



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



Pursuit of Glory

THE GREAT WAR IN THE NEAR EAST

RULE BOOK

LIVING RULES, AUGUST 2010

By Rodger B. MacGowan ©2008

目次

1.0 はじめに	2	12.6 損失の適用	24
2.0 用語	2	12.7 退却	26
3.0 内容物	4	12.8 トルコ軍の撤退	27
3.1 ゲーム・マップ	4	12.9 戦闘後前進	27
3.2 競技用コマ	5	12.10 地方内の戦闘	28
3.3 戦略カード	8	12.11 戦闘の例	29
4.0 ゲームのセット・アップ	9	13.0 戦略再配備	30
4.1 1914 年シナリオ	9	14.0 補給と損耗	31
4.2 1916 年総力戦シナリオ	10	15.0 要塞	33
5.0 勝利	10	16.0 戦争状態、聖戦、革命	34
5.1 勝利ポイント	10	16.1 参戦段階	34
5.2 勝利判定	10	16.2 終戦	34
5.2.1 自動的勝利	10	16.3 聖戦	34
5.2.2 休戦	10	16.4 ロシア革命	36
5.3 勝利の段階	10	16.5 戦争状態の VP への影響	37
5.4 トーナメント・プレイ	11	16.6 国家の崩壊	37
6.0 プレイのシーケンス	11	17.0 補充	37
7.0 強制的攻勢	12	17.2 RPs の変換	38
8.0 アクション・フェイズ	13	17.3 封鎖と最大トルコ軍 RPs	39
9.0 戦略カード	13	18.0 その他のルール	39
10.0 スタッキング	17	18.1 制限エリア	39
11.0 移動	17	18.2 未完成の鉄道	39
11.1 ルールの概要	17	18.3 LCU の編成	40
11.2 スペースの支配	19	18.4 バルカン戦線の制限	40
11.3 塹壕の建設	20	18.5 トルコ軍のオーストリアへの帰還	41
11.4 ガリポリ・マップの移動	21	18.6 海上侵攻	41
12.0 戦闘	21	18.7 アルメニア人の蜂起	43
12.1 概要	21	18.8 中立国	43
12.2 戦闘のシーケンス	22	18.9 イギリス・ロシアの軍事連携	45
12.3 地形と塹壕への効果	23	18.10 スエズ運河	45
12.4 側面攻撃	24	18.11 チャーチルとダーダネルス海峡	46
12.5 悪天候のチェック	24	18.12 戦域外の戦役	46
		18.13 LCU と砂漠	47

1.0 はじめに [Introduction]

Pursuit of Glory: The Great War in the Near East は、Ted Raicer による *Paths of Glory* の続編で、欧州と近東における第一次世界大戦全体をシミュレートします。*Pursuit of Glory* は、バルカン諸国と近東に焦点を当てています。今日の我々が知る中東は、多くが遙か遠く離れた勢力として位置した白人種によって大戦中に行われた決断の結果です。私どもは、*Pursuit of Glory* がプレイヤー諸氏に今日の出来事についての洞察を与えることを望みます。

Pursuit of Glory の中欧列強 (CP) プレイヤーは、オスマン帝国とその同盟国をあらわし、中央に位置することと初期の優位性を用いて相手側を素早く敗北させることを試みるか、又は敵が「サイドショー」に飽きて本国へ帰るまで防御で耐えます。主にイギリスとロシア帝国をあらわしている連合国勢力 (AP) プレイヤーは、ロシア革命勃発の遅延と、兵士たちが本国に帰還しなければならなくなる前に、増加する部隊の実戦投入を試みます。

なぜ、この地域での戦争が熱く戦われたのでしょうか？ これらの間には、多くの理由があります。：1) 黒海地域におけるオスマンとロシア帝国の対立；2) 大英帝国の安全と繁栄が依存する英国海軍のためのベルシャ石油；3) 威信—「後ろ向き」の回教徒部族と「三流」回教徒帝国は、強大な欧州勢力に要求を押し付けることができないか、又はトルコ人が近東と中央アジアの覇者となれることを証明する；4) ドイツが石油を含む近東を支配し、大英帝国の宝石であるインドの入り口へ部隊を移動させることを認める、未完成のベルリン-バグダッド鉄道。このゴールは、セルビアの鉄道の捕獲を要求し、1914 年に中央列強がセルビアを強襲した一因でした。この石油、勢力、威信の重視は、今日も何ら変わりません。

もしもあなたがカード・ドリヴン・ゲーム (CDG) 又はオリジナルの *Path of Glory* をプレイしたことがなければ、Novice Quick Start Guide を見て、ルールを読む前に Advanced Quick Start Guide に目を通してください。

もしもあなたがオリジナルの *Path of Glory* をプレイしていたら、Advanced Quick Start Guide を読んでください。多くのルールは、オリジナルの *Path of Glory* と同じです。新たなルールには、このシンボル：▶ が頭に付きます。ルールの変更は、下線 (と青文字) によって示されます。

2.0 用語 [Terminology]

新たなプレイヤーは、この項目を一読し、参照しながらルールを読むことを薦めます。

*** (アスタリスク [asterisk])** : アスタリスクを持つカードがイベントとしてプレイされるとき、ゲームから永久に除去されます。もしもオペレーション (OPS)、戦略再配備 (SR)、補充ポイント (RPs) に使用されたら、捨て札パイル内に置かれます。

活性化 [Activated] : アクション・ラウンド中、あるスペースは、そのスペースの活性化コスト (9.2.1 を参照) に一致する数の OPS がその目的のために消費されたときに活性化します。あるスペースは、移動又は攻撃のために活性化され、両方ではありません。スペースが活性化されるとき、適切なアクション・マーカー (攻撃又は移動) でマークされ、スペース内の全ユニットはいまや活性化したと見なされ、移動又は戦闘に従事できます。

アクション・フェイズ [Action Phase] : 各アクション・フェイズは、6つのアクション・ラウンドから構成されます。

アクション・ラウンド [Action Round] : 各アクション・ラウンド中、各プレイヤーは1枚のカードを (OPS、SR、RPs、又はイベントとして) プレイするか、又はフリーの1 OPS アクション (カードをプレイしない) を行います。AP プレイヤーは、各アクション・ラウンド中、最初にプレイします。

活性プレイヤー [Active Player] : 自軍のアクション・ラウンド中に現在アクションを行っているプレイヤー。

活性化 [Activation] : スペースの活性化コストが OPS で消費されるとき、そのスペース内のユニットは移動又は闘うことができます。

AP : 連合国勢力 (又は協商国) —主にイギリスとロシアです。

休戦 [Armistice] : ゲームは、近東に含まれる全ての派閥の戦争疲労からの結果として、和平交渉で早期に終了するかも知れません。一方の同盟は、戦争と石油の支配から何らかの優位性を獲得し、それは続く和平の支配を認め、そのプレイヤーは勝利します。

▶ **バルカン諸国 [Balkans]** : このゲームでは、バルカン諸国に以下の国家内の全スペースを含みます。オーストリア-ハンガリー、ルーマニア、ギリシャ、ブルガリア、セルビア、ヨーロッパ・トルコ (Constantinople 西岸からの全スペースを含む)、レムノス、ガリシア、Odessa を含むルーマニアと国境線を持つロシア国内。[バルカン諸国のみ] [Balkans Only] としてマークされたユニット (円内の B で表示) は、バルカン諸国の外部で移動、攻撃、SR、再建、再編ができません。ゲームの目的において、ガリポリ副次マップは、バルカン諸国と見なされません (B ユニットの認められません)。



CC (戦闘カード [Combat Card]) : イベント名の後に CC を持つカードは、戦闘中 (又はその後特記された場所で) にのみイベントとしてプレイできます。注釈: CCs は、戦闘で防御している非占有状態の要塞を支援するためにプレイできません。

戦闘値 [Combat Factor] (CF) : ユニットの要塞の戦闘戦力です。要塞の CF (戦力) は、マップ上の隣に記載されます。

戦闘ユニット [Combat Unit] : 正規戦闘ユニットは、NATO 形式の表示ボックスと一連の番号でマークされます。非正規戦闘ユニットは、旗と一連の番号でマークされます。CP 部族も、戦闘ユニットのタイプです。HQs と重砲兵ユニットは、戦闘ユニットではありません。要塞は、戦闘ユニットではありません (ただし、防御戦闘に参加します)。蜂起マーカーは、戦闘ユニットではなく、決して戦闘に参加しません。

▶ **競合状態の地方 [Contested Region]** : 両プレイヤーのユニットを含む地方です (下記で定義)。注釈: 競合状態の地方は、常に1人のプレイヤーによって支配されます。

▶ **支配 [Control]** : マップ上の各スペース (又は地方) は、1人のプレイヤーによって支配されるか、又は中立のどちらかです。カラの敵スペース又は地方は、もしもスペースが非破壊敵要塞を含まなければ、友軍ユニットによって占められるとき直ちに友軍支配下になります。正規戦闘ユニットは、スペースに完全支配を及ぼします (たとえそこを離れた後も支配を維持します)。非正規ユニットと部族は、部分的支配を及ぼします (それらが占める場合に限り、スペースを支配します)。スペースの支配は、もしも損耗フェイズ中に非補給下であると、やはり変更されます。あるスペースの支配を持つプレイヤーは、そのスペースの VPs と聖戦ポイントを獲得します。

CP : 中央列強—主にオスマン帝国とドイツです。

サイの目修正 [Die Roll Modifier] (DRM) : サイの目に加減する数。

イベント [Event] : 戦略カード上のタイトルです。イベントとしてプレイされるとき、カード上に述べられた特殊なアクションを誘発します。注釈: 下線付のイベントは、その他のイベントの前提条件であることを示します。

射撃表 [Fire Tables] : 2つの表が戦闘結果を判定します。: 重射撃表と軽射撃表です。プレイヤーは、もしも戦闘に参加した自軍ユニットの少なくとも1つがラージ戦闘ユニット (LCU) であると、重射撃表で振ることができます。その他の全ての場合、要塞が単独で闘うのを含めて、軽射撃表を使用します。

▶ **島嶼根拠地 [Island Base]** : レムノス [Lemnos]、バーレーン [Bahrain]、AP 支配下のキプロス [Cyprus] は BR の補給源で、無制限な数の AP ユニットの保持できます。CP ユニットの、決して島嶼根拠地に進入できません。

▶ **聖戦都市 [Jihad City]** : 聖戦シンボルでマークされた都市 (例えばバグダッド [Baghdad]) の占領は、聖戦段階を 1 ポイント上昇・下降させます。

▶ **聖戦段階 [Jihad Level]** : 聖戦段階は、部族と回教徒国家 (エジプト、インド、アフガニスタン、中央アジア) が CP に与え見込みを管理します (16.3)。

LCU (ラージ戦闘ユニット) : LCU は、編成された軍事ユニットをあらわしている、より大きな 5/8 インチの競技用コマです。一般的に、これらは史実における軍団ですが、ときには軍をあらわします。もしもプレイヤーが、戦闘で少なくとも 1 つの LCU を持つと、重射撃表上で射撃します。

損失値 [Loss Factor] (LF) : 損害を吸収するためのユニットの能力です。敵の損失ナンバー (潜在的に受ける損害) は、そのユニットが実際に損害を受けるため、友軍ユニットの LF 以上でなければなりません。

損失ナンバー [Loss Number] : 戦闘中に射撃表上のサイ振りから生じる結果数字で、敵ユニットが受ける潜在的な損害をあらわしています。

強制的攻勢 [Mandated Offensive] (MO) : 各ターン、各プレイヤーは自国と同盟国の政治的指導者、報道、世論からの政治的圧力を満たすため、攻撃を実施することを要求されるかも知れません。失敗すると、同盟の確執と自国内の反目のため、プレイヤーの継続能力が傷つきます。



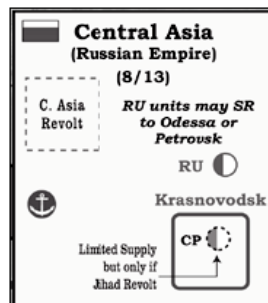
▶ **移動値 [Movement Factor] (MF) と移動ポイント [Movement Point] (MP)** : MF は、活性化ユニットが移動できる距離をあらわします。地形にかかわらず、スペースに進入するには MF の 1 ポイントを使用します。これらのルールでは、MF の 1 ポイントも移動ポイント (MP) と呼ばれます。注釈：緑色のラインを越えて移動する大部分のユニットは、ユニットの全 MF が要求されます。ゼロの MF を持つユニットは、決して移動又は戦略再配備ができません。

▶ **中立ペルシャ [Neutral Persia]** : アゼルバイジャン [Azerbaijan] (ロシアにより支配)、アラビスタン [Arabistan] (イギリスが租借)、3つのペルシャ地方 (イギリスにより統治) を除くペルシャ内の全スペースは中立です。「ペルシャ攻勢 [PERSIAN PUSH]」又は「秘密条約 [SECRET TREATIES]」イベントがプレイされるまで、中立ペルシャに進入できるユニットはありません。

▶ **オスマン帝国 [Ottoman Empire]** : 帝国は、以下のエリアから構成されます。: アナトリア [Anatolia]、コーカサス [Caucasia]、シリア/パレスチナ [Syria/Palestine]、メソポタミア [Mesopotamia]、トラキア [Thrace] (ガリポリ半島を含む、コンスタンティノープル [Constantinople] の西の欧州エリア)。厳密に言えば、シナイ [Sinai] はイギリスでしたが、このゲームの目的においてはオスマンとして扱われます。同様に、エジプト [Egypt] とキプロス [Cyprus] は、厳密に言えばオスマンでしたが、このゲームではオスマン帝国エリアと見なされません。

▶ **非補給下 [Out of Supply] (OOS)** : 友軍支配下スペース (又は攻囲下の敵要塞) の連鎖を通して友軍補給源まで補給線をたどることができないユニットは、移動、攻撃、SR、RP の受け取りができません。損耗フェイズ中、全 OOS ユニットの (部族を除く) は、永久に除去されます。注釈：部族、非正規ユニット、いくつかの国のユニット (例えばセルビア) は、一定のエリア内で常に補給下です (プレイヤー補助カードの「競技用コマ」3.2.1.1、3.2.1.2、3.2.1.3 を参照してください)。

▶ **地方 [Region]** : マップ端周辺の広大なエリアを象徴する大きなスペースです。ルールが「スペース」について述べるときには、特に述べられない限り、地方も同様に適用します。いくつかのルールは、地方のみに適用します。通常のスペースと異なり、友軍と敵の両ユニットが同じ地方内に存在でき、そのような地方は競合状態です。地方を支配するプレイヤーは、その地方内の都市にユニット又は支配マーカーを置きます。地方内の友軍ユニットと敵ユニット間で、同様に地方の外部にあるユニットと戦闘が起こり得ます。いくつかの地方は、戦闘中に防御側を手助けする地形を含みます。聖壕は、地方内に認められません (範囲が広大に過ぎます)。いくつかの地方は、港湾シンボルと/又は補給源 (例えばインド) を含み、AP プレイヤーはたとえ敵支配下であっても、地方内の港湾と補給源を常に使用できます。これは、非常に重要です。VP 都市を持つ地方は VP スペースとしてカウントし、地方を支配するプレイヤーはその VP を支配します (地方内部の個別スペースではありません)。



補充ポイント [Replacement Points] (RPs) : マップ上の減少状態ユニットを回復するためと、補充可能/除去ユニット・ボックス内の除去ユニットを再建するために使用されます。カードがその RP 値 (カード最下部の RP ボックス内に列記) のためにプレイされるとき、RPs は直ちに使用されず、補充フェイズ中に使用するために総合記録欄上で記録されます。注釈：いくつかのイベントは、もしもそのように述べていたら、直ちに使用できるボーナス RPs をプレイヤー諸氏に与えます。

▶ **制限エリア [Restricted Area] (18.1)** : 特別ルールは、貧弱なインフラを持つ 5 つのエリア内で LCU を管理します。: 1) シリア/パレスチナ (シナイを含む)、2) メソポタミア、3) アゼルバイジャン、4) アラビスタン、5) 中立ペルシャの 3 つのペルシャ地方、中央アジア、アフガニスタンから構成される大ペルシャ。

SCU (スモール戦闘ユニット) : SCU は、編成された軍事ユニット、不正規ユニット、部族をあらわしている小さな 1/2 インチ競技用コマです。これらは、通常は師団 (カードがそのように述べていたら) をあらわしますが、ときには旅団、その他の小ユニット、部族をあらわします。友軍の LCU なしで闘っているとき、これらの小さなユニットは、軽射撃表を使用します。

▶ **シナイ [Sinai]** : スエズ運河の東でシリア/パレスチナの西の 5 つのスペース。史実では、イギリスはこれらのスペースを戦争の初期に放棄しました。ゲームの目的において、これらのスペースはエジプトの一部ではなく、シリア/パレスチナの一部です。注釈：これは、CP プレイヤーがエジプトで聖戦叛乱を生じさせる能力を減少させます。

スペース [Space] : 「スペース」に適用されるルールは、特記されない限り「地方」にも適用されます。友軍と敵のユニットは、あるスペース内に共存できませんが、地方内には共存できます。

▶ **特殊ユニット [Special Unit]** : 主要な 3 つの戦闘ユニットのカテゴリ：歩兵、エリート歩兵、騎兵に収まらないユニットです。いくつかの特殊ユニットは、特異な属性も持ちます。それらは、プレイヤー補助カードの「競技用コマ」に列記されます (このようなユニットは、下線付の数値を持ちます)。

▶ **戦略再配備 [Strategic Redeployment] (SR) 値 (13.0)** : その SR 値のためにプレイするとき、プレイヤーが直ちに使用するために受け取る SR ポイントの数は、カード左上端の小さな数字によって示されます。SR は、プレイヤーにユニットの長距離移送 (陸上又は海上によって) を認め、プレイヤーに SCU の予備ボックス内外へのシフトを認めます。注釈：0 の移動値を持つユニットは SR できません。

補給源 [Supply Source] : 大部分のユニットは、友軍支配下の補給源まで戻る補給をたどらなければならず、さもなければ非補給下のために永久除去のリスクがあります。

VPs (勝利ポイント) : VPs は、ゲームの勝者を判定します。VPs は、VP スペースの占領、イヴェントのプレイ、戦争状態フェイズ中の特殊な状況によって獲得されます (16.5 を参照)。

