するターン毎に2回の攻撃を実施しなければならない。そのような攻撃の全ては、1-1の基本比がなければならない（シフト前に） [6.30]。

**独立空軍 [SW]：** ドイツ軍資源ポイントを-1 d 6する。天候および本土防衛によって修整される [5.24] [6.3、第6パラグラフ]。

**インフルエンザ [M、R]：** 次の補充フェイズに使用可能ユニットボックスからの配置、および地図上減少ユニットの再建は無し。中欧列強プレイヤーは2個 d 6を振る。結果は、非突撃部隊状態に直ちにそして永久に戻される突撃部隊数である（超過分の結果は無視すること）。突撃部隊イベントがプレイされていない場合、全ての突撃部隊以外の結果を実行し、プレイから取り除くこと [6.58]。

**主導権 [GW i NE、R]：** プレイヤーに西部から東部（または逆の）への主導権の移行を可能にする。加えて、連合軍主導権イベントは中欧列強主導権イベントを無効にし、自動的にゲームの残り期間の主導権を連合軍プレイヤーに与える。以降に引かれた中欧列強主導権イベントは、イベント無しとして扱われ、除去される [6.60]。

**イラク海軍小艦隊 [NE (I)]：** 作戦ターン毎に1回、イラク戦線上のヘクス列xx44の南側の1回の連合軍攻撃に関する河川越しコラムシフトを無効にできる。 [6.37]

**イタリア軍航空機 [IF、R]：** イタリア戦線地図上の1回の連合軍攻撃に+1 DRMを提供する。 [6.3、第5パラグラフ]、[15.17]

**イタリア参戦 [M]：** イタリアが連合軍に参加する [6.54]、[17.11]。

**ジュットランド沖海戦 [M、R]：** 1個 d 6 を振る：

- 1： 中欧列強勝利、中欧列強 V P 合計に + 2
- 2-4： 引き分け、中欧列強 V P 合計に変化無し
- 5-6： 連合軍勝利、中欧列強 V P 合計に - 1

[6. 50]

**皇帝の戦い [TGW i NE、-UN、C、R]：** 中欧列強プレイヤーは引かれた後に1918年の最も早い時点でプレイしなければならない。例えば、1918年より前に引かれた場合は、1918年1月/2月にプレイされなければならない。1918年8月前に引かれた場合、引かれたターン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、除去する。連合軍プレイヤーは、可能な場合はエジプト/パレスチナ戦線から9イギリス軍攻撃値分（3は騎兵でなければならない）を除去しなければならない。そこに無い場合、イラク戦線、使用可能ユニットボックス、またはデッドパイル（この順番で）で数値を満たさなければならない。第10 I N、第11 I N および 第42 T はこの必要条件を満たすために使用できない。イベントがプレイされた作戦ターンと続く2回の作戦ターンに近東でのイギリス軍攻撃は-2 DRMを適用される。 [6. 64]

**ケマル [C、R]：** どの地図でもトルコ内の中欧列強ユニットが含まれている1つの防御ヘクスに対して、-1 戦闘修整を提供する。 [6. 22]

**クレス・フォン・クレセンシュタイン [NE (P)]：** ヘクス N2712 と N2813内の塹壕を有効にする。イベントがプレイされるまでは、これらのヘクスは防御側に特典を提供しない。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ヘクスに進出した場合、ヘクスは決して有効にならず、イベントはイベント無しとして扱われ、引かれた時に除去される。 [6. 35]

**アラビアのローレンス [NE (P)、C]：** ルール [6. 25]を参照。

**ローレンス捕獲 [NE (P)、R]：** ローレンスが襲撃を実施するために使用される時にプレイする。イベントは襲撃の結果を無効にし、加えて1個 d 6 を振る：  
1-4 ローレンスは無事、5-6 ローレンスは永久に除去される。A N A イベントがプレイされた後に引かれた場合、イベント無しとして扱い、プレイから除去する。 [6. 27]