▶ **VP スペースとロシアの VP スペース [VP Space and Russian VP Space]** : 地方といくつかの要塞を含み、赤文字の名称と赤い枠線を持つスペースです。VP スペースの支配が変更されるとき、マップ上で総量を示す VP マーカーを、新たな所有者に有利になるよう調整します。ロシア又はアゼルバイジャン内の VP スペースは、RU VP スペースです。一般的に、CP プレイヤーがこれらのスペースの1つを占領するとき、ロシア革命の開始を1ターンずつ加速させます (16.4.2 を参照)。

参戦段階 [War Commitment Level] : これは、プレイヤーがプレイしたイヴェントに関連した戦争状態ポイントの数を反映します。3つの段階があります。: 動員 [Mobilization]、限定戦争 [Limited War]、総力戦 [Total War] です。新たな参戦段階に移動しているとき (戦争状態フェイズ中)、プレイヤーは自軍デッキに新たな戦略カードのセットを加えます。重要: 参戦段階は、ターン1の終了時に変更できません。

戦争状態ポイント [War Status Points] : 何枚かのカードは、イヴェント名の後にカッコ付の戦争状態ナンバーを持ちます。このカードがイヴェントとしてプレイされたとき、総合記録欄上でそのプレイヤーの戦争状態マーカーと統合戦争状態マーカーの総量を増加させます。

3.0 内容物 [Components]

このゲームには、以下を含みます。:

- 1 枚の 22 インチ・マップ
- 176 個の 5/8 インチ型抜きカウンター (LCUs)
- 280 個の 1/2 インチ型抜きカウンター (SCUs)
- プレイヤー補助とクイック・スタート・ガイド
- ルール・ブック
- プレイ・ブック
- 110 枚の戦略カード
- 2つの六面体サイコロ

もしもいずれかの内容物が欠損していたら、www.gmtgames.com。又は以下に連絡してください。:

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

▶ 3.1 ゲーム・マップ [The Game Map]

マップは、スペース (正方形、星、円) の大部分並びに道路、鉄道、海上レーンを含むライン (実線、点線、色付) から構成されます。最大のスペースは「地方」[「Reign」] です。ラインによって連結するスペースは、「隣接」しています。全てのスペースは、1914 年にどちらのプレイヤーがそれらを支配しているのかを示すため、色付きです (いくつかのスペースは中立)。赤い枠線は、そのスペースが1又は2勝利ポイントの価値を持つことを示します。剣のシンボルは、それが聖戦都市であることを表示します。

3.1.1 地形 [Terrain]

一般的に、地形は移動に影響しません。退却と戦闘後前進を含む、戦闘にのみ影響します。ただし、3つの重要な例外があります。:

- 砂漠スペースの内外へ作戦している LCUs は、友軍補給源又は友軍支配下 (AP の LCUs について) 港湾までルートをとどれる鉄道に沿ってのみ、移動、SR、攻撃、戦闘後前進ができます。同様に、砂漠スペース内で編成される LCUs は、鉄道によって友軍で補給下の砂漠スペース内にも編成できます。
- SR を使用している SCUs は、友軍で補給下の鉄道に沿って砂漠スペースの外へ移動を継続できない限り、砂漠スペースに進入したときに停止しなければなりません。予備ボックス内のユニットは、

もしも砂漠スペースが友軍の補給下補給源までルートをとどれたら、同じ国籍の補給下ユニットを含んでいる砂漠スペース内に SR できます (もしもこのルートが他の砂漠スペースを通過してたとすると、完全に友軍の補給下鉄道に沿ってとどらなければなりません)。

c. TU/TU-A LCUs と BU LCUs は、決して湿地内へ移動できず、湿地内で SR を終了できず、湿地内で編成できません。

3.1.1.1 戦闘への地形の影響 [Terrain Effect on Combat]

以下の地形タイプは、戦闘に影響します。: 山岳、砂漠、湿地、渡河点 (12.3 を参照)。加えて、荒天候中に危険地形の内外を攻撃している完全戦力の正規戦闘ユニットは、以下のごとく戦闘の前に損害を受ける可能性を持ちます。: 冬季の山岳、夏季の砂漠と湿地 (12.5 を参照)。砂漠スペースの内外を攻撃している LCUs は、もしも鉄道によって補給源又は (AP LCUs について) AP 支配下の港湾まで補給をとどれる場合にのみ、それを行うことができます。

3.1.1.2 退却への地形の影響 [Terrain Effect on Retreats]

湿地、砂漠、山岳、森林は、戦闘で敗北した防御側が追加の1ステップ損失を受け、要求された退却を無効にすることを認めます (12.7.3 を参照)。これは、地形にかかわらず、塹壕内のユニットにも適用されます。注釈: 渡河点自体はこの効果を持ちませんが、渡河スペース内の非平地地形は、この効果を持ちます。

3.1.1.3 戦闘後前進への地形の影響 [Terrain Effect on Advance After Combat]

ユニットは、もしも砂漠、湿地、山岳、森林 (12.9.3 を参照) に進入するか、又は攻撃が渡河点のみを越えて発生したら、戦闘後に戦闘スペース内へ1スペースのみ前進できます。

3.1.2 部族スペース [Tribal Spaces]

これらは、スペースの隣又は地方内に、色付の円によって示されます。円の色は、聖戦段階の増加の結果としてそのスペース内に出現できる部族を示します (16.3.2 を参照)。マップ上の部族紛争記号も参照してください。

3.1.3 ガリポリ挿入マップ [Gallipoli Inset Map]

この挿入マップは、主マップ上の1スペースのみをあらわすため、特別ルールが移動を制限します (11.4 を参照)。

3.1.4 制限エリア [Restricted Areas]

マップ上の5つの一般エリアは非常に貧弱なインフラを持ち、大部隊を補給するための全般的な能力を欠きました。: 特別ルールは、これらの5つのエリア内の LCUs を制限します。: 1) シリア/パレスチナ (シナイを含む); 2) メソポタミア; 3) アゼルバイジャン; 4) アラビスタン; 5) 中立ペルシャ、3つのペルシャ地方、中央アジア、アフガニスタンから構成される大ペルシャ。18.1 を参照してください。



3.1.5 特殊な連結 [Special Connections]

いくつかのスペースは、一定国家のユニット又はタイプのみを使用を制限することが標記されたラインによって連結しています (例えば、ロシア軍のみによって越えることができます)。加えて、いくつかのスペースは、越えるためにユニットの全許容移動力が要求される、非常に長距離を示すための緑のラインによって連結します。注釈: 0 の MF を持つユニットは、移動できません。その他の連結は、鉄道 (完成と未完成) と海峡/フェリー・レーンを示します。

3.1.5.1 鉄道 [Railroads] (18.2 を参照)

ハッシュ・マークの連結は、鉄道です。点線の連結は、1914 年に未完成の鉄道で、Adana 近郊の2つの連結は、「ベルリンーバグダッド鉄道」[BERLIN-BAGHDAD RAILROAD] イヴェントによって完成するトンネルです。シナイにあるこれらは、「マレイが指揮を執る」[MURRAY TAKES COMMAND] イヴェントによって完成します。これらの2つのイヴェントのプレイ前に、これらの連結は通常の道路として使用できますが、鉄道としては使用できません。砂漠では、LCUs の活動は補給下鉄道 (大部隊が恒常的に補給下となる) に制限されます。

3.1.5.2 海峡とフェリー・レーン [Straits and Ferry Lane] (S/FLs)

スペース間の小さなドットの青ラインは、容易に渡れる水路をあらわします。(簡略化のため、これらは単に海峡と呼ばれます。) マップ上には、5つの海峡があります。: 1) ダーダネルス [The Dardabells] (Seddul Bahr & Kum Kale): 2) ナロー [The Narrows] (Maidos & Canakkale): 3) ガリポリーチャルダッシュ海峡とマルマラ [Marmara] フェリー・レーンの2つの海 4) バンドゥルマとロドスト [Bandirma and Rodosto], 5) バンドゥルマとコンスタンティノーブル [Constantinople]。

3.1.5.2.1 AP ユニットの、もしも AP プレイヤーが全ての低い番号の海峡の両岸スペースを支配すると (つまり、その地点までの水路を完全に支配していたら)、海峡を越えて移動又は攻撃できます。

3.1.5.2.2 CP ユニットの、もしも CP プレイヤーが高い番号の海峡の両岸スペースを支配すると (つまり、その地点よりも上にある水路を完全に支配していたら)、海峡を越えて移動又は攻撃できます。
注釈: #5 海峡 (バンドゥルマとコンスタンティノーブル) を使用するためには、CP は *The Bosphorus Forts* スペースを支配しなければなりません。

3.1.5.2.3 海峡は、戦闘に直接的には影響しませんが、海峡を越える攻撃は常に渡河点を含みます (12.3.4 を参照)。**注釈: 海峡越えの攻撃は、侵攻ではありません。**

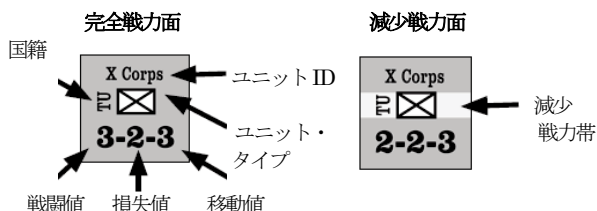
3.1.6 橋頭堡 (プレイヤー補助カード「競技コマ」上の 3.2.4 と 18.6 を参照)

連合部隊によって侵攻のために使用可能な海岸は、海上の円スペースで示され、3つの島嶼基地の1つから浜辺までそれぞれ導かれます。橋頭堡スペースは、もしも橋頭堡マーカーを含むと、移動又は戦闘のためにのみ使用できます。

▶ 3.2 競技用コマ [The Playing Pieces]

コマは、2つの基本グループに分割されます。: 1) 戦闘ユニットと 2) マーカーです。

戦闘ユニットの見本



2つの基本タイプの戦闘ユニットがあります。:

- ラージ戦闘ユニット (LCUs) は、5/8 インチ・カウンターによってあらわされます。LCUs は、通常は約 2〜5 万人の軍団と軍団付属 (幕僚団、通信、工兵、航空、野戦病院、機関銃、砲兵のようなど) をあらわします。
- スモール戦闘ユニット (SCUs) は、1/2 インチ・カウンターによってあらわされます。SCUs は、通常は師団 (とカード上で師団と呼ばれる) をあらわしますが、ときにはその他の小規模又は部族を含む雑多な組織をあらわします。SCUs は、通常は約 7 千〜1 万 3 千人をあらわします。SCUs は、正規戦闘ユニット、不正規ユニット、部族のいずれかです。
- 全ての LCU と SCUs は、カウンターの両面に印刷されています。2つの面は、ステップと呼ばれます。表面はユニットの完全戦力をあらわし、裏面はユニットの減少戦力をあらわします。
- いくつかのユニットは、損失値の代わりに「？」を持ちます。これは、そのユニットを含んでいる各戦闘について、サイ振りによって損失値が判定されることを意味します。(詳細については、下記 3.2.2 とプレイヤー補助カードの競技用コマを参照してください。)

• LCUs と SCUs は、異なる戦闘表を使用します。プレイヤーは、戦闘に 1 つの LCU を持つ限り、重射撃表上でサイを振ります。さもなければ、軽射撃表を使用します。(12.2.8.b を参照)

注釈—これらのユニットがどちらか (又は両方) の国家 (又は複数国家) に属しているものとして扱い得ることを理解するのは、非常に重要です。これは、スペースの活性化のためのコスト (9.2.1)、強制的攻勢、補充ポイント、戦略再配備、連携 (複数国籍) 攻撃の可能性を含む、全ての状況に適用します。**これは、二重国籍ユニットが、その国籍のいずれか1つが行えることは何でも行えることを意味します。例えば、GE-BULCU は、GELCU が湿地に進入できるので、湿地に進入できます。**

Pursuit of Glory の幅広い様々なユニットは、「特殊ユニット」の一般名称で呼ばれます。以下のルールは、これらのユニットの使用方法について扱います。

注釈: プレイヤー補助カードの競技用コマは、ここで述べる情報を繰り返し、プレイ中に参照するための早見表として含まれています。現時点で特異なユニットの全情報を理解しようと試みてはなりません。一読し、必要に応じてプレイヤー補助カードを参照してください。

ユニットの色コード [COLOR-CODING OF UNITS]

歩兵=白のユニット・シンボル地色
 エリート歩兵=青のユニット・シンボル地色
 騎兵=赤のユニット・シンボル地色
 特殊=黄のユニット・シンボル地色

特殊表示 [SPECIAL DESIGNATIONS]



3.2.1 戦闘ユニット [Combat Units]

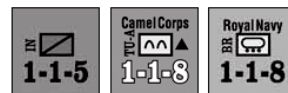
3.2.1.1 戦闘ユニットの種類 [Kinds of Combat Units]

NATO 形式の表示を持つユニットは、**正規**戦闘ユニットです。旗と番号を持つユニットは、**不正規**戦闘ユニットです。色付の円を持つユニットは、**部族**です。



騎兵、駱駝、装甲車 [Cavalry, Camels, Armored Cars] :

もしもプレイヤーが、戦闘でこれらの 1 つ (以上) を持ち、相手側が持たなければ、+1 DRM を受け取ります (戦闘が橋頭堡を含まない限り)。



▶ 3.2.1.2 オスマン・ユニットの民族性 [Ottoman Ethnicity of Units]

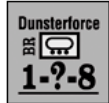
トルコ軍 (TU) とトルコアラブ軍 (TU-A) のユニットは、LCUs の編成又は「アラブ人の離反」[ARAB DESERTION] の影響を履行しているときを除き、大部分の使用について同じです。TU/TU-A ユニットの、1つの国籍で TU RPs を使用します。ただし、新設と再建された TU-A ユニットの、Damascus 又は Baghdad にのみ置くことができ、一方 TU ユニットの、Constantinople, Erznican, Kayseri にのみ置くことができます。

▶ 3.2.1.3 特異な正規戦闘ユニット [Unique Regular Combat Units] (その評価値に下線を持つ) :

イギリス [BRITAIN]



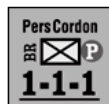
BR アラブ北部軍 [BR Arab Northern Army] (ANA) : 「アレンビー」[ALLENBY] イベントで登場する正規アラブ人戦闘ユニットで、Aqaba に出現し(もしも AP 支配下であると)又は除去/補充可能ユニット・ボックス内に置かれます(次いで、AP 連合 RP を使用して創設できます)。



BR ダンスター隊 [BR Dunsterforce] : ペルシャ内のいずれかの Br 支配下地方又はスペース内で、プレイに登場します。この目的において、アラビスタンと3つのペルシャ地方は、スペース上に RU VP マーカーがない限り連合国支配下で、BR 支配下と見なされます。アゼルバイジャン内のスペースは、決して BR 支配下とは見なされません。中立ペルシャ内のスペースは、もしも連合国支配下で、このゲームで BR/IN/ANZ ユニットの中立ペルシャへ進入することで1VPの罰則が発生しているか、又はロシア革命が開始されたかのどちらかのみ、Br 支配下と見なされます。スペース/地方間の緑連結を4MPsのみで越えることができます。Baghdad が AP 支配下であれば、通常ルールに従って再建できます。注釈: バクーで闘うために海上によって到着したロシア革命の後、このエリート自動車化部隊はペルシャの支配を強固にしました。



BR インド守備隊 [Indian Garrison] : 決してインドを離れることができません。インド内のみ再建できます(しかもこれは、たとえインドが CP 支配下でも行うことができます)。



BR ペルシャ警戒隊 [BR Persian Cordon Force] : ペルシャ、インド、パロチスタン [Baluchistan] 内でのみ活動できます。3つのペルシャ地方、インド、パロチスタン内で再建できます(しかも、これはたとえその地方が CP 支配下でも行うことができます)。

ドイツ [GERMANY]

GE 歩兵 [GE Infantry] : 3つの GE 歩兵 SCU が 있습니다。2つは、最初の中立バルカン国(ブルガリア又はルーマニア)が参戦したときにプレイに投入され、1つは2番目の国が参戦したときです。



GE アルプス軍団 [GE Alpenkorps] : 山岳スペース内で防御又は山岳スペース内を攻撃しているとき、+1 DRM を与えます。限定補給で攻撃できます。

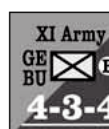


GE ユルドゥルム・ユニット [Yildirim Units] : スタック内の最初のユルドゥルム・ユニットは、スタッキング限度に対して、又は活性化のための国籍としてカウントしません。



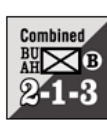
GE グルジア保護領ユニット [GE Georgian Protectorate Unit] : このユニットは、ロシア革命のステージ4中に Tiflis 又は Batum に出現します(16.4.5 を参照)。これは AP プレイヤーによって置かれ、決して移動せず、YU/TU-A ユニットのみに攻撃され得ますが、ドイツはトルコと同盟を解消します!他のユニットとスタックできず、戦闘で防御のみで(1のCFで)、常に補給下です。注釈: 戦闘後に退却できず、もしもそうすることを強制されたら、除去されます。

1918年、ドイツはグルジアを保護領と宣言し、そこに部隊を常駐させました。ドイツ国旗が Tiflis に翻りました。コーカサス支配の努力の中で、トルコ軍はドイツ軍を実際に攻撃しました!ベルリンは、ドイツ-トルコ同盟の解消を迫られました。トルコ軍は去り、Tiflis はオスマンの手から締め出されました。



GE/BU 第XI軍 [GE/BU XI Army] : 全ての目的において、BU と/又は GE としてカウントします。もしも撃破されたら、予備ボックスからの GE 又は BU SCU によって置き換えられます(CP の選択)。もしもブルガリアが崩壊したら、このユニットは永

久に除去され、予備ボックスからの GE 歩兵 SCU に置き換えられます。



ブルガリア/オーストリア-ハンガリー

[BULGARIA/AUSTRIA-HUNGARY]

BU/AH 統合歩兵 [BU/AH Combined Infantry] : 全ての目的において、BU と/又は AH としてカウントします。注釈: このカウンターはミスプリントで、その評価値が下線付でなければなりません。

ロシア [RUSSIA]



RU 黒海師団 [RU Black Sea Division] (海兵) : ゲーム毎に一度、このユニットは強襲上陸を行うことができます(18.6.6を参照)。海上によって退却もできます。



RU/SB ユーゴスラヴィア師団 [RU/SB Yugoslav Division] : 全ての目的において、RU と/又は SB としてカウントします。予備ボックスからギリシャ内の AP 支配下港湾へ SR できます。BR、IN、ANZ ユニットの連携できます。ロシア革命によって取り去られませんが、注釈: このユニットは、AH 軍の一員だったセルビア人捕虜によって編成されました。



RU 2/4 特殊旅団 [RU 2/4 Special Brigades] : 予備ボックスからギリシャ内の AP 支配下港湾へ SR できます。BR、IN、ANZ ユニットの連携できません。ロシア革命によって取り去られます。



RE/RU ペルシャ人コサック [PE/RU Persian Cossacks] : ペルシャのスペース/地方内で常に補給下で、その退却又は移動をこれらのエリアで終了したら除去されることを除き、全ての目的において RU です。

その他 [OTHER]



トランスコーカサス連邦 [Transcaucasian Federation] : ロシア革命(16.4.5を参照)のステージ4中に、ロシア又はコーカサス内の AP 支配下スペースに出現します。これらのエリア内では常に補給下で、もしもこれらのエリアの外へ退却すると除去されます。ARM と GEO ユニットの AP 連合 RP を使用して、AP 支配下の Elean と Tiflis (それぞれ)に再建できます。



ギリシャ国家防衛軍団 [Greek Corps of National Defense] (CND) : この AP ユニットの、エーゲ海の AP 支配下港湾又は橋頭堡、又は中立の Salonika (ギリシャの中立を破ることなしで)に登場します。ER 又は AP 連合 RP を使用して、Lemnos 又はギリシャ内の AP 支配下港湾に再建できます。CP の CND への攻撃は、ギリシャ中立の侵犯としてカウントしません(18.8.1.1.c)。CND は、セルビア崩壊の目的において BR ユニットのとしてカウントしません。

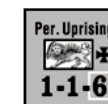
▶ 3.2.1.4 不正規ユニット [Irregular Units]



アラブ叛乱 (AP)
シリア/レバノン/パレスチナ



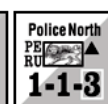
アルメニア蜂起 (AP)
アナトリア/コーカサス/ロシア



ペルシャ蜂起 (CP)
ペルシャ



ペルシャ (AP)
ペルシャ



エジプト叛乱 (CP)
エジプト/スーダン



アフガニスタン同盟 (CP)
アフガニスタン



インド暴動 (CP)
インド



中央アジア蜂起 (CP)
中央アジア

不正規ユニットは、決して活性化についての国家としてカウントしません。不正規ユニットによる攻撃は（正規の戦闘ユニットと組み合わせない限り）、強制的攻勢（MOs）を満たせません。不正規ユニットは、下記のエリア内において補給下で、これらのエリアの外へ移動又は退却できません（もしもそれを行うと、除去されます）。これらは、SR ができません。正規戦闘ユニットと共に移動していない限り、これらはスペースの部分的支配のみを取ります（11.2.2を参照）。不正規ユニットは、敵ユニットを非補給下に置けません、**混乱補給下**に置くことができます（11.2.2.2を参照）。これらは、要塞を攻囲でき、決して悪天候によって害されません。不正規ユニットは、いずれかの友軍 RPs を使用し、その補給エリア内のカラ又は友軍支配下スペース内に再建できます。注釈：(1) 不正規ユニットは、**競合状態の地方内で再建**できます；(2) アラブ叛乱不正規ユニットは、*The Hejaz, Aqaba, Jiddah* 内で再建できます；(3) 「ペルシャにおける陰謀」[GERMAN INTRIGUES IN PERSIA] イベントで登場した不正規ペルシャ・ユニットは今や黒いドットを持ち、**補充の受け取りや再建ができません**。

▶ 3.2.1.5 部族 [Tribes]



除去されていないか又はマップ上にない部族は、常に部族紛争記号上にあります。これらは、そこでゲームを開始します。聖戦段階が上昇する各時点で、1つの部族

(CP の選択) が直ちにマップへ加えられます。革命フェイズの部族紛争チェック中（16.3.2c を参照）、マップ上の部族数が聖戦段階と同等になるよう、マップ上の部族を増減させます。

- 部族は**移動範囲**を持ち、その部族の色コードを持つスペースから完全な1移動まで離れて移動を終了できます（あたかも敵ユニットが存在しないかのごとく、この距離をカウントします）。したがって、色コード化された円を持つスペースは部族活動の中心を示しますが、部族が移動や戦闘ができる唯一のスペースではありません。（部族は、その移動範囲を超えたスペースを攻撃できますが、そのようなスペース内に前進できません。）
- 部族は、もしもその移動範囲内にあると常に補給下です。もしもその移動範囲を超えて退却することを強制されたら、部族は除去されます。
- 除去された部族は、除去／補充可能ユニット・ボックス内に置かれ、いずれかの CP RP を使用して再建でき、そのとき**部族紛争記号に復帰**します（17.1.1.2 を参照）。
- もしも部族が騎兵であると、+1 DRM 騎兵戦闘ボーナスを提供できます。
- 部族は、攻囲している要塞に対してカウントしません。
- 部族は、中央アジア、*Baku, Enzeli* と連結している緑ラインを越えて移動又は攻撃できません。

以下の不正規ユニット・ルールは、部族にも適用されます：(a) 決して悪天候の影響を受けない；(b) 活性化のための国籍としてカウントしない；(c) もしも正規戦闘ユニットなしで攻撃していると、MOs を満たせない；(d) スペースを占めているときに、部分的な支配のみを及ぼすことができる（11.2.2 を参照）；(e) 敵ユニットを非補給下に置けないが、**混乱補給下**に置くことができる（11.2.2.2 を参照）；(f) 決して SR ができない。

3.2.1.6 ユニット・タイプの概要 [Summary of Unit Types]

	正規 戦闘ユニット	不正規戦闘 ユニット&部族
活性化コストについて 国籍としてカウントするか？	Yes	No
戦略再配備 (SR) を使用 できるか？	Yes	No
MO を満たせるか？	Yes	No
要塞を攻囲できるか？	Yes	不正規—Yes 部族—No (部族は混乱 補給を引き起こす)
悪天候チェックにより 影響を受けるか？	Yes	No
敵の補給を切断するか？	Yes	No (限定補給を 引き起こす)
離れた後に中立又は敵 のスペースを支配するか？	Yes	No

▶ 3.2.2 特別に重要なユニット・シンボル [Unit Symbols of Special Significance]

● このシンボルは、ユニットが決して補充ポイント (RPs) を受け取れないことを示します。いったん減少したら、減少状態で留まります。いったん除去されたら、永久に除去されます。

▲ このシンボルを持つユニットは、マップ上に留まる限りにおいてのみ RPs を受け取れます。もしも除去されたら、永久に除去されます。「トルコの戦争疲労」[TURKISH WAR WEARINESS] がプレイされた後、このシンボルを持つ TU/TU-A ユニットは、決して RPs を受け取れません。注釈：このようなユニットは、**補充を編入**できませんが、いったんその基幹中枢が除去されたら再建できません。例外：「予備役を前線へ」[RESERVES TO THE FRONT] カードは、通常に RPs を受け取ることができない TU ユニットを含む、いずれかの TU ユニットの回復又は再建のために使用できます。

□ その移動率周囲に長方形を持つユニットは、限定されたエリア内のみで補給下です（ユニットの説明を参照）。これらは、決して**戦略再配備**を使用できません。

？ 損失値の代わりのこのシンボルは、圧倒的な戦力比に対して闘うことができたユニットを示します。各戦闘後、損害を受ける前に、この戦闘のための損失値を判定するためにサイを1つ振ります。もしも可能であれば、損害をスペース内の他のユニットに最初に割り当てなければなりません（これらのユニットが「損傷吸収用のスポンジ」として使用されることを避けるため）。

▶ 3.2.3 司令部と重砲兵 [Headquarters and Heavy Artillery]

HQs と重砲兵は、友軍戦闘ユニットと共にスタックして移動を終了しなければならず、もしもそのようなユニットによって随伴されている場合のみ、敵支配下スペース内に移動できます。もしも HQ 又は重砲兵と共にスタックした全てのユニットが除去されたら、HQ 又は重砲兵は永久に除去されます。これらは、攻囲に対してカウントしません。これらは、SR ができます（SCU のコストで）。これらは、スタッキング限度に対してカウントしません。あるスペース内に1つの HQ のみが存在できますが、1つの HQ と1つの重砲兵は、同じスペース内に存在できます。

3.2.3.1 HQs: 戦闘中、もしも自国籍のユニットと共にスタックしていたら、HQ は四角カッコ内の数字に一致する DRM を与えます（例えば、完全戦力の Yudenich HQ は、+1 DRM を与えます）。この DRM は、ユニットが攻撃又は防衛しているかにかかわらず適用します。HQ は、CC 又は「的確な命令」[Bull's Eye Directive] のプレイ結果で2番目の攻撃がある場所を除き、アクション・ラウンドに1つのみの攻撃に参加できます。プレイヤーは、参加できる攻撃から HQ を拘置できますが、防衛しているときは HQ を参加させなければなりません。HQs は、戦闘値又は損失値を持たず、決して戦闘損失を吸収しません。戦闘に参加した HQ は、**勝敗のためにボナ**

ス又は罰則を受け取り得ます。これは、HQ がステップを得失する唯一の方法です (RPs は、決して HQ を回復しません)。戦闘終了時:

- ・減少戦力面で勝利した HQ は、完全戦力面へ裏返されます (将軍は、最高司令部からの支援を受け取り得ます)。完全戦力 HQ は、ボーナスを受け取りません。
- ・敗北した HQ は、1 ステップを失います (将軍は、更迭されます)。もしもすでに減少状態であると、永久に除去されます。
- ・もしも戦闘が引き分けであると、HQs に影響はありません。

いくつかの HQs は、特別な効果を持ちます。:

- ・アレンビー [Allenby] とモード [Maude] —BR、IN、ANZ ユニットの共にスタックするとき、DRM を提供できます。
- ・ファルケンハイン [Falkenhayn] とマッケンゼン [Mackensen]—これらの HQs の1つと共にスタック又は隣接すると、1つの国籍として活性化します。これらの HQs は、使用するために GE ユニットの共にスタックする必要はありません。活性化ボーナスは、1つのスタックがファルケンハインに隣接し、他がマッケンゼンに隣接している場所でも適用します。
- ・ユデーニチ [Yudenich] — (もしも AP プレイヤーが望むと)、RU ユニットの共にスタックしたときに退却 (戦闘又はイベントによって生じた) の1スペースを無効にできます。もしも減少状態で再び敗北したら、HQ が除去される前に1スペースの退却が無効にされます。
- ・デスペレイ [D'Esperely] —この HQ と共にスタック又は隣接する AP ユニットの、もしも HQ が FR ユニットの共にスタックしていると、1つの国籍として活性化します。
- ・イスラム軍 [Army of Islam] —TU/TU-A ユニットの共にスタックするとき、もしも部族門を持つスペース内で戦闘に勝利し、しかも/又はそのようなスペース内に戦闘後前進したら、+1 ボーナス TU RP です (Max TU RP マーカーは、調整しません)。

3.2.3.2 重砲兵 [Heavy Artillery]: このユニットは、戦闘で HQ のごとく機能しますが、攻撃にのみ DRM を加えます。その最初の使用後に裏返し、その2番目の使用後に永久に取り去られます。注釈: このユニットは、CP がセルビアを叩いた後に、セルビア/ブルガリア鉄道を通じてオスマン地方に運び込むことを計画した重砲兵をあらわします。ガリポリにおける影響は、その到着を妨げることが厳しいという予想が、イギリス軍が撤収する要因になったことです。重砲兵は、CP のルーマニア侵攻にも使用されました。

▶ 3.2.4 マーカー [Markers]

3.2.4.1 ロシア軍 VP マーカー [Russian VP Markers]: RU ユニットの (たち) によって占領された VP スペースは、ロシア革命を遅延させ、RU VP マーカーでマークされなければなりません。これは、非常に重要です。もしもロシアの補給源までたどることができ、しかもロシア、アゼルバイジャン、コーカサス、中立ペルシャ内にあると、損耗のために変換された VP スペースもマークします。もしもロシアの補給源まで戻ってたどることができ、他の最寄りの連合国補給源よりも近ければ (連合国支配下のアナトリアとメソポタミアの港湾を含める)、損耗のために変換されたアナトリア、バルカン諸国、メソポタミア内の VP スペースをマークします。その他の全てのスペースは、損耗中に RU VP スペースに変換できません。アルメニア蜂起ユニット又は PE/RU ユニットのによって占領されたスペースも、RU VPs としてカウントします。RU VPs の数を総合記録欄上で記録します。RU VP スペースは、AP 合計に対してカウントします。注釈: RU ユニットの、AP 支配マーカーでマークされた敵の VP スペースを「盗むこと」(変換) ができません。

3.2.4.2 蜂起マーカー [Uprising Markers]: 蜂起マーカーは、パルチザン活動を示します。これらは移動できず、スペースの支配を変更しません。あるスペース内に、1つのみの蜂起マーカーが存在できます。これは、敵ユニットを持つスペース内に存在できます。ソヴ

ィエト蜂起は、AP と CP プレイヤー両者の敵です。

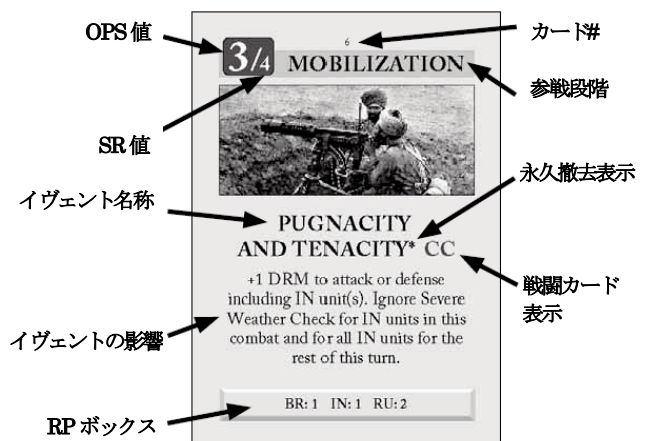
- ・蜂起マーカーは、決して補給を妨害しませんが、敵に混乱補給下を生じさせます (11.2.2.2 と 14.1.7 を参照)。混乱補給下のスペースは、活性化のために+1 OPS がかかります。このようなスペース内のユニットは、+1 SR ポイントと回復するために2倍の RPs を消費します。この罰則は、もしも補給が複数の蜂起マーカーを通過してたどらなければならなくても、蓄積しません。
- ・ユニットは、敵の蜂起マーカーを含んでいるスペースに追加コストなし (移動又は SR のために)、蜂起マーカーの影響なしで移動できますが、移動又は SR をそのスペース内で終了しなければなりません。
- ・蜂起マーカーのスペース内の敵ユニットは、移動又は戦闘のための活性化により (+1 OPS 罰則で)、直ちにマーカーを取り去ることができます。そのユニットは、移動又は攻撃できませんが、スペース内のその他のユニットはできます。注釈: 蜂起は、様々な理由—講和、国外追放、残虐行為を通して鎮圧されます。これで、ゲームは平穏です。

3.2.4.3 橋頭堡マーカー [Beachhead Markers]: AP プレイヤーは、侵攻イベント (18.6 を参照) のプレイにより橋頭堡マーカーを獲得し、AP ユニットのもしも橋頭堡マーカーを含む場合にのみ橋頭堡スペースに進入できます。いったん置かれたら、橋頭堡マーカーは移動できませんが、AP プレイヤーによって任意に、又はもしも移動又は戦闘後前進中に CP ユニットのスペースに進入したら、永久に取り去られ得ます。橋頭堡は、AP の港湾として機能します。

3.3 戦略カード [The Strategy Cards]

各プレイヤーは、55 枚の戦略カードの自軍デッキを持ち、3つのグループに分割されます。: 14 枚の動員カード、20 枚の限定戦争カード、21 枚の総力戦カードです。1914 年シナリオでは、両プレイヤーが自軍の動員カードのみで開始し、自身の参戦段階が上昇するに連れて (戦争状態ポイントの蓄積の結果として)、追加のカードを加えます。総力戦シナリオでは、プレイヤー諸氏は全ての総力戦カードに、そのシナリオのためにセット・アップで指定された動員と限定戦争のカードをプラスします (右上端に 1916 でマークされます)。

カードの見本



何枚かのカードは、左上端に色付ボックスを持ちます。黄色は、カードをイベントとしてプレイするとき、それが OPS (オペレーション・ポイント) を得るために使用することも示します。赤いボックスは、カードが戦闘カード (CC) で、戦闘中にのみイベントとしてプレイできることを示します。1枚のカードは青いボックスを持ち—CP の「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE] イベントは AP の「ギリシャ」[GREECE] イベントへの対応としてプレイされたときに特殊な影響を持ちます。

3.4 ユニットの国籍略号 [Unit Nationality Abbreviations]

注釈: いくつかのユニットは、二重国籍を持ちます。

AH—オーストリアーハンガリー	RO—ルーマニア
ANA—アラブ北部軍	RU—ロシア
ANZ—オーストラリア／ニューゼaland	SB—セルビア
ARM—アルメニア	TU—トルコ
BR—イギリス	TU-A—トルコ・アラブ
BU—ブルガリア	
CND—国家防衛軍団 (ギリシャ反王党派、 親イギリス派閥)	
FR—フランス	

3.5 質問? [Questions]

もしもルールについて質問があれば、喜んでお答えします。返信用封筒に住所を書いて切手を貼り、下記宛に送ってください。:

Pursuit of Glory Qs.
GMT Games,P.O.Box 1308,
Hanford, CA 93232-1308, U.S.A.