**リビア叛乱 [M、-UN、NE (P)]：** 連合軍プレイヤーは、可能な場合、エジプト/パレスチナ戦線から3イギリス軍攻撃力分を除去しなければならない。そこに無い場合、イラク戦線、使用可能ユニットボックス、またはデッドパイル（この順番で）で数値を満たさなければならない。撤収されたユニットは、3戦略ターン後にプレイに再登場する。第10 I N、第11 I N および 第42 T はこの必要条件を満たすために使用できない。 [6. 46]。

**モード [NE (I)]：** イラク戦線へのイギリス軍戦略移動を可能にする [6. 33]。

**マイナーツァーゲン [C、NE (P)、R]：** エジプト/パレスチナ内の1回の連合軍攻撃に+2 DRMを提供する [6. 19]。

**坑道地雷 [C、R]：** 連合軍の攻撃に+2 DRMを加える。瓦斯イベントと合わせて使用できない。西部戦線の+2 塹壕の防御側に対する戦闘後前進を可能にする。 [6. 14]

**海軍叛乱 [M]：** 中欧列強プレイヤーがジュットランド沖海戦で勝利していないかぎり、直ちに中欧列強 V P の合計から1を引くこと [6. 50]、[6. 51]。

**新航空戦術 [C、WF、R]：** 航空DRMの決定に際して敵航空隊および新航空戦術を無効にするために使用される。単独ではDRMを提供することはできない。 [6. 3、第3パラグラフ]

**パレスチナ海上砲撃 [C、NE (P)、R]：** エジプト/パレスチナ内の沿岸ヘクス上の1回の連合軍攻撃に対して+1 DRMを提供する [6. 20]。

**パリ砲 [WF]：** 新ユニットフェイズ時に、パリヘクスの8ヘクス以内の中欧列強支配下および補給状態ヘクス内に配置する。地図上にある間は、中欧列強勝利ポイントとして数える。連合軍ユニットが砲のヘクスに進出した場合、除去すること [6. 10]。

**除去： 3 I N、7 I N [M、-UN]：** GW i E 単独でプレイしている場合、リストされている師団を地図上または地図外の位置しているどちらから除去する。GW i E /NEを合わせたゲームでプレイしている場合、イベント無しとして扱い、プレイから除去する。師団は、この場合除去されない [6. 12]。

**除去 10 I N、11 I N [M、-UN、NE (A)] および 除去 40 T (イベント2回) [GW i NE、M、-UN、NE (A)]：** 指示されたユニットをデッドパイルを含めて現在いる場所から除去する [6. 11、6. 12 および 6. 63]。

**ルーマニア参戦 [M]：** ルーマニアは、先にルーマニア参戦イベントプレイした陣営側で参戦する。両方のプレイヤーが同時に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 [6. 54]、[17. 11]。

**ロシア軍上陸作戦 [NE (C)]：** 作戦ターン毎に1回、1個ロシア軍ユニットは近東使用可能ユニットボックスからトレビゾンド(Trebizond)(N4332)の東側の空いている黒海沿岸ヘクスに移動できる。ツァーリの退位の後、プレイから除去する [6. 38]。

**ロシア内戦 [M]：** このイベントは、ボルシェビキ革命が発生しているという条件でプレイされなければならない。ロシア軍ユニットは、これ以降スタックおよび共同で攻撃することができなくなる。スタックしているロシア軍ユニットは、最初の機会にスタックを解消しなければならない。それが不可能な場合、超過分は連合軍プレイヤーによって全滅させられなければならない。イベントがボルシェビキ革命発生前に引かれた場合、イベント無しとして扱い、中欧列強イベントプール内に戻される [6. 48]。