以下の websites で見つけることもできます。:

www.gmtgames.com:

www.consimworld.com : www.bordgamegeek.com

4.0 ゲームのセット・アップ [Game Setup]

もしもプレイヤー諸氏が望めば、誰が AP 又は CP 陣営をプレイするのか判定するため、選択のプレイ前入札フェイズを利用できます (19.5 を参照—このルールは、トーナメント・プレイで常に使用されます)。

▶ 4.1 1914 年シナリオ (キャンペーンと限定戦争)

4.1.1 マーカーのセット・アップ [Marker Set-up]

マーカーの数は、マップ上のセット・アップとその隣です。その他は、後の使用、一定のイベントを示すための予備です。注釈: 「1914」と記載された全てのマーカーは、その 1914 年面でセット・アップされます (裏面は、イベントによる後の変更を示します)。

- ・ターン・マーカーを、ターン記録欄上の「1914 年秋季」[“Fall 1914”] スペース内に置きます。
- ・VP マーカーを、総合記録欄上の「10」スペースに置きます。
- ・RU VP マーカーと聖戦 [Jihad] マーカーを、一般記録欄上の「0」スペースに置きます。
- ・全ての戦争状態マーカーと補充 (RP) マーカーを、総合記録欄の隣に置きます。
- ・AP と CP の強制的攻勢 (MO) マーカーを、各プレイヤーの MO 記録欄上の「RU」スペースに置きます。「エンヴェルを前線へ」[Enver to the Front] マーカーを CP MO 記録欄の隣に置き、AP MO 修正マーカーをその記録欄の 0 ボックスに置きます。
- ・各プレイヤーは、自軍の「制限エリア内の LCUs」[“LCUs in Restricted Areas”] マーカーを、制限エリア内の最大 LCUs [Maximum LCUs in Restricted Areas] 記録欄の最初のスペースに置きます。
- ・各プレイヤーは、自身の 6 枚のアクション・マーカーを自軍アクション・ラウンド・チャートの近くに置きます。
- ・中立ペルシャ、エジプト、インド、アフガニスタン、中央アジア内の中立性又は叛乱についての様々なマーカーを、指定されたごとくマップ上のこれらの国家の近くにセットします。
- ・「GE の補給を TU へ」[“GE Supply to TU”] マーカーを、CP 予備ボックス内に 1914 年面でその場所に置きます。
- ・「RU 強襲上陸許可」[“RU Amphibious Assault Allowed”] マーカーを、連合 (AP) 予備ボックス内に置きます。
- ・どちらのプレイヤーも航空優勢を持たないので、「航空隊」

「Fliegerabteilung」又は「イギリス陸軍航空隊」[“Royal Flying Corps”] イベントがプレイされるまでそのマーカーを脇に置きます。

- ・両プレイヤーが届く場所に、移動／攻撃アクション・マーカーを置きます。

4.1.2 ユニットのセット・アップ [Unit Setup]

1914 年セット・アップ・カード上に列記されたスペース内に、ユニットを置きます。軍団アセット・ボックス内で開始するいくつかの SCUs と、予備ボックス内で開始するいくつかの SCU に注意してください。その弱体面で開始するいくつかのユニットにも注意してください。—これらの「減少状態」ユニットは、[四角カッコ] 内に列記されます。

ユニットの 1914 年位置は、その国旗と共にマップ上にマークされています。セット・アップの手間を省くため、都市名はマップ外縁周辺のグリッド情報と照合します。

全てのユニットが置かれた後、残っている部族は部族紛争記号上に置かれます。

4.1.3 初期戦略カード [Initial Strategy Cards]

a. もしも望むのであれば、AP プレイヤーは「ロシアーイギリス強襲」[RUSSO-BRITISH ASSAULT] カードを取ります。次いで、AP 動員カードをシャッフルし、7 枚の手札を引きます (もしも選択していたら「ロシアーイギリス強襲」カードをカウントします)。この選択は、公開で行います。注釈: 「ロシアーイギリス強襲」の選択は、このイベントがプレイされることを要求しませんが、カードは 1914 年秋季に最初のアクション・ラウンド中にのみイベントとしてプレイできます。

b. 次に、CP プレイヤーは、もしも望むのであれば、自身の 4OPS 動員カードの 1 枚を選択します。次いで残っている動員カードをシャッフルし、7 枚の手札を引きます (もしも選択していたら、4OPS カードをカウントします)。この選択は、公開で行います。注釈: CP プレイヤーは、選択したカードのプレイを強制されず、イベントとしてプレイすることも要求されません。

▶ 4.1.4 1914 年秋季の制限 [Fall 1914 Restrictions]

- a. プレイヤー諸氏は、ターン 1 に強制的攻勢 (MO) についてサイを振らず、代わりに両者は RU MOs で開始します。
- b. ターン 1 終了時の戦争状態フェイズをスキップします。たとえ自身の戦争状態が 4 以上でも、どちらのプレイヤーの参戦段階もターン 1 に限定戦争へ前進できません。
- c. 中立ペルシャのスペースは、「ペルシャ攻勢 [PERSIAN PUSH]」又は「秘密条約 [SECRET TREATIES]」イベントがプレイされるまで、どちらのプレイヤーによっても進入できません。注釈: この制限は、1914 年秋季の後に継続します。これらのどちらかのイベントが発生した後、両プレイヤーのユニットはゲームの残りについて中立ペルシャへ進入できます (18.8.5 を参照)。注釈: アゼルバイジャン、アラビスタン、3 つのペルシャ地方は、すでにロシアとイギリスの影響領域内にあるため、最初から両プレイヤーによって進入できます。

d. 増援イベントは、(オリジナルの *Paths of Glory* と異なり) 最初のターンにプレイできます。

e. どちらのプレイヤーも、「ブルガリア」イベントがプレイされるまで、セルビア又はブルガリアに進入できません。どちらのプレイヤーも、「ルーマニア」イベントがプレイされるまでルーマニアに進入できません。

4.1.5 限定戦争シナリオ [Limited War Scenario]

限定戦争シナリオのセット・アップとプレイは、キャンペーン・シナリオのそれと同じですが、自動的勝利で早期に終了していない限り、1916 年ターン春季の戦争状態中に休戦で終了します。注釈: これは、休戦が史実どおり起きることを示していませんが、もしもこの時点で発生したら、プレイヤー諸氏は誰が優位性を獲得してい

たかを判断できます。このシナリオ中、もしもプレイヤーの参戦段階が総力戦に到達したら、通常どおり自軍デッキに総力戦カードを加えます。

▶ 4.2 1916 年総力戦シナリオ [1916 Total War Scenario]

4.2.1 マーカーのセット・アップ [Marker Set-up]

総力戦セット・アップ・カード上の指示に従います。

4.2.2 ユニットのセット・アップ [Unit Set-up]

ユニットを、総力戦セット・アップ・カード上に列記されたスペース内に置きます。いくつかの LCUs は軍団アセット・ボックス内で開始し、いくつかの SCUs は予備ボックス内で開始することに注意してください。いくつかのユニットは、その弱体面で開始することにも注意してください。これらの「減少状態」ユニットは、[四角カッコ] 内に列記されます。

セット・アップの手間を省くため、都市名はマップ外縁周辺のグリッド情報と照合します。注釈：マップ上のスペース内の国旗は 1914 年の開始位置をあらわし、総力戦シナリオには使用されません。

全てのユニットが置かれた後、残っている部族は部族紛争記号上に置かれます。

4.2.3 初期戦略カード [Initial Strategy Cards]

総力戦セット・アップ・カード上の指示に従います。

5.0 勝利 [Victory]

▶ 5.1 勝利ポイント [Victory Points]

合計勝利ポイント (VP) 段階は、プレイヤー諸氏が敵又は中立の VP スペース (マップ上に赤字でマークされる) の支配を取るとき、一定の状況 (例えば、シリアの侵攻) 又は戦略カードのイベントの結果として変更されます。ゲームは、もしもプレイヤーが自動的勝利を達成するか又は休戦が発生したら、最終ターンの前に終了し得ます。

5.1.1 VP マーカーの移動 [VP Marker Movement]

プレイヤーが敵又は中立の VP スペースの支配を取るとき毎に、総合記録欄上の VP マーカーが上方 (CP プレイヤーについて) 又は下方 (AP プレイヤーについて) に 1 VP ずつ (又はいくつか指定された VP 都市については 2 VP ずつ) 調整されます。一定のイベント又はアクションは、やはり VP マーカーのシフトを要求します。

5.1.2 VP マーカーと自動的勝利 [VP Markers and Automatic Victory]

自動的勝利は、もしも合計 VP 段階が 0 (以下) 又は 20 (以上) の間に発生します。合計 VP 段階は、ゲームを終了させることなく一時的に 20 又は 0 に到達 (又は通過) し得ます。合計 VP 段階は、戦争状態フェイズ中にのみ、自動的勝利のためにチェックされます。

5.1.3 VP マーカーと休戦 [VP Markers and Armistice]

休戦は、統合戦争状態が 40 に到達した 3 から 5 ターン後に発生します (5.2.2 を参照)。二者択一で、もしもゲームが自動的勝利又は休戦が発生することなく完全な期間継続したら、最終ターンの終了時に休戦が発生します。

5.2 勝利判定 [Determining Victory]

5.2.1 自動的勝利 [Automatic Victory]

戦争状態フェイズのステップ 2 中、もしも以下の 1 つが発生したら、ゲームは直ちに自動的勝利で終了します。:

a. AP プレイヤーは、もしも合計 VP 段階が 0 以下であると勝利します。

▶ b. CP プレイヤーは、もしも合計 VP 段階が 20 以上であると、勝利します。もしも総合記録欄上で CP の自動的勝利マーカーと VP マーカーが同じスペース内にあると (又はもしも VP マーカーが高いスペース内にあると)、やはり CP プレイヤーは勝利します。一連合国はサイドショーの疲労が増大し、オスマン帝国と個別に和平交渉を行いました。

5.2.2 休戦 [Armistice]

ゲームは、以下であると休戦で終了します。:

- 1918 年秋季ターンの戦争状態フェイズのステップ 3 中、どちらのプレイヤーも自動的勝利を未だ達成していないか、又は
- いずれかのターンの戦争状態フェイズのステップ 3 中、ターン記録欄上で休戦マーカーとターン・マーカーが同じスペース内にある。

5.2.2.1 休戦マーカー [Armistice Marker]

非常に重要: 統合戦争状態が 40 に到達したとき、休戦は直ちに発生しません。休戦マーカーを、ターン記録欄上でサイ振りによって判定された、現行ターンの先のターン数に置きます。:

サイの目	休戦が発生...
1 又は 2	3 ターン先
3 又は 4	4 ターン先
5 又は 6	5 ターン先

休戦は、指定されたターンの終了時に発生します。もしもゲームに残されたターンの指定された数未満であると、休戦マーカーを 1918 年秋季ターン上に置きます。注釈: もしもあるプレイヤーが、休戦が発生する予定のターンに自動的勝利の条件を満たしたら、代わりに自動的勝利が発生します。

5.2.2.2 休戦の条件 [Condition of Armistice]

実際に休戦が発生したとき (休戦マーカーが置かれたときではありません)、総合記録欄上の VP マーカーが以下のごとく調整されます。:

条 件	VP 結果
各 CP 支配下の油田 (中立の Ploesti を含む) *	+ 1 VP
各 AP 支配下の油田	- 1 VP
聖戦段階が 8 以上	+ 1 VP
聖戦段階が 3 以下	- 1 VP
スエズ運河に隣接する スペース内の TU/TU-A ユニットの (数)	+ 1 VP (合計)
インド内の TU/TU-A ユニットの (数) (たとえインドが AP 支配下でも)	+ 1 VP (合計)
Cairo の CP ユニットの (数)	+ 1 VP (合計)
ガリポリ副次マップ上の AP ユニットの (数)	- 1 VP (合計)
Constantinople の AP ユニットの (数)	- 1 VP (合計)
選択ゲーム前入札フェイズ中に競った VPs	+ / - ? VP

* 4 つの油田は、Ploesti (ルーマニア)、Mosul (メソポタミア)、Baku (アゼルバイジャン)、Shuster (アラビスタン) です。

休戦後に勝利を判定するため、以下の表を使用します。:

VPs	結 果
14 以上	CP の限定的勝利
10~13	CP の辛勝利
7~9	AP の辛勝利
6 以下	AP の限定的勝利

▶ 5.3 勝利の段階 [Levels of Victory]

- **自動的勝利 [Automatic Victory]**—勝利した同盟は、20 年間以上中東とバルカン諸国を征服します。
- **限定的勝利 [Marginal Victory]**—勝利した同盟は、10 年間以上中東とバルカン諸国内で重要な経済的、外交的優位性を獲得します。
- **辛勝利 [Victory of Endurance]**—両同盟が消耗しますが、勝利した同盟は数年間について中東とバルカン諸国内で僅かな優勢を獲得します。

▶ 5.4 トーナメント・プレイ [Tournament Play]

トーナメント・プレイ、又は何度もゲームのプレイを繰り返すことを考慮する目的で、プレイヤー諸氏は以下のごとく勝利のためのポイントを得点できます。:

- ・自動的勝利 [Automatic Victory] 3ポイント
- ・限定的勝利 [Marginal Victory] 2ポイント
- ・辛勝利 [Victory of Endurance] 1ポイント

6.0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

セット・アップ後、各ゲーム・ターンは、プレイのシーケンスに従います。:

A. 強制的攻勢 (MO) フェイズ [Mandated Offensive (MO) Phase] (7.0 を参照)

各プレイヤーは、1つの六面体サイ (d6) を振り、このターンに MO を実行しなければならないかを判定するため (もしもあれば)、自軍の強制的攻勢記録欄を調べます。この結果を強制的攻勢記録欄上に記録するため、MO マーカーを使用します。注釈: ターン1 (1914 年秋季) に、両プレイヤーは自動的に *RUMOs* で開始します。

B. アクション・フェイズ [Action Phase] (8.0 を参照)

各アクション・フェイズは、6つの同一アクション・ラウンドに分割されます。各アクション・ラウンドは、両プレイヤーが1つのアクションを行うことを認めます。AP プレイヤーは、各アクション・ラウンドの最初に自軍アクションを行い、フリーの1 OPS をプレイするか又はオペレーション (OPS)、戦略再配備 (SR)、補充ポイント (RPs)、イヴェントのためにカードをプレイします。

▶ C. 損耗フェイズ [Attrition Phase] (14.0 を参照)

非補給下のユニット (LCUs と SCUs) は、永久に除去されます (再建できません)。OOS スペースの支配も変更されます。ガリシア内の TU LCU の損害についてサイを振ります (18.5 を参照)。

D. 攻囲フェイズ [Siege Phase] (15.2 と 15.3 を参照)

各攻囲下要塞についてサイを振ります。もしもサイの目が要塞の戦闘値よりも高ければ、その要塞は降伏して破壊マーカーでマークされます。

E. 革命フェイズ [Revolution Phase]

1. 部族紛争チェック [Tribal Warfare Check] (16.3.2 を参照)

マップ上の部族数は、聖戦段階に一致させるために増減し、部族紛争記号から部族を取ってそれらをマップ上に置か、又は部族を部族紛争記号へ戻すかのどちらかです。

2. 聖戦叛乱 [Fihad Revolts] (16.3.3 を参照)

各ターンに、CP プレイヤーは資格を持つ1つの蜂起又は同盟についてサイを振ることができます (ターン中間に行うことができたサイ振りに加えて)。注釈: これは、「汎トルコ主義」[PAN-TURKISM] を含む前提条件イヴェントがプレイされていると仮定します。

3. ロシア革命 [Russian Revolution] (16.4 を参照)

「バルヴス、ベルリンへ」[PARVUS TO BERLIN] イヴェントがプレイされた4ターン後、もしも (このフェイズ中に) RU VP マーカーがターン記録欄上のターン・マーカーと同じ (又は低い) ボックス内にあると、ロシア革命が開始されます。革命が開始されるとき (とそれ以後の各ターン)、革命マーカーをロシア革命記録欄上で1ステージ前進させ、影響を履行します。注釈: もしもロシアが *Constatinople* を支配したら、革命は開始又はステージを前進しません。

RU Revo- lution	Stage 1	Stage 2	Stage 3	Stage 4	Revolution
-----------------------	------------	------------	------------	------------	------------

F. 戦争状態フェイズ [War Status Phase] (16.1 を参照)

1. 追加勝利ポイントのチェック [Check for Extra Victory Points] (16.5)

プレイヤー補助カード上の勝利ポイント表をチェックし、その表の戦争状態フェイズ項目内に指定されたごとく VP マーカーを調整します (ガリシア内のトルコ軍と英国海軍の封鎖を含みます)。

2. 自動的勝利のチェック [Check for Automatic Victory]

どちらかのプレイヤーが自動的勝利で勝利しているかどうか判定します (5.2.1 を参照)。もしもそうであれば、ゲームは終了します。

3. 休戦のチェック [Check for Armistice]

もしも自動的勝利がなければ、休戦が発生するかどうか判定します。もしもそうであれば、ゲームは終了して勝者が判定されます (5.2.2 を参照)。(もしも自動的勝利が未だに発生していなければ、1918 年秋季ターンに休戦が自動的に発生します。)

4. 参戦段階のチェック [Check War Commitment Levels]

もしもゲームが終了していなければ、各プレイヤーは自身の参戦段階が増加したかどうかを判定します。注釈: これは、最初のターン (1914 年秋季) にチェックされません。もしも参戦段階が増加していたら、次の参戦段階 (すなわち、限定戦争又は総力戦) のカード・デッキを受け取り、自身の引きパイル、捨て札パイル、机上の手前に表面で置かれた戦闘カードと一緒にシャッフルします (「ジェファール・パシャ」[JAFAR PASHA] と「捕虜は取るな」[NO PRISONERS] は除く)。

5. 国家崩壊のチェック [Check for National Collapse]

ブルガリア、セルビア、ルーマニアが崩壊しているかどうかチェックします (18.8.2.3 と 18.8.4.3 を参照)。

G. 補充フェイズ [Replacement Phase] (17.0 を参照)

各プレイヤーは、総合記録欄上に記録された補充ポイント (RPs) を消費します。AP プレイヤーは、CP プレイヤーの前に補充を行います。全ての RP マーカーは、RPs が使用されるに連れて減少し、未使用の RPs は失われます。例外: 未使用の TU RPs は、その数に一致する分だけ最大 TU RP マーカー (もしもイン・プレイであれば) を増加させるために使用されます。

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

1. 戦闘カードの捨て札 [Discard Combat Cards]

新たなカードを引く前に、プレイヤーは手札に残している戦闘カード (CC) を捨て札できます。机上の手前にある CCs も捨て札しなければなりません (使用するまで保持できる「ジェファール・パシャ」[JAFAR PASHA] と「捕虜は取るな」[NO PRISONERS] の CCs は除く)。CCs は、捨て札できる唯一のカードです。プレイヤーの手札でその他の全てのカードは、プレイされるまで保持しなければなりません。

2. カード引き [Draw Cards]

次いで、以前の手札から残っているカードを含み、各プレイヤーは自軍の引きパイルから7枚になるまでカードを引きます (「ジェファール・パシャ」[JAFAR PASHA] と「捕虜は取るな」[NO PRISONERS] はカウントしません)。

3. リシャッフル [Reshuffle]

もしもプレイヤーの引きパイルが枯渇したら、自軍の捨て札パイルをリシャッフルし、自身の手札を充足するためにカードを引きます。

I. ターンの終了 [End of Turn]






ターン・マーカーをターン記録欄上で1スペース前進させ、再びプレイのシーケンスを開始します。





7.0 強制的攻勢 [Mandated Offensives] (MOs)