**ロシア軍指揮系統麻痺 [M、R]：** ブルシロフイベントが有効ではないかぎり、そのターンのロシア軍攻撃は無し ([6. 28]を参照) [6. 43]。

**ロシア軍資源ポイント [GWiNE、M、R]：**

ロシア軍近東資源ポイントの合計に指示された数のロシア軍資源ポイントを加える [6.61]。

**ロシア軍冬季攻勢 [C、NE (C)、R]：**

1 1月/1 2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する。コーカサス地図のロシア軍ユニットは、そのターンの攻撃時に-2 戦闘DRMを適用されない [6.29]。

**サロニカ：** 詳細に関しては、6.53を参照。

**セルビアのチフス [M、R]：** セルビアは全ての累積資源ポイントを失う。次の3回のターンの間、ユニットはセルビアの内外に移動および攻撃できない。セルビア内のユニットは移動できるが、攻撃できない [6.57]。

**突撃部隊変換 [R] (イベント2回)：** 1回目： 中欧列強プレイヤーは1 ドイツ軍資源ポイントで6個までの資格があるドイツ軍師団を変換することができる。2回目： 中欧列強プレイヤーは7 ドイツ軍資源ポイントで全ての資格があるドイツ軍師団を変換することができる [15.4]、[6.5]。

**新体系 [C、WF]：** 西部戦線の1個以上の補給状態、支援下フランス軍ユニットが参加する1回の攻撃に+1 DRMを加える。西部戦線の+2 塹壕の防御側に対する戦闘後前進を可能にする [6.16]。

**戦車ユニット [+UN、WF、EF (中欧列強のみ)]：** BN\*、RTC (イギリス軍)、AAC (フランス軍)、TC (アメリカ軍)、PZ\* (ドイツ軍)： 以降の新ユニットフェイズ時にユニットを配置する。 [15.2]

**第10NA 師団 [+UN、GWiNE]：** 近東連合軍使用可能ユニットボックスにこのユニットを加える。引かれたターンに地図上に登場できる [6.62]。

**“奴らを通すな！” [WF、R]：** フランス軍だけのユニットが含まれているヘクスに対する攻撃後の中欧列強戦闘後前進を妨害する。1個以上の突撃部隊ユニットが参加している攻撃に対してプレイできない [6.40]。

**虎：** 全ての以降の中欧列強サドンデス勝利判定サイ振りから1を引く [6.34]。

**タウンゼント [C、NE (I)、R]：** モードイベントがプレイされる前に、イラク戦線上の1回のイギリス軍攻撃に+2 DRMを提供する。モードがプレイされた後に引かれた場合、イベント無しとして扱い、除去する [6.21]。

**トルコ降伏 [M]：** トルコは降伏し、全てのトルコ軍ユニットは除去される [6.59]。

**トルコ軍の残虐行為 [C、M、R]：** ANAがプレイに登場している場合、イベントがプレイされたターンに実施するどの攻撃に対して対してANAは+1 DRMを受け取る。ANAがプレイに登場していない場合、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 [6.26]。