7.1 ルールの概要 [General Rules]

7.1.1 MOのサイ振り [The MO Roll]

各プレイヤーは、ターンの開始時に強制的攻勢 (MO) 表上でサイを一度振ります。MO マーカーを、MO 表上の結果スペースに置きます。

AP Mandated Offensive Table							
RU 	BR 	BR/IN ANZ	Meso/ Persia	None 	Balkans 	Egypt 	None or Made
1-2	3	4-5	6	7	8	9+	

CP Mandated Offensive Table				
RU 	BR/IN ANZ 	TU 	Enver to Front 	None or Made
1-2	3	4-5	6	

Allied Mandatory Offensive
CP Mandatory Offensive

7.1.2 「なし」の結果 [Result of "None"]

もしも結果が「なし」又はMO振りが行われたときに攻撃される国家がマップ上にユニットを持たなければ、このターンについてそのプレイヤーのMOはありません。MOをMO表上の「なし又は済み」[“None or Made”] スペースに置きます。もしもMOのサイ振りが行われた瞬間に、影響下エリアが敵ユニットを含まなければ、サイを振り直して新たな結果のみを使用します。正当なMOが発生するまで、これを続けます。もしもターン中のいずれかの時点で、影響下エリアに敵ユニットがいなくなると、MOを実施することに失敗したVP罰則は、もはや適用しません。

7.1.3 MOsの実施 [Conducting MOs]

もしもプレイヤーが強制的攻勢を持つと、このターンのMOに従って、少なくとも1つの攻撃を実施しなければなりません (7.2 又は7.3に従って)。不正規ユニットと部族の単独による攻撃は、MOを満たしません。もしもプレイヤーがこのターンの要求された全てのMO攻撃を実施することに失敗したら、合計で1VPの罰則を被ります。CPプレイヤーについては、罰則は-1VPです。APプレイヤーについては、罰則は+1VPです。この罰則は、たとえその国家が正当な攻撃を行うことができるユニットを持たなくても (例えば、APが「バルカン諸国」を振り、バルカン諸国内にユニットを持たず、侵攻が不可能であれば)、攻撃される国家が少なくともマップ上に1つのユニットを持つ限り適用します。

デザイン・ノート: MOsは、政治家、最高司令部、同盟国、報道、世論からの圧力をあらわします。これらの要求された行動に失敗することは、国家戦意を損ない同盟の結束を弱めることになります。

7.2 CPの強制的攻勢 [CP Mandatory Offensives]

- RU: 少なくとも1つのCPユニットは、このターンのRUの戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。ロシア革命のステージ4の後は無視します (振り直しをしません)。
- BR/IN/ANZ: 少なくとも1つのCPユニットは、このターンのBR、IN、ANZの戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。
- TU: 少なくとも1つのTU/TU-Aユニットは、このターンのいずれかのAP戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。
- エンヴェルを前線へ [Enver to the Front]: CPプレイヤーは、このターンの2つのMOsを持つことになります。エンヴェルを前線へが振られるとき、APプレイヤーは上記のCPプレイヤーについての3つのMOsの1つを選択し、それを「エンヴェルを前線へ」[“Enver to the Front”] マーカーでマークします (そのようなMOは、「エンヴェル攻勢」と言われます)。次いでCPプレイヤーは、2番目のMOの位置を判定するため、再びMO表上でサイを振ります。もしも再び「エンヴェルを前線へ」を振ると、AP

プレイヤーによって選択された1つを含む、表上の他のいずれかを選択します。もしも2番目のMOが最初と同じであると、各MOは個別の攻撃によって満たされなければなりません (ただし、2つの攻撃は、同じアクション・ラウンド中に発生できます)。もしもCPプレイヤーが1つ又はこれらのMOsの両方を満たすことに失敗したら、合計で-1VP罰則を被ります (失敗したMO毎に-1ではありません)。

7.3 APの強制的攻勢 [AP Mandated Offensive]

- RU: 少なくとも1つのRUユニットは、このターンのCPの戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。
- BR (赤いスラッシュを持つ): BRユニットは、このターンの攻撃しない命令を受け、全ての資源が西部戦線に投入されます (INとANZユニットは、それでも攻撃できます)。それにもかかわらず、APプレイヤーは+1VP罰則を消費することにより、このターンの通常に攻撃するため、BRユニットを活性化させることができます。注釈: このMOを持つターン、BRユニットと共にスタックしたユニットは、BRユニット (たち) を活性化させることなしで、攻撃のために活性化させることができます。この場合、あたかもBRユニットが存在しないものとして、活性化コストを計算します (9.2.1を参照)。
- BR/IN/ANZ: 少なくとも1つのBR、IN、ANZユニットは、このターンのCPの戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。
- メソ又はペルシャ [Meso or Persia]: 少なくとも1つのAPユニットは、メソポタミア又はペルシャ内又は盤の東側のいずれかの地方内に位置するCPの戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。
- バルカン諸国 [Balkans]: 少なくとも1つのBRユニットは、このターンのバルカン諸国内に位置したCPの戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。IN又はANZの戦闘ユニットによる攻撃は、この要件を満たしません。注釈: このBRの攻撃は、バルカン諸国内でアクション・ラウンド毎に認められた1つの攻撃に加えることができます (18.4.1を参照)。
- エジプト [Egypt]: 少なくとも、エジプトまで陸上によって補給をたどっている1つのBRユニットは、このターンのCPの戦闘ユニットを攻撃しなければなりません。IN又はANZの戦闘ユニットによる攻撃は、この要件を満たしません。

7.4 強制的攻勢に影響するイベント

[Events Affecting Mandated Offensives]

7.4.1 MOサイ振りへの調整 [Adjustments to MO Rolls]

以下のイベントがプレイされたら、APのMOサイ振りへの調整をマップ上のAP MO修正記録欄に記録します (これらの修正は、蓄積します):

- 「アスキス/ロイド・ジョージ連立」[ASQUITH/LLOYD GEORGE COALITION]: +1 AP MOのサイの目に
- 「ロイド・ジョージが指揮をとる」[LLOYD GEORGE TAKES COMMAND]: +2 AP MOのサイの目に
- 「アレンビー」[ALLENBY]: +1 AP MOのサイの目に
- 「ロバートソン」[ROBERTSON]: -2 AP MOのサイの目に

注釈: MO修正は、決してゼロ未満になり得ません。

7.4.2 MOのサイの目に影響するイベント

[Events Affecting MO rolls]

- 「ロシア革命」[RUSSIAN REVOLUTION]: もしもAPプレイヤーが、ロシア革命が開始された後にRUについてのMOを振ると、APプレイヤーはこのターンのMOを持ちません。
- 「タラット・パシャの内閣改造」[TALLAAT PASHA REFORMS CABINET]: CPプレイヤーは、ゲームの残りについてMOのサイ振りを行いません。このターンについての未達成MOは、直ちに「済み又はなし」としてマークされます。
- 「エンヴェルが東方へ行く」[ENVER GOES EAST]: このAPカードの結果として行われた攻撃は、もしも適切であれば (例えば、

もしもトルコが RU ユニットへの攻撃を要求されたら、要求された CP MO を満たすことができます。

- ・「エンヴェル、コンスタンティノープルへ」[ENVER TO CONSTANTINOPLE]：エンヴェル攻勢（すなわち、「エンヴェルを前線へ」[“Enver to the Front”]）によってマークされた MO をキャンセルします。

8.0 アクション・フェイズ [Action Phase]

8.1 ルールの概要 [General Rules]

8.1.1 アクション・ラウンド [Action Rounds]

各アクション・フェイズは、毎回 AP プレイヤーが先行で各プレイヤーが1つのアクションを行う間に、6つのアクション・ラウンドを持ちます。プレイヤー諸氏は、それぞれが6回行ってしまいうまで、交互にアクションを継続して行います。これは6アクション・ラウンド継続し、そのターンのアクション・フェイズが完了します。全ての活性化（移動又は戦闘のため）、SRs、RPsの記録、イヴェントは、アクション・ラウンド中に発生します。

8.1.2 可能なアクション [Possible Actions]

自身のアクション・ラウンド中に、各プレイヤーは可能な5つのアクションの1つを行わなければなりません：

- ・戦略カードをオペレーション（OPS）カードとしてプレイする。
- ・戦略カードを戦略再配備（SR）カードとしてプレイする。
- ・戦略カードを補充（RP）カードとしてプレイする。
- ・戦略カードをイヴェント・カードとしてプレイする。
- ・1の OPS 値で「自動的オペレーション」を行う。注釈：これは、戦略カードのプレイなしで行われます。

8.1.3 アクション・マーカー [Action Markers]

プレイヤーは、自身が行ったアクションを記録するため、このアクション・ラウンドについての番号付アクション・マーカーを、自軍アクション・チャート上の一致するボックス内に置きます。アクション・チャートに指定されたごとく、いくつかのアクションは、プレイヤー毎、ターン毎に一度のみ、又は両プレイヤーについてターン毎に一度のみ（例えば、中立国の参戦）発生できます。

9.0 戦略カード [Strategy Cards]

9.1 ルールの概要 [General Rules]

戦略カードは、ゲームの中核です。プレイヤー諸氏は、移動や戦闘を含むほぼ全てのアクションを、戦略カードのプレイによって行います。例外：自動的オペレーション（8.1.2を参照）。

9.1.1 3つの副次デッキ [The Three Sub-Decks]

各プレイヤーは、3つの副次デッキから構成される戦略カードのデッキを持ちます。：動員 [Mobilization]、限定戦争 [Limited War]、総力戦 [Total War]。

- 各プレイヤーは、自軍の動員カードのみを使用して1914年シナリオ（キャンペーンと限定戦争）を開始し、戦争状態フェイズ中に自身の参戦段階が増加するときに、その他の副次デッキを加えます（16.1を参照）。
- 各プレイヤーは、右上端に「1916」とマークされた何枚かの動員と限定戦争のカードを自軍の総力戦デッキと組み合わせ、1916年シナリオを開始します。やはり「ジェファー・パシャ」[JAFAR PASHA] カードを机上で AP プレイヤーの正面に、「捕虜は取るな」[NO PRISONERS] カードを机上で CP プレイヤーの正面に置きます（総力戦シナリオのセット・アップ・カードを参照）。

9.1.2 戦略カードの使用 [Uses of Strategy Cards]

各戦略カードは、4つの方法の1つで使用できます：

- ・オペレーション（OPS）、
- ・戦略再配備（SR）、
- ・補充ポイント（RP）、

- ・イヴェント（戦闘中のみイヴェントとしてプレイできる戦闘カード [CCs] を含みます）。

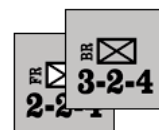
プレイするとき、プレイヤーはこれら4つの方法の1つのみで戦略カードを使用するために選択します。例外：イヴェントとしてプレイされる何枚かのカードは、同時に OPS のために使用されます。このようなカードは、「OPS のために使用」[“Use for OPS”]（イヴェントに加えて、カードの全 OPS 値を使用できます）又は「1スペースを活性化」[“Activate one space”]（そのような活性化が通常のコストでどれだけかかるかにかかわらず）の言葉を含み、左上端に黄色のボックスを持ちます。

9.2 オペレーション・ポイント [Operation Points] (OPS)

3/4 戦略カードがオペレーション・ポイント（OPS）のためにプレイされるとき、プレイヤーはカード上の OPS ナンバー（左上端の大きな番号）に一致する数の OPS を受け取ります。OPS は、通常はスペースを活性化させるために使用されます。ユニットではありません。次いで、スペース内のユニットは、現行アクション・ラウンド中に移動又は戦闘のために使用され得ます。

9.2.1 活性化のコスト [Cost of Activation]

あるスペースを活性化（移動又は戦闘のため）させるためのコストは、そのスペース内のユニット（要塞を除く）が持つ友軍国籍の数に一致します。複数国籍のスペースを活性化させるためのコストは、たとえ国家の1つ以上のユニットが移動又は攻撃しなくても適用されます（すなわち、プレイヤーは、活性化コストを低くするためにユニットを拘置できません）。



9.2.2 活性化の例外 [Activation Exceptions]

以下の例外が適用されます：

- 不正規ユニットと部族は、活性化についての国籍としてカウントせず、活性化のためのコストはそのスペース内に正規戦闘ユニットを持つ国家の数によって判定されます。もしもスペース内に正規戦闘ユニットがなければ、その中の不正規ユニットと部族の多様性にかかわらず、活性化させるために1 OPS がかかります。
- TU と TU-A のユニットは、活性化については1つの国籍としてカウントします（これらは、全てオスマン帝国のユニットです）。
- BR、IN、ANZ のユニットは、活性化については1つの国籍としてカウントします（これらは、全て大英帝国のユニットです）。
- スタック内の最初の GE ユルドウルム [Yildirim] ユニットは、スタッキング限度に対して、又は活性化のための国籍としてカウントしません。
- 二重国籍を持つユニットは、活性化コストを計算しているとき、1つの国家（2つではなく）に属しているものとして扱われます。所有しているプレイヤーは、活性化の瞬間にユニットがどの国家をあらわすか選択します。例えば、BU/AH 統合師団は、それ自身が BU 又は AH の活性化として扱うことができます。もしも AH のユニットと共にスタックしていたら、そのスペースは活性化のために1 OPS がかかることになります。ただし、もしも BU/AH ユニットが BU ユニットと AH ユニットの両方と共にスタックしていたら、そのスペース内には2つの国籍があり（その他の SCUs のため、BU/AH 二重国籍ユニットのためではありません）、スペースを活性化させるために2 OPS がかかります。
- GE グルジア保護領 [GE Georgian Protectorate] ユニット（トルコに対抗して GE 部隊内に編成されました）は、どちらのプレイヤーによっても活性化できません。注釈：いったん置かれたら、このユニットは戦闘後退却を除き移動できません。
- マッケンゼン [Mackensen] と/又はファルケンハイン [Falkenhayn] の HQs と共にスタック又は隣接する全ての CP ユニットは、活性化の目的において1つの国籍として扱うことができます。

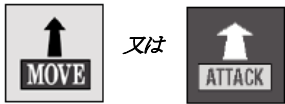


h. デスペレイ [DESPEREY] HQ と共にスタック又は隣接する全ての AP ユニットの、もしもデスペレイが FR ユニットの共にスタックしていたら、活性化の目的において1つの国籍として扱うことができます。

i. もしも「イギリス軍の攻撃不可」[No British Attacks] が振られたら、BR ユニットの+1 VP 罰則のために活性化されない限り、スペースの活性化コストを計算しているときに BR ユニットは無視されます (7.3 を参照)。

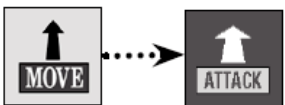
9.2.3 移動又は戦闘 [Movement OR Combat]

あるスペースは、一定のアクション・ラウンドに、移動又は戦闘のどちらかのために活性化できますが、両方は不可です。特定の攻撃と移動は、このときに指定される必要はありません。カラのスペースと友軍の要塞のみを含んでいるスペースは、活性化できません。



9.2.4 活性化の順番 [Order of Activation]

全ての活性化スペースがマークされた後、プレイヤーは移動マーカーでマークされた自軍ユニットのいくつか又は全てを移動させることができます。全ての移動が完了した後、プレイヤーは攻撃マーカーでマークされたスペースから戦闘を実施します。

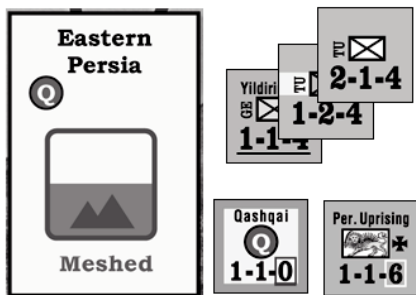


9.2.5 バルカン諸国の活性化制限 [Balkans Activation Limitation]

AP と CP の両プレイヤーは、各ターンにバルカン諸国内で行うことができる攻撃の数が制限されます (18.4 を参照)。この制限は、AP については「デスペレイ」[DESPEREY]、CP については「ロバートソン」[ROBERTSON] によって向上します。

9.2.6 地方内の活性化 [Activation in Regions]

地方は、活性化されません。代わりに、地方内のユニットは、あたかも個別スペースにいるごとく、通常のスタッキング・ルールに従ってスタックにより活性化されなければなりません (10.0 を参照)。これは、活性化が移動又は戦闘のどちらでも適用します。プレイヤーは、地方内の残りのユニットを無視して、望む数のユニットを活性化できます。プレイヤーは、OPS コストを消費する限り、地方内の複数スタックを同時に活性化できます。複数国籍と戦闘についての通常ルールを適用します。



例: CP プレイヤーは、東方ペルシャ地方内に以下のユニットを持ちます。: 2 TU、1 PE (ペルシャ人不正規ユニット)、1 GE、1 部族。CP プレイヤーは、2 TU と 1 GE を含んでいるスタックを 1 OPS のために活性化させます (GE ユルドウルム・ユニットは、国家としてカウントしないため)。代わりに、2 TU と 1 PE を含んでいるスタックを、1 OPS のために活性化させることができます (PE ユニットの、活性化のため1つの国家としてカウントしないため)。CP プレイヤーは、両スタックについて合計 2 OPS のコストで (TU スタックについて 1 OPS、PE ユニットのフリー、GE/部族スタックについて 1 OPS) 全てのユニットを活性化させることができます。

9.3 戦略再配備 [Strategic Redeployment] (SR) (13.0 を参照)

9.3.1 SR ポイント [SR Points]

もしも戦略カードが戦略再配備 (SR) のためにプレイされたら、プレイヤーは LCU と/又は SCU を配置転換するために戦略再配備を使用できます。プレイヤーは、カードの SR 値 (左上端の小さな番号) に一致する数の SR ポイントを受け取ります。0 の移動値を持つユニットは、決して SR できません。

- LCU (完全戦力又は減少状態) を再配備するために 4 SR ポイントがかかります。
- SCU (完全戦力又は減少状態) を再配備するために 1 SR ポイントがかかります。

9.3.2 SR カードの制限 [SR Card Limitation]

プレイヤーは、もしもこのターンの直前のアクション・ラウンドに SR カードをプレイしていたら、戦略カードを SR カードとしてプレイできません。プレイヤーは、1つのターンの最後のアクション・ラウンドと、次のターンの最初のアクション・ラウンドに SR カードをプレイできます。例外: いくつかのイベントは、プレイヤーにユニットの SR を認め、このような SR はアクション・ラウンド・チャート上に SRs として記録されません (イベントが指示しない限り)。

9.4 補充ポイント [Replacement Points] (RPs) (17.0 を参照)

9.4.1 RPs の記録 [Recording RPs]

もしも戦略カードが補充ポイント (RPs) のためにプレイされたら、プレイヤーは戦略カードの最下部に沿って列記された数の補充ポイントを、総合記録欄上に記録します。カード上の「CP-A」と「AP-A」の RPs は小国同盟軍の RPs で、プレイヤーによって操作されていない非特定同盟国家 (例えば、ANZAC、ブルガリア、セルビア、ギリシャ) のために使用されます。プレイヤーは、このアクション中に RPs を記録する以外、その他のアクションを実施しません。このような RPs は、実際にはターン終了時の補充フェイズになるまで使用されません。

▶ **a.** いくつかのイベントは、記録されるか又は直ちに使用できるボーナス RPs を認めます。

b. 何人かのプレイヤーは、RPs を記録する代わりに、自身の RP カードをマップ近くの自軍除去/補充可能ユニット・ボックスの下に置くことを好みます。これは、RPs を記録する非常に迅速な方法で、お勧めです。ただし、プレイヤー諸氏は、追加の RPs (「ロイド・ジョージが指揮をとる」[LOYD GEORGE TAKES COMMAND] イベントのプレイ後、ターン毎に+1 BR RP のような) についてチェックすることを忘れないようにしなければなりません。

9.4.2 RP カードの制限 [RP Card Limitation]

プレイヤーは、もしもこのターンの直前のアクション・ラウンドに RP カードをプレイしていたら、戦略カードを RP カードとしてプレイできません。プレイヤーは、1つのターンの最後のアクション・ラウンドと、次のターンの最初のアクション・ラウンドに RP カードをプレイできます。

SR Card	RP Card	Same type can not be played as consecutive actions
---------	---------	----------------------------------------------------

アクション・ラウンド・チャートには、SR と RP カードのプレイの制限を忘れないように表示がされている。

9.4.3 負の RPs [Negative RPs]

「トルコの戦争疲労」[TURKISH WAR WEARINESS] のようなイベントのために総合記録欄上に記録される RPs は、負の数字になり得ます (17.1.17 を参照)。

- もしも RPs が 0 未満になると、プレイヤーは補充フェイズ中にユニットを「降格」(減少又は除去) しなければなりません。ユニットを降格させるための「コスト」は、それを回復又は再建させるためのコストと同じですが (プレイヤー補助カード上の RP コストを参照)、影響は逆で、ユニットは弱体化するか除去されます。所有しているプレイヤーは、どのユニットを降格させるか選択します。
- 負の TU RP を相殺するために使用された各 TU RP は、最大 TU RP マーカーを -1 シフトさせます。

例：ターンの終了時、TURPは-1です。CPプレイヤーは、(a) 1つのLCUを1ステップ減少させるか（もしもLCUが除去されたら、予備ボックスからのSCUと置き換える）、(b) 完全戦力のSCUを除去するか、(c) 2つのSCUsを各1ステップ減少させなければなりません。もしもCPプレイヤーが1RPを相殺するために1RPをプレイしていたら（実質RPを0へ持っていくために）、CPプレイヤーは自軍ユニットの1つに損害を与えることを要求されなかったことになります。ただし、CPプレイヤーは、最大TURPマーカーを-1ヘシフト（19から18へ）する必要があります。

9.5 イベント [Events]

9.5.1 ルールの概要 [General Rules]

a. もしも戦略カードがイベントとしてプレイされたら、カード上の指示に従わなければなりません。

b. いくつかのイベントは、カード上に列記された前提条件を持ちます。前提条件が満たされない限り、イベントとしてプレイできるカードはありません。

Pre-req: Pan-Turkism & Jihad ≥ 6.

前提条件の見本: 2つの条件。

Pre-req: British War Weariness,
Kaiserschlacht, and VP ≥ 13.

May not play before Winter 1917.

前提条件の見本: 3つの条件
—このカードは、時期の制限も持つ。

c. アスタリスク (*) を持つ戦略カードは、イベントとしてプレイされたときにゲームから取り去られます。注釈: 非イベント (OPS, SR, RP のため) としてプレイされたときは、通常の捨て札パイル内に置かれます。

ARMY OF ISLAM* CC

アスタリスク・カードの見本
—このカードのイベントは、戦闘カードでもある。

d. 多くの戦略カードは、イベント名称の右にカッコ付の戦争状態ナンバーを含みます。このようなイベントがプレイされたときには、総合記録欄上でそのプレイヤーの戦争状態マーカーと統合戦争状態マーカーを、カード上の戦争状態ナンバーの数だけ増加させます。注釈: 統合戦争状態マーカーは、決して 40 を超えて移動しません。

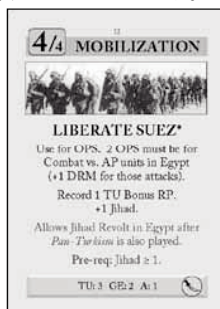
KITCHENER'S
INVASION* (1)



戦争状態カードの見本—このカードは、アスタリスク付カードであるため、イベントとしてプレイされた後に取り去られる。

e. カードは、たとえイベントが現在期限切れ又はもはや効果を持たない又はもはや認められなくても、イベントとしてプレイできます。そのイベントは発生しませんが、もしも適切であれば戦争状態は変化します（例えば、あなたは戦争状態を上昇させるため、又はデッキを間引きするために、使い残しのイベントをプレイできます）。例: APはターン1の最初のインパルス後、戦争状態のためにロシアイギリス軍の強襲をプレイします。

f. もしもイベントが「OPSのために使用」[“Use for OPS”]と述べると（左上端に黄色のボックスを持つカード）、最初に、新たなユニットの配置を含む、カード上に列記された可能なアクションを実行し、次いで戦闘又は移動のためにスペースを活性化させるためにOPSを使用します。これには、新たに配置されたユニットの活性化を含むことができます。



「Opsのために使用」カードの見本—このカードは、更なるステップに進み、4Opsの2を使用しなければならないと特記されています。カードはアスタリスク付カードでもあり、イベントとしてプレイされた後に取り去られます。

9.5.2 中立国参戦イベント

[Neutral Entry Events]

a. ターン毎に（プレイヤー毎に1つの中立国参戦ではありません）、1枚のみの中立参戦カードをプレイできます。

b. 3つの国（ブルガリア、セルビア、ルーマニア）は、イベントを通してのみ参戦し、ギリシャはそれを行うことができます。中立国参戦イベントがプレイされたとき、セット・アップ・チャート上に指定されたごとくマップ上にユニットを直ちにセット・アップします。例外: 1) 「ギリシャ」[GREECE] イベントは、いかなる追加ユニットも投入しません。: 2) もしもCPプレイヤーが「ギリシャ」イベント直後に「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE] イベントをプレイしたら、ギリシャはそのターンにAP同盟国として参戦せず、「ギリシャ」イベントは通常の捨て札パイルに置かれます（しかもそのターンに認められた1つの中立国参戦イベントとしてカウントします）。注釈: もしもギリシャがCP同盟国になると、「コンスタンティノス王」イベントは中立国参戦イベントとしてカウントしません。

c. 各中立国の特性については、18.8を参照してください。

9.5.3 増援イベント [Reinforcement Events]

9.5.3.1 イベントにより、新たなユニットがプレイに登場します。いくつかは一般的なイベントにより登場しますが、その他は特定の増援カード（明確にそのように標記されます）により登場します。各プレイヤーは、ターン毎、国家毎に「増援」[“Reinforcement”]と標記された1枚のみのカードをプレイでき、アクション記録ボックス内にこれをマークします。

注釈: 1) プレイヤーに新たなユニットを与えるものの「増援」と標記されていないイベント・カードは、アクション記録ボックスに「その他のイベント」[“Other Event”]としてマークされ、このアクション・フェイズにその国についての追加増援を妨げません。2) オリジナルのPath of Gloryに馴染んだプレイヤー諸氏は、ターン1に増援イベントをプレイして差し支えありません。3) APプレイヤーは、ターン毎に1つのBRと1つのIN又はANZ増援をプレイできます。4) CPプレイヤーは、ユニットがTU又はTU-A又は2つの混合であるかにかかわらず、ターン毎に1つのTU増援のみをプレイできます。

INDIAN
REINFORCEMENTS*

Unit: Tigris Corps.

Unit: 2nd Corps (to Corps Assets Box).

Unit: 1 Inf Div.

増援イベント・カードの見本—ユニットの1つを軍団アセット・ボックス内に置かなければならないことに注意。—このカードはアスタリスク付カードでもあり、したがってイベントとしてプレイ後に取り去られる。

9.5.3.2 一般的に、新たなユニットはユニットの国家首都、又はその国内又はその国家に属していると標記されたいずれかの友軍支配下補給源内に置かれます（14.2を参照）。例外: 「予備役を前線へ」[“RESERVES TO THE FRONT”] カード—カードの歴史と注釈CP#4（プレイ・ブック）を参照してください。例外と説明は、以下に列記されます。:

a. イベントは、新たなユニットを配置しなければならない場所を指定し得ます。

b. ユニットは、攻囲下要塞の補給源内（又はその隣）に置くことができません。

c. もしも補給源又は首都がユニットで満杯にスタックされていたら、敵ユニットから最も離れたスペース（たち）に与えられる優先

順位で（もしも等距離であれば、ユニットを配置するプレイヤーが決定します）、新たなユニットはその補給源又は首都に隣接するスペース（又は複数スペース）内に置くことができます。

d. オスマン帝国の増援 [Ottoman Empire Reinforcements]

TU-Arab (TU-A) ユニットの、Baghdad、Damascus、予備ボックス内にのみ置くことができます。非 Arab TU 増援は、Constantinople、Erzincan、Kayseri、予備ボックス内にのみ置くことができます。注釈：ユニットは、郷土と民族で徴兵され訓練されました。

e. その他の CP 増援 [Other CP Reinforcements]

通常の配置ルール又は特別な指定に加えて、以下が認められます。：

- GE と AH のユニットは、Galicia 内に置かれます。例外：「ユルドゥルム」[YILDIRIM] イベント。
- CP PE ユニットの、ペルシャ内のいずれかのカラ又は CP 支配下のスペース内に置かれます。

f. 大英帝国の増援 [British Empire Reinforcements]

BR、IN、ANZ のユニットは、たとえ敵支配下であってもいずれかの BR 補給源へ、又はいずれかの AP 支配下港湾(Aqaba、Jiddah、黒海とカスピ海の港湾を除く)へ置くことができます。注釈：橋頭堡は港湾です。

g. その他の AP 増援 [Other AP Reinforcements]

通常の配置ルール又は特定の指示に加えて、以下が認められます。：

- RU ユニットの、AP 支配下の RU 補給源（占領した Trabzon を含みます）に置くことができます。2つの特殊 RU SCUs (1/2 特殊師団とユーゴスラヴィア師団) は、Lemnos 又はギリシャ内の AP 支配下港湾に置くことができます。
- FR と IT のユニットは、東地中海又はエーゲ海に面するいずれかの友軍支配下港湾へ置くことができます。
- GR CND ユニットの、Lemnos 又は中立の Salonika へ置くことができ、ギリシャの中立性を破ることなしで直ちにスペースを AP 支配下に変換します。
- AP PE ユニットの、ペルシャ内のいずれかのカラ又は AP 支配下スペース内に置くことができます。
- アラブ叛乱の不正規ユニットは、The Hejaz 内に置かれます。「アレンビー」[ALLENBY] イベントがプレイされたとき、アラブ北方軍 (ANA) ユニットの Aqaba に出現します（もしも Aqaba が AP 支配下でなければ、ANA を除去／補充可能ユニット・ボックス内に置き、そこから AP-ARPs を使用して創設でき、シリア／パレスチナ内のいずれかの AP 支配下港湾内に出現します）。

h. もしもイベントが LCU を「軍団アセット・ボックス」[“Corps Assts Box”] として指定したら、軍団アセット・ボックス内に置かなければならず、後にそこからマップ上へ「編成」できます (18.3 を参照)。もしもそのように指定されていないならば、LCU は直接マップ上に置かなければなりません (17.1.8 に従って)。

i. 「Res」又は「Res Box」と指定された SCUs は、予備ボックス内に置かなければなりません。「マップ」に指定された SCUs は、直接マップ上に置かなければならず、その他の増援と同じルールを使用します。もしもどちらも指定されていないならば、SCU は予備ボックス内又はマップ上のどちらかに置くことができます。もしも配置場所の指定を持たない複数の SCU があると、プレイヤーはいくつかを予備ボックス内といくつかをマップ上（1つ又は複数のスペース内）に置くことができます。

j. 単一イベントの一部として登場しているユニットは、指定されていない限り、同じスペースに登場する必要はありません。例外：同じ侵攻の一部であるユニットは（もしもそれらが島嶼根拠地に置かれるのであれば）、1つの島嶼根拠地に置かなければなりません。

k. プレイヤーは、もしもマップ上に全ての増援が合法的に置けなければ、国家についての増援イベントをプレイできません（例えば、もしも配置がスタッキング限度を破る場合）。

l. 占領された敵の補給源は、決して友軍の補給源として奉仕できません。ただし、1つの例外があります。：もしも RU が Trabzon を支配すると、そこはユニットの配置を含めて、全ての目的において RU の補給源です。

デザイン・ノート：史実では、ロシアの Trabzon 占領は黒海を越えるロシア軍の補給を極めて短縮し、ロシア軍が新たな重心から作戦することを認めました。Trabzon は、決して CP の補給源ではありませんでした。

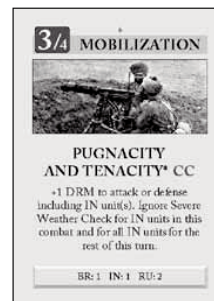
m. 名称付の侵攻イベント（例えばガリポリ）を実施する代わりに、AP プレイヤーは列記されたユニットをいずれか1つの AP 支配下の島嶼根拠地上に置くことができます。この柔軟性は、AP プレイヤーが英国海軍の史実の到達範囲を実践し、予測性を減じることと認めます。

n. 二者択一で、AP プレイヤーは、侵攻カードを BR の増援カードとして使用し、カード上の橋頭堡マーカーを放棄することができます (18.6.5 を参照)。この場合、イベントは冬季中にプレイでき、「チャーチルの説得」[CHURCHILL PREVAILS] は前提条件ではありません。

o. 明確化のため、Petrovsk、Odessa、Tiflis、中央アジアは RU の補給源で、占領後の Trabzon も同様です。その他の全ての AP 補給源は、BR の補給源です（「エジプトのクーデター」[EGYPTIAN COUP] イベントのプレイ後の Cyprus を含めます）。

p. CP 支配下の地方内の AP 補給源は、通常に AP ユニットの置くために使用できます（例えば、BR LCU は CP 支配下の Sudan 内に置くことができます）。繰り返しますが、これは英国海軍の到達範囲のためです。

9.5.4 戦闘カード [Combat Cards] (CCs)



戦闘カードの見本—星付



戦闘カードの見本—非星付

9.5.4.1 戦闘カード (CCs) は、戦闘中の適時にプレイされます（通常は戦闘の前）。攻撃側は、防御側の前に自身の CCs をプレイします。CCs は、相手側のアクション・ラウンド中にプレイできる唯一のカードです。プレイヤーは、単一の戦闘で複数枚の CC をプレイできます。

9.5.4.2 もしもプレイヤーが戦闘に勝利したら（相手側よりも高い損失ナンバーを持つ）、その戦闘中に使用した自身の非星付 (*) CCs のいくつかを保持し、それらの表面を向けて机上に置きます。次いで、これらのカードを、同じターン中の後のアクション・ラウンドに CCs として再使用できます。

- もしもプレイヤーが CC を使用して戦闘に勝利しなければ（すなわち、敗北するか引き分け）、CC を捨て札しなければなりません。
- CC は、アクション・ラウンド毎に1つの戦闘にのみ使用できます。したがって、プレイヤーは、保持した CC を単一の戦闘ラウンドで攻撃側又は防御側のどちらかとして再使用できますが、両方ではありません。

・各ターンの終了時、保持された全てのCCsは捨て札されます。ただし、9.5.4.3に従って機能する「ジェファー・パシャ」[JAFAR PASHA]と「捕虜は取るな」[NO PRISONERS]を除きます。

9.5.4.3 「ジェファー・パシャ」[JAFAR PASHA]と「捕虜は取るな」[NO PRISONERS]は、通常のCCsとして機能しません。これらは、カード上で指定されたごとく、プレイヤーからプレイヤーへとパスされ、それ故、保持と戦闘後の捨て札についての通常ルールを適用しません。これらのカードは、それぞれ最初にプレイヤーの手札からプレイされ（通常どおり）、以後は机の上に表面を向けて保持され、カード上に指定された基準を満たしているいずれかの戦闘中に使用可能です。これらはターンの終了時に捨て札されませんが、使用するまで保持され、7枚の手札内のカードとしてカウントしません。

9.5.4.4 何枚かのCCsは、戦闘をキャンセルします（例えば、「砂嵐と蚊」[SANDSTORM AND MOSQUITOES]）。これが発生するとき、活性化のために使用されたOPSは失われます。攻撃に投入されたCCsは、戦闘がキャンセルされたそれ（並びにこの戦闘中にすでに影響を持ったCC）を除き、所有しているプレイヤーの手札に戻るか又は捨て札できます。キャンセルされた攻撃は、MOを満たしませんでした。その努力は行われました。

9.5.4.5 ターンの終了時、プレイヤーは自身の手札に保持するいかなるCCも捨て札でき、新たなカードを引くか又は自軍デッキをリシャッフルする前に捨て札パイル内に置きます。

▶ 10.0 スタッキング [Stacking]

あるスペース（橋頭堡スペースを含めます）内に、最大3つの戦闘ユニット（不正規と部族を含めます）がスタックできます。重要な例外：いかなる数のユニットも、地方内又は島嶼根拠地上に存在できます。地方内と島嶼根拠地に、スタッキング限度はありません。

10.1 スタッキング限度に対してカウントしない

[Do Not Count Against Stacking Limits]

要塞、HQs、重砲兵、蜂起マーカースは、スタッキング限度に対してカウントしません。ただし、あるスペース内に1つのみのHQが存在できます。例：HQと重砲兵ユニットは、3つの戦闘ユニットを持つ要塞スペース内で一緒にスタックできます。

10.2 複数国家のスタッキング・ユニット

[Stacking Units of Multiple Nations]