**トルコ軍の決意 [C、R]：** いずれかの地図上の1個以上のトルコ軍ユニットが防御している1回の戦闘に-1 DRMを提供する [6.18]。

**トルコ軍司令部爆撃： [NE (P)、R]：** イベントフェイズ時にプレイする。イルドリム司令部がエジプト戦線地図上にある場合、直ちに消耗面に裏返す。イルドリムがプレイに登場していない場合、連合軍イベントプールに戻す [6.44]。

**トルコ軍資源ポイント [GWiNE、M、R]：** トルコ軍近東資源ポイントの合計に指示された数のトルコ軍資源ポイントを加える [6.61]。

**Uボート [M、SW]：** 詳細に関しては [5.22] を参照。護送船団イベントがプレイされた後にUボートイベントが引かれた場合、イベント無しとして扱い、プレイから除去する [6.49]。

**フォン・デア・ゴルツ [C、NE (I)、R]：** イラク戦線上の1回の防御戦闘に対して-2 DRMを提供する [6.23]。

**ユーデニッチ [C、NE (C)、R]：** コーカサス戦線上の1回のロシア軍攻撃に+2 DRMを提供する [6.24]。

**ツィーメルマン電報事件 [M]：** 次の戦略ターン開始時に、アメリカは自動的に連合軍陣営側の参戦する。アメリカが既に参戦した後に引かれた場合、イベント無しとして扱い、除去する [6.56]。



## [4.0] プレイ手順

### 作戦（数字）ターン手順

1. イベントフェイズ
2. 新ユニットフェイズ
3. 天候決定フェイズ
4. 第1相互移動フェイズ
5. 第1戦闘フェイズ
6. 第2相互移動フェイズ
7. 第2戦闘フェイズ
8. 戦略移動フェイズ
9. ターン記録フェイズ

### 戦略（文字）ターン手順

1. 勝利確認フェイズ
2. 資源フェイズ
3. 戦略戦フェイズ
4. 補充フェイズ
5. ロシア革命フェイズ
6. 要塞降服フェイズ
7. トルコ降伏フェイズ
8. 主導権決定フェイズ
9. ターン記録フェイズ

## 戦闘シフトおよびサイの目修整

### コラムシフト [10.4] (全コラムシフト累積)

#### 地形：

- ・ 困難、荒地、または湿地： 1 L
- ・ 都市： 1 L（荒廃化の場合、シフト無し）
- ・ 森： 降雨時 1 L
- ・ 洪水平野： 降雨時 1 L
- ・ 山地および峠道： 1 L [降雪または降雨時 2 L]
- ・ 山岳： 1 L [降雪時に中へおよび外への攻撃禁止]
- ・ 河川ヘクスサイドのみを通して攻撃： 1 L
- ・ 荒廃化ヘクスからの攻撃： 1 L
- ・ 要塞： 1 L（集中ボーナス無し）
- ・ 重要塞： 2 L（集中ボーナス無し）

#### その他：

- ・ 複数国籍グループ（国籍が協同できない限り）： 1 L または 1 R
- ・ 司令部（陣営毎に 1 個）： # L または # R

### サイの目修整（DRM） [10.5]

全 DRM は累積される。攻撃側 DRM 数は無制限である。最大防御側 DRM は -3 である。

- ・ **降雪：** ロシア軍冬季攻勢イベントがプレイされているターンのロシア軍を除いて、コーカサス戦線地図上の降雪天候時の攻撃に対して -2。
- ・ **猛暑：** エジプトおよびイラク地図上の猛暑天候時の攻撃に対して -2 [12.2]。
- ・ **集中攻撃：** +1 [10.53]
- ・ **超高比率攻撃：** 5-1 を越える比率コラム毎に +1 [10.54]
- ・ **塹壕：** -1 または -2 [14.0]
- ・ **1-3 個突撃部隊** ユニットが攻撃参加： +1 [15.4]
- ・ **4-6 個突撃部隊** ユニットが攻撃参加： +2 [15.4]
- ・ **皇帝の戦い** 攻撃 [2 回目の突撃部隊イベントがプレイされたターンに発生する欧州地図上の 4 個以上の突撃部隊ユニットが参加する最初の 4 回の攻撃]： +3 [15.45]
- ・ **ドイツ軍山岳部隊** ユニット 東部戦線地図上： +1 [15.46]
- ・ **戦車ユニット：** 全参加戦車ユニットの中の個別で最も大きな DRM によって +n [15.2]。
- ・ **対戦車ユニット：** 戦車 DRM を無効にする [15.3]
- ・ **戦闘イベント：** 特別イベントを参照のこと

## 18.1 資源ポイント表 (近東地図)

### 戦略

ターン      トルコ軍      イギリス軍      ロシア軍

1	—	—	—
D	1	1	1
F	1	1	1
H	2	1	1
J	1	1	1
L	1	1	1
N	1	1	1
P	1	1	1