同盟国のユニットは常に一緒にスタックできますが、複数の国籍を持つスペースを活性化させるためには、通常は高いコストがかかります（9.2.1を参照）。

・RUユニット（RU-PEユニットを含めます）は、BR、IN、ANZのユニットと共にスタックできません（18.9を参照）。例外：ロシア革命後に留まる2つのRUユニットは、BR、IN、ANZのユニットと共にスタックできます（16.4.5を参照）。

・スペース内の最初のGE Yildirimユニットは、スタッキング又は活性化コストに対してカウントしません。スペース内の追加のYildirimユニットは、通常にカウントします。

10.3 スタッキングが有効なとき [When Stacking is in Effect]

スタッキング限度は、SR、移動、退却の間を除き、常時有効です。スタッキング限度は、これらのときに超過し得ますが、アクション・ラウンドの終了時までには満たさなければなりません。

10.4 意図しない超過スタッキング [Unintentional Overstacking]

あるスペース内で、プレイヤーが意図しない超過スタックがあると、相手側はそのスペースのスタッキング限度を満たすために十分な戦闘ユニット（たち）を永久に除去します。注釈：この状況では、除去されたLCUは予備ボックスからのSCUによって置き換えられません。

10.5 意図した超過スタッキング [Intentional Oversacking]

プレイヤー諸氏は、意図的な超過スタックができず、超過ユニットは除去されます。

10.6 相手側ユニットのスタッキング [Stacking of Opposing Units]

相手側陣営のユニットは、決して一緒にスタックできません。重要な備忘：1) 敵ユニットは、地方内で共存できます（ただし、一緒にスタックしません）、2) 要塞と蜂起マーカースはユニットではなく、敵ユニットと共存し得ます。

10.7 地方内のスタッキング [Stacking in Regions]

活性化の目的において、地方内又は島嶼根拠地上のユニットは、上記のルールに従いスタックに集約しなければなりません（9.26、11.4、12.8、18.6を参照）、これらのスタックはOPS又はSRのコストなしで、活性化の前に自由に再編できます。プレイヤーは、単純に自軍ユニットを望むように再編します。

11.0 移動 [Movement]

11.1 ルールの概要 [General Rules]

備忘：HQsと重砲兵コマはユニットで、以下のルールによって拘束されます。蜂起マーカースはユニットではなく、移動できません。

11.1.1 移動のための活性化 [Activating for Movement]

ユニットは、もしもそのスペースが移動のために活性化されたら一すなわち移動マーカースを持つ場合にのみ移動できます。備忘：地方は、単一スペースとして活性化しません。代わりに、地方内のユニットは、スタックによって活性化しなければなりません（9.2.6と10.7を参照）。



a. 1つのスペース内の全ユニットの移動は、他のスペース内のユニットが移動できる前に完了しなければなりません。

b. ユニツトは、他のユニットが移動する前に、その移動を完了しなければなりません。

c. ユニツトのスタックは、一緒に移動することを要求されません。スタック内のユニットは、異なる距離へ又は同じ目的地へ異なるルートによって移動できます。スタック内のいくつかのユニットが移動し、そのスタック内のその他のユニットは、その場に留まることができます。

d. 全ての移動は、戦闘が開始される前に完了しなければなりません。

e. プレイヤーは、移動マーカースでマークされたユニットを実際に移動させることを要求されませんが、未使用のOPSは失われます。

▶ 11.1.2 移動の制限 [Movement Restrictions]

移動は、常にスペースからスペースへと連結（ライン）に沿って行われます。スペースは、スキップできません。

a. 1つのスペースから他のそれへの移動は、地形又は連結のタイプにかかわらず1移動ポイント（MP）がかかります。ただし、もしも連結が緑色のラインであると、ユニットはその緑色のラインを越えるためにその全MFを消費しなければなりません。注釈：OMFを持つユニットは、緑色の連結を越えて移動できません。部族は、中央アジア、Baku、Enzeliと連結している緑色のラインを越えて移動（又は攻撃）できません。例外：BR Dunsterforce 特殊ユニットは、緑色のラインを越えるために4MPsのみ（その移動値の半分）を消費します。

b. ユニツトは、単一のアクション・ラウンドにその移動値（MF）を超えるスペースへ決して移動できません。注釈：戦略再配備（SR）は移動でないため、この限度はSRに適用しません。

c. 未使用のMPsは、未来のアクション・ラウンドのために蓄積できず、又は他のユニットへ譲渡できません。未使用のMPsは失われます。

d. 移動で砂漠スペースを入退出しているLCUsは、友軍支配下の補給源又は（AP LCUsの場合は）支配下の補給下港湾までたどることができる鉄道線に沿って移動しなければなりません（未完成鉄道の情報について18.2を参照）。

e. 未完成鉄道は、通常移動のために使用できます（上記のごとく、砂漠スペース間の LCU の移動例外を持ちます）。

f. TU/TU-ALCU と BU LCU は、決して湿地内へ移動できません（又は湿地内に編成できません）が、湿地内へ攻撃できます。

g. ユニットの、決して非補給下になるスペースへ移動できません。

▶ 11.1.3 色付の鉄道 [Colored Railroads]

色付の鉄道は、特定国家（マップ上に指定されます）のユニットのみがこれらのラインを越えて移動（又は SR）できることを示すために標記されます。これらのラインを越えての攻撃に制限はなく、ユニットは移動できないエリア内を攻撃できます（ただし、戦闘後前進はできません）。例：SB ユニットの Belgrade と Galicia の間を移動できませんが、SB ユニットの Galicia 内を攻撃できます。

a. 友軍ユニットは、認められた補給源まで友軍の色付鉄道を越えて補給をたどることが認められます（14.2 を参照）。

b. 友軍のスペースは、損耗フェイズ中にいずれかの友軍補給源へ、色付鉄道を越えて補給をたどることが認められます。

例：ロシア内のあるスペースは、BR 補給源まで補給をたどることにより AP の支配下に留まることができます。

11.1.4 活性化スペース内を通過する移動

[Movement through and into Activated Spaces]

ユニットは、攻撃マーカーを含んでいるスペースを移動で通過できますが、その移動を終了できません。ユニットは、他の移動マーカーを含んでいるスペース内でその移動を終了できますが、同じアクション・ラウンドに二度移動できるユニットはありません。ユニットは、戦闘のために1つ以上のスタックが活性化している地方内（又は外）へ移動できます。このように移動したユニットは、戦闘に参加できません。

▶ 11.1.5 移動と敵ユニット [Movement and Enemy Units]

ユニットは、いずれかの種類の敵ユニットを含んでいるスペースへ進入できませんが、敵ユニットを含んでいる地方へ進入できます。3つの例外があります。：

a. 「壊滅的な攻撃」[CATASTROPHIC ATTACK] イベントは、CP ユニットの AP ユニットの含んでいるスペースを移動で通過することを認めます。

b. 友軍戦闘ユニットは、敵戦闘ユニットに随伴されていない敵 HQ と／又は重砲兵ユニットを持つスペースへ進入でき、それによってその HQ と／又は重砲兵を永久に除去します。注釈：友軍の HQ 又は重砲兵ユニットは、この方法で敵の HQ 又は重砲兵ユニットを撃破できません。

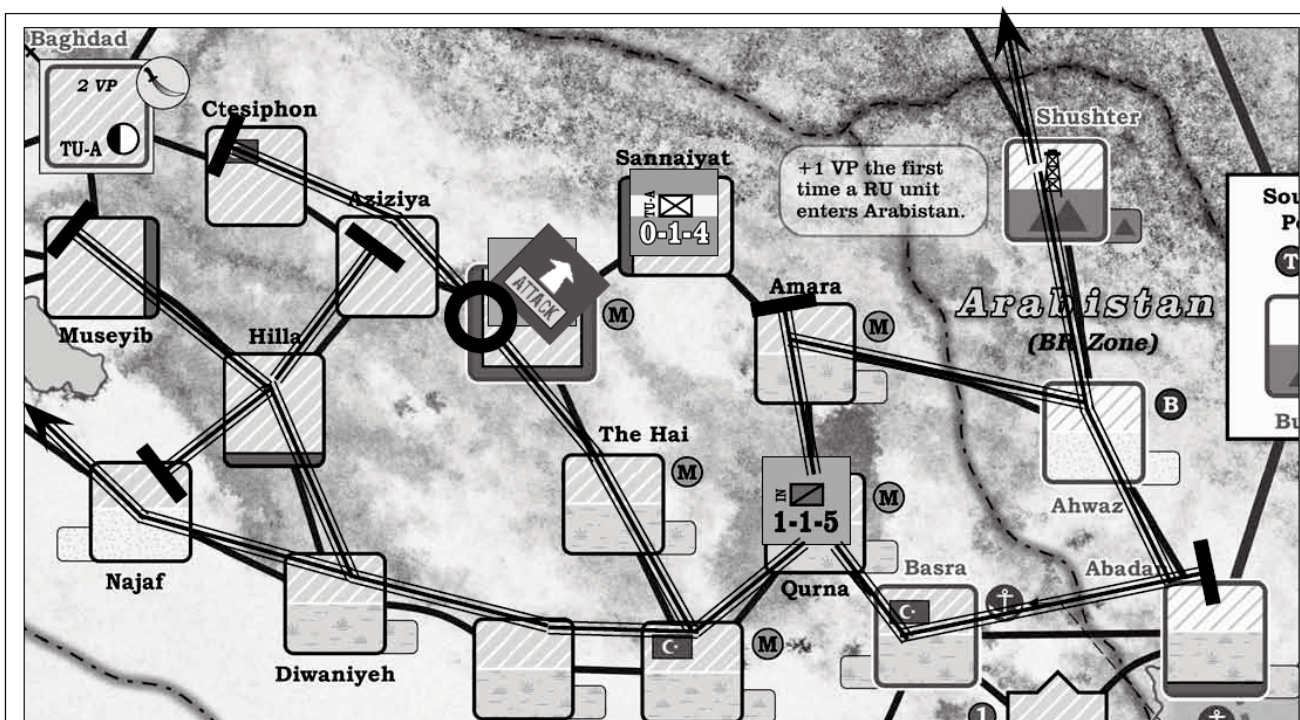
c. 友軍ユニットは、敵の蜂起マーカーを含んでいるスペースへ追加のコストなしで進入（しかも、蜂起に影響を持ちません）できますが、そのスペース内で移動を終了しなければなりません。備忘：蜂起マーカーはユニットではなく、友軍の補給ルートを遮断できませんが、補給を妨害します（3.2.4 プレイヤー補助カード「競技用コマ」を参照）。

11.1.6 移動と敵の要塞 [Movement and Enemy Forts]

ユニットは、2つの状況でのみ、健在な敵要塞を含んでいるスペースに進入できます。：（1）もしもアクション・ラウンドの終了時までそれに攻囲することができるか（同じアクション・ラウンド中にそのスペース内へ移動する単独又は他のユニットと組み合わせで）、又は（2）もしも要塞がすでに攻囲されていると（15.2 を参照）。注釈：友軍ユニットは、攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースを通過して移動することもできます。

▶ 11.1.7 移動と中立国 [Movement and Neutral Nations]

一般的に、ユニットは中立国が参戦するまでそのスペースへ進入できません。例外：1) ユニットの、常に中立国ギリシャに進入できます。2) ユニットの、「ペルシア攻勢」[PERSIAN PUSH] 又は「秘密条約」[SECRET TREATIES] のどちらかのイベントがプレイされた後で、常に中立ペルシアへ進入できます（18.8.5 を参照）。3) CP SCUs は、常に中立国アフガニスタンへ進入できます（18.8.6 を参照）。



インド駐留軍 1-1-5 騎兵 SCU の可能な移動の道筋：ユニットはいずれかの三重ラインに沿って5スペース移動でき、道筋に沿ったどこかで停止できますが、攻撃マーカーのため Kut を除きます（円は停止できないことを示します）。ただし、そのスペースを移動で通過できます。太い黒のバーを越えて行けません。南方ペルシア地方ボックス内へ移動できず（それを行うためには、ユニットの全MPsが効きます）、敵（TU:A）ユニットを持つスペース内へも進入できません。

▶ 11.1.8 移動と部族 [Movement and Tribes]

部族は、その移動範囲を越えて移動できません（すなわち、部族色のドットを持つスペースから完全な1移動で、あたかも敵ユニットが存在しないごとくカウントします）。3.2.1.3 プレイヤー補助カード「競技用コマ」を参照してください。

▶ 11.1.9 移動と橋頭堡 [Movement and Beachheads]

ユニットは、もしも橋頭堡マーカ―を含む場合にのみ、橋頭堡スペースへ進入できます。もしも橋頭堡スペースが橋頭堡マーカ―を含まなければ、予備ボックス内に橋頭堡マーカ―があつて侵攻が実施されない限り、ユニットはそのスペース内に移動できません（18.6を参照）。

a. もしも橋頭堡スペースが前のアクション・ラウンド中に置かれた橋頭堡マーカ―を含むと、AP ユニツトは通常移動を使用して橋頭堡スペースを通過して海岸へ前進し（もしも海岸スペースが敵ユニットを含まなければ）、橋頭堡スペースをあたかも通常のスペースのごとく扱います。

b. もしもCPユニットが橋頭堡マーカ―を含んでいる橋頭堡スペースに進入したら、その橋頭堡マーカ―は破壊されます。聖戦段階は+1又は+2（非バルカン橋頭堡）増加し、CPユニットは直ちにそれが移動した隣接スペースへ（MPなしで）戻され、その移動又は戦闘後前進は終了します（16.3.1を参照）。注釈：CPユニットは、決して島嶼根拠地へ移動できません。

c. 主陸地又は橋頭堡スペースから島嶼根拠地へ移動で戻るAPユニットは、その移動を島嶼根拠地スペース上で停止しなければなりません。これらは、島嶼根拠地を通過して、その他の橋頭堡スペース内へ移動を継続できません。

▶ 11.1.10 ブルガリア軍ユニットの制限 [Bulgarian Unit Limitation]

BU ユニツトは、任意にトルコへ進入できません。これらは、退却の結果としてのみそれを行うことができます。いったんトルコ内部にあると、移動のために活性化されたら、BU ユニツトはギリシャ又はブルガリアに向かってのみ移動できます（戦闘のために通常に活性化できます）。TU ユニツトは、ブルガリアへ進入できます。

デザイン・ノート：ブルガリアとトルコは1912～1913年に激しく闘い、ブルガリア軍は Adrianople を占領しました。興味深いことに、ブルガリア軍はトルコ軍部隊が対ルーマニア作戦のためにブルガリアへ進入することを認めました。

▶ 11.2 スペースの支配 [Control of Spaces]



プレイヤー諸氏は、スペースが非破壊状態の敵要塞を含まない限り（たとえその要塞が攻囲下でも）、戦闘ユニットを移動又は通過させたときに、各スペースとカラの地方の支配を直ちに獲得します。注釈：戦闘ユニットなしで移動している HQs 又は重砲兵ユニットは、敵スペースの支配を取ることができません。

敵スペースの支配を取るとき、特に VP スペースは、プレイヤーが自軍支配マーカ―の1つでマークするか、又は敵の支配マーカ―を取り去ると有益です。これは、RU ユニツトが VP スペースを占領するとき特に重要です。なぜならば、これはロシア革命がいつ開始されるかに影響するからです（16.4を参照）。注釈：もしも RU ユニツトが元々 AP 所有の VP スペースを奪回したら、たとえ元々ロシアのものでなかったとしても（例えば、Constanta）、RU VP スペースとしてカウントします。

11.2.1 完全支配 [Full Control]

a. 正規戦闘ユニットが敵支配下又は中立の VP スペース内へ移動するとき、移動しているプレイヤーはそのスペースの支配とその VP (s) を直ちに獲得します。VP マーカ―は、スペースの VP 値に相当するスペースの数だけそのプレイヤーに有利に修正されます（CP プレイヤーについては正、AP プレイヤーについては負）。注釈：大

部分の VP スペースは1 VP の価値を持ちますが、いくつかは2 VPs としてマークされます（例えば、Constantinople）。

b. 同様に、正規戦闘ユニットが敵支配下又は中立の聖戦都市内に移動したとき、聖戦段階マーカ―が調整されます（-1 もしも AP が聖戦都市を占領したら、+1 もしも CP が聖戦都市を占領したら）。

c. プレイヤーは、競合状態の敵支配下地方内の全ての敵ユニットが地方を離れるか又は除去されたら、直ちにその支配を獲得します。

d. スペースの支配は、攻囲下要塞が破壊されるか（15.3を参照）又は損耗フェイズ中（もしもそのスペースがいかなる友軍補給源へも補給をたどられなければ）にも変更し得ます。

e. プレイヤー諸氏は、自軍正規戦闘ユニットがスペースを離れるとき、そのスペースの支配を保持します。ただし、正規戦闘ユニットなしで機能している非正規ユニットと部族は、敵支配下又は中立としてマップ上に色コード化されたスペースの支配を、恒久的に取ることはできません。代わりに、これらは部分的支配を及ぼします（11.2.2を参照）。

11.2.2 部分的支配 [Partial Control]

注釈：このルールの意図はシンプルですが、優雅で洗練された様式で書くことは非常に困難です。プレイヤー諸氏は、もしも文字の厳密な解釈がルールの精神を破るのであれば、文字どおりではなくこのルールの精神に従うことを奨励されます。

このルールは、不正規ユニットと部族が以下であるという単純な事実をシミュレートします。1) スペースの支配を恒久的に取れず、2) 敵ユニットを非補給下に切断できません。最初の概念は混乱 [Disruption] と呼ばれ、二番目の概念は混乱補給下 [Disrupted Supply] と呼ばれます。

11.2.2.1 混乱 [Disruption]：不正規ユニットと／又は部族（正規ユニットに随伴されていない）がカラの敵支配下又は正確な中立スペース（例えば、Hamadan 又は Athens）内で移動を停止したら、それらが占める限りそのスペースを混乱させます。注釈：正規戦闘ユニットが存在するスペースは決して混乱せず、所有しているプレイヤーの完全支配下です。

a. もしも混乱状態スペースが VP スペース又は聖戦都市であると、VP マーカ―又は聖戦段階が移動しているプレイヤーに有利にシフトされます。

b. もしもスペースが敵支配下であるものの、マップ上で友軍又は中立に色付けされていたら、敵がスペースの部分的支配を保持することを示すため、不正規ユニット又は部族の下に敵の支配マーカ―を置きます。

c. もしも友軍正規戦闘ユニットが混乱状態スペースに進入したら、プレイヤーはそのスペースの完全支配を取ります（すなわち、そのスペースはもはや混乱状態ではなく、完全支配下です）。敵の支配マーカ―は取り去られます。

d. もしも混乱状態のスペースがカラであると、敵支配に戻ります（もしもそのようにマークされていたら）。もしもスペースが VP スペース又は聖戦都市であると、VP マーカ―又は聖戦段階は敵プレイヤーに有利に調整されます。もしも混乱状態のスペースがロシア軍戦闘ユニットによる攻撃でカラになり、ロシア軍ユニットがスペース内へ戦闘後前進したら、そのスペースはもしもすでにそうでなかったら RU VP スペースになります。

e. 蜂起マーカ―のスペースを通過して補給をたどっているユニットは混乱補給下ですが、蜂起マーカ―はスペースの支配に何ら影響を持ちません。

11.2.2.2 混乱補給 [Disrupted Supply]：混乱は、敵の補給線を切断しませんが、それらを妨害します。

a. 混乱状態のスペースを通過して（又は外部へ）補給をたどることによってのみ補給下に留まることができる敵ユニットは、**混乱補給下**です。それらが占めるスペースは、あたかも蜂起マーカーを通して補給をたどっているごとく、活性化するために+1 OPS がかかり、混乱補給下のユニットはSR するために+1 SR ポイントを消費し、回復するために二倍の RPs を消費します（14.1.7 を参照）。複数の混乱状態スペースを通過して補給をたどることを強制されることによる、追加の罰則はありません。

b. ユニットの、友軍ユニットによって混乱状態のスペースを通して完全補給をたどることができます。

c. 損耗フェイズ中、混乱補給下の友軍ユニットは、非補給下であることによって除去されません。同様に、混乱状態スペースのみを通過して補給をたどれる友軍スペースは非補給下ではなく、敵の支配に変換しません。

例：

1) クルト部族は、中立ペルシャ内の中立 *Hamadan* 内に移動し、それによってスペースを混乱させます。CP プレイヤーは、VP マーカーを+1 移動させます。もしもクルト部族が *Hamadan* をカラにしたら、*Hamadan* が再び中立になるため、VP マーカーを-1 移動させます。

2) クルト部族は、RU VP マーカーで *Hamadan* が RU VP でマークされているときに *Hamadan* 内に移動します。VP 合計を+1 移動させ、RU VP マーカーは部族の下に留まります（部族が進入したときにスペースが RU 支配下だったことを示すため）。もしもクルト部族が *Hamadan* をカラにしたら、VP 合計を-1 移動させます。RU VP マーカーは、都市が中立ではなく AP の支配に戻ることを示します。これは、「ツァーリ万歳！」[“Long Live the Czar!”] マーカーを-1 と+1 移動させることにも注意してください。

3) 湿地アラブ部族が、AP 支配下の *Qurna* に出現します。AP 支配マーカーは、そのスペースが混乱状態であることを示すため、部族の下に置かれなければなりません。部族がそこに留まる限り、*Qurna* のみを通して補給をたどっている AP ユニットの、**混乱補給下**を被ります。もしも部族がカラにすると、*Qurna* は AP 支配に戻ります。

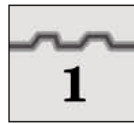
4) クルト部族は、*Eleskirt* から *Kagizman*、*Erevan* へと移動します。VP マーカーは、+1 シフトします。*Erevan* は、いまや CP の部分的支配下です。*Eleskirt* は CP の完全支配下に留まり、*Kagizman* は AP の完全支配下に留まります。クルト部族が *Erevan* をカラにしたら直ちに、*Erevan* は AP の完全支配下に戻り、VP マーカーは-1 シフトします（AP プレイヤーは、これを発生させるために *Elevan* を再び占める必要があります）。クルト部族が *Erevan* にいる間、そのスペースを通過して補給をたどることを強制されたいかなる AP ユニットの、**混乱補給下**を被ります。AP ユニットの、たとえクルト部族ユニットがそのスペースを通過して移動しても、*Kagizman* を通して通常に補給をたどれることに注意してください。CP は、クルト部族が中にいた間にのみ、そのスペースの部分的支配を持ちます。クルト部族が *Erevan* 内に移動した瞬間に、*Kagizman* は AP の完全支配に戻ります。

5) AP のアルメニア人叛乱不正規ユニットが *Van* (CP の支配下でした) を占領し、VP マーカーを-1 調整します。ユニットの下に CP 支配マーカーを置きます。もしも ARM ユニットの *Van* を離れたら、直ちに CP 支配に復帰し、VP マーカーが+1 調整されます。

6) 湿地アラブ部族は、AP 支配下の *Basra* 内へ移動し、VP マーカーを+1 シフトさせます。AP の支配マーカーが、部族の下に置かれます。もしも部族が *Basra* を離れたら、*Basra* は AP 支配に戻り、VP マーカーを-1 シフトさせます。

11.3 塹壕の建設 [Building Trenches]

11.3.1 塹壕構築 [Trench Construction]



移動のために活性化された、平地又は**森林**のスペース（ただし地方は不可）内のいずれかの国籍の正規戦闘ユニットは、移動の代わりに塹壕建設を試みることができます。存在するユニットの数にかかわらず、あるアクション・ラウンドに、スペース毎に1つの塹壕建設の試みを行うことができます。

サイを振ります：

- もしもスペース内に LCU がいると、塹壕は1～3の目で建設されます。4～6の目では、試みは失敗です。注釈：LCU が存在するとき、スペース内に複数のユニットを持つことは、**塹壕建設の確率を保証しません**。
- もしもスペース内に SCUs のみがいると、正規戦闘 SCUs の数以下のサイの目は、その塹壕が建設されたことを示します。例：TU 歩兵1個師団、TU 騎兵1個師団、クルト部族が塹壕の建設を試みます。試みは1又は2のサイの目で成功することになります（クルト部族は正規戦闘ユニットではないので、塹壕の建設に対して貢献できないためサイの目3は不可です）。
- 塹壕を建設しているユニットが完全戦力が減少戦力かは、問題ではありません。

a. 明確化—SCUs (LCU を持つか又は持たない) は、塹壕を建設できます。注釈：これは、オリジナルの Paths of Glory ルールからの重大な変更です。

b. 非正規ユニットと部族は、塹壕建設の努力に対してカウントしません（ただし、完成した塹壕から戦闘特典を受けます）。

c. 地形は、塹壕を建設するための能力に影響します。塹壕は、決して砂漠内に建設できません。塹壕は、もしも BR, FR, IN, ANZ, GE, AH のユニットがスペース内にいるときにのみ、山岳又は湿地内に建設できます。例外：カード・イベントの結果として受け取った塹壕は、いかなる地形内にも置くことができます。

d. 移動のために活性化されたスペース内で、いくつかのユニットが塹壕を建設し、スペース内のその他のユニットは移動して離れることができます。移動しない正規戦闘ユニットのみを、塹壕建設に対してカウントします。

e. ユニットの、塹壕が建設されるスペース内に移動できますが、塹壕の建設に対してカウントしません。

11.3.2 塹壕段階 [Trench Levels]

ユニットが塹壕化に成功したとき、そのスペース内にプレイヤーの段階1 塹壕マーカーを置きます。



あるスペースは、決して複数の塹壕マーカーを含むことができません。

プレイヤーは、決して段階2の塹壕を建設できません。注釈：これは、オリジナルの Paths of Glory ルールからの変更です。1914 年シナリオで Dorian に事前配置される段階2の塹壕は、ゲームで唯一の段階2の塹壕です。注釈：この戦域には、西部戦線の広大な塹壕システムは存在しませんでした。

11.3.3 塹壕マーカーの撤去 [Removing Trench Markers]

たとえ友軍ユニットが存在しなくても、敵ユニットがそこへ進入するまで塹壕はスペース内に留まります。敵ユニットが段階1の塹壕に進入したとき、それは取り去られます。敵が段階2の塹壕に進入したとき、それは敵の色の段階1の塹壕と置き換えられます。例外：「ルーペル要塞の背信」[TREACHERY AT FT. RUPEL] は、CP プレイヤーが段階2の塹壕を無傷で捕獲することを認めます。敵ユニットは、たとえ移動を継続しても塹壕を捕獲又は破壊できます。

11.3.6 塹壕と防御している要塞 [Trenches and Defending Forts]

要塞自体は、決してそのスペース内の塹壕から特典を受けません。ただし、もしも友軍ユニットが要塞スペース内で防御していると、塹壕の特典は要塞を含む防御戦闘戦力全体に適用されます。

▶ 11.3.7 地方又は島嶼根拠地内の塹壕不可

[No Trenches in Regions or Island Bases]

塹壕は、地方内又は島嶼根拠地上に建設できません。

▶ 11.3.8 塹壕マーカー [Trench Markers]

もしもプレイヤー諸氏が、ゲームに用意されている数を超えて塹壕マーカーを必要としたら、自作できます。二者択一で、もしも他の友軍塹壕マーカーが使用可能でなければ、マップ上の自軍塹壕マーカーの1つを取り去り、それを新たな塹壕化スペース内に置くことができます。

▶ 11.4 ガリポリ・マップの移動 [Gallipoli Map Movement]

11.4.1 往來のMPコスト [MP Costs TO and From]

ガリポリ・マップの入退出で移動するために1MPがかかります(例えば、Rodosto からガリポリ・マップへの移動は、1MP がかかります)。

・Rodosto、Bandirma、Edremit、Lemnos から「ガリポリへ」[To Gallipoli]と標記された主マップ上の小さなボックスへ移動しているユニットは、ガリポリ・マップそれぞれ Bulair、Chardaz、Ezine、橋頭堡スペース(橋頭堡マーカーを持つ)へ1MP のコストで直ちに運ばれます。(ユニットは、残っているMPs を使用して、主マップ上で移動を継続できます。)

・逆もまた真なりで、ガリポリ・マップを離れるために1MP がかかり、ユニットは主マップ上でガリポリ・マップからの退出ルートに一致しているスペース内に出現します。

11.4.2 内部でのMPコスト [MP Costs Within]

ガリポリ・マップ上の極端に減少した距離をあらわすため、プレイヤー諸氏はガリポリ・マップ上で、誰が支配しているかわからず合計1MP のコストで、敵ユニット又は無傷の非攻囲下敵要塞を含んでいない、いかなる数のスペースも通過して移動できます。

11.4.3 ガリポリ・マップ上の要塞 [Forts on the Gallipoli Map]

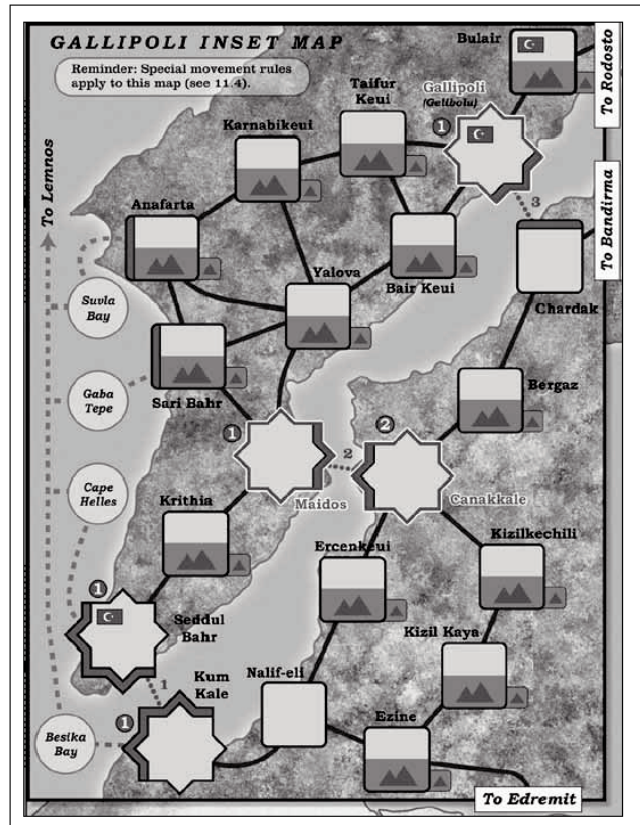
無傷で非攻囲下の敵支配下要塞を含んでいるスペースに進入するため、追加の1MP がかかります(攻囲下の敵要塞は、追加MPs がかかりません)。

11.4.4 ガリポリ・マップ上の海峡とフェリー・レーン

[Straits and Ferry Lanes on the Gallipoli Map]

海峡とフェリー・レーンは、もしもプレイヤーがその海峡の使用基準を満たしていたら、追加MP なしで渡ることができます(3.1.5.2 を参照)。無傷で敵支配下要塞の影響要素を忘れないでください。

例: Rodosto からガリポリ半島上へ移動し、Seddul Bahr を攻囲するために移動しているBRユニットは、3MPs を支払うことになります(その道を妨害する敵ユニットがないと仮定します)。: ガリポリ・マップ上へ移動するために1MP、ガリポリ・マップ内でいづれかの距離を移動するために1MP、Seddul Bahrにある無傷で敵支配下の要塞上へ移動するために1MP です。もしもそのユニットが自軍の次の移動でガリポリ・マップを退出したら、ガリポリ・マップ内で移動するために1MP と主マップに戻るために退出する1MP を支払うことになり、合計で2MPs のコストです。



12.0 戦闘 [Combat]

12.1 概要 [General]

戦闘は、攻撃マーカーでマークされた活性化スペース内のユニットによって発動されます。

- 戦闘は完全に任意で、活性化スペース内の全て又はいくつかのユニットは、実際に攻撃に参加できます。全く攻撃しなくても構いません。プレイヤーは、実際に戦闘が発生するまで、どのスペースの攻撃ユニットがどのユニット(もしもあれば)を攻撃しているのか宣言する必要はありません。
- 活性化スペース内のユニットは、同じ戦闘に参加する必要はなく、活性化スペースに隣接する異なるスペースを攻撃でき、各戦闘は個別に解決されます(又は全くなし)。ただし、各ユニットは、アクション・ラウンド毎に1つの攻撃のみを実施でき、ユニットの戦闘値(CF)は複数の戦闘間に分割できません。
- 活性化スペースを支配しているプレイヤー(完全又は部分的)は、全般的な戦略状況にかかわらず、この戦闘の目的において攻撃側です。
- ユニットは、移動が認められないエリア内を攻撃できますが(鉄道と部族なしで砂漠スペースの内外へ攻撃しているLCUs又はカスピ海を越えて攻撃している中央アジア蜂起ユニットを除く、12.3.3と12.3.5を参照)、戦闘後前進できません。例: これは、TU/TU-A又はBU LCUsによる湿地内への攻撃、国籍によって制限された鉄道を越える攻撃、0MFを持つユニットによる攻撃を含みます。注釈: ユニティは、認められない又は非補給下になるエリア内への戦闘後前進ができません。

12.1.1 防御スペース [Defending Spaces]

各戦闘は、1つのみの防御スペースを含むことができます。

- 防御スペースに隣接するいかなる数の活性化スペース内のユニットも、そのスペースに対する統合攻撃に組み合わせることができます。
- ▶ ただし、複数スペースの攻撃に含まれるユニットの1スタックのみが緑色のラインを越えて攻撃できます。

注釈: 緑色のラインを越える攻撃は、地方(12.10.2を参照)又は

カスピ海越えを含みます。当時の指揮統率システムは、このようなラインを含んでいる複数の戦闘で連携できませんでした。

12.1.2 複数ユニットの戦闘 [Multiple Unit Combat]

単一の戦闘に参加している全てのユニットは、攻撃側についての戦闘戦力全体を見るため、その戦闘値 (CFs) を一緒に足します。

- 同じ戦闘に参加している攻撃ユニットのみが、損失を受けるか又は戦闘後前進できます。この戦闘に参加していない、同じスペース内のその他の攻撃ユニット (すなわち、異なるスペースを攻撃しているか又は全く攻撃していない) は、損失の吸収又は戦闘後前進が認められません。
- 0 の CF を持つユニットは、攻撃又は防御できます (たとえ単独でも)。スタック内にあるときには、これらは全体の戦闘戦力に何も加えませんが、損失を吸収できます。

12.1.3 防御スペース毎に 1 つの攻撃 [One Attack per Defending Space]

あるスペース (又は地方) は、各アクション・ラウンドに一度のみ攻撃され得ます。

12.1.4 退却しているユニットに対する攻撃 [Attacks against Retreating Units]

プレイヤーは、このアクション・ラウンドの早い時期に退却した敵ユニットのみを含んでいるスペースを攻撃できません (12.7.7 を参照)。

12.1.5 攻囲下要塞内のユニット [Units in a Besieged Fort]

プレイヤーは、攻囲下の敵要塞スペース内のユニットを、戦闘のために活性化できます。

- 要塞を攻囲するために要求されたユニットを超えるユニットのみが、隣接スペースを攻撃できます。
- ただし、攻囲下要塞スペース内の全てのユニットが要塞を攻撃できます。
- もしも移動中に、敵要塞を含んでいるスペースから全ての友軍ユニットが退出したら、非攻囲下の要塞は戦闘のために活性化された隣接スペース内のユニットによって攻撃され得ます。

12.1.6 複数国籍の連携攻撃 [Multinational Coordinated Attacks]

複数スペース内の異なる国家のユニットは、少なくとも攻撃側の 1 つのスタックが各国家からのユニットを含む攻撃であると、同じスペースへの統合攻撃のために連携できます。備忘：通常、複数国籍スペースの活性化は、そのスペース内に正規戦闘ユニットを持っている国家毎に 1 OPS がかかります (不正規ユニット又は部族はカウントしません)。いくつかの HQs は、やはりこの要件を無効にします。

12.2 戦闘のシーケンス [Combat Sequence]

各戦闘は、以下のステップで与えられた順番を使用して解決されます。:

1. 戦闘の指定
2. 側面攻撃の宣言 (もしもあれば)
3. 悪天候のチェック (もしもあれば)
4. 戦闘戦力の決定
5. 戦闘カードのプレイ (もしも戦闘開始前にプレイ可能であれば、攻撃側の宣言が最初で、何枚かの CCs は後にプレイされます)。
6. トルコ軍撤退の宣言
7. 側面攻撃の試み
8. 戦闘の解決
 - a. DRM、射撃表、射撃コラムの決定
 - b. サイ振りと結果の判定
 - c. 戦闘勝者の判定
 - d. 損失の適用 (防御側が最初)
9. 退却と戦闘後前進の判定

12.2.1 戦闘の指定 [Designate the Combat]

活性プレイヤーは、攻撃のために活性化されたスペース内のどのユニットがこの戦闘に参加しているかと、それらが攻撃しているスペースを指定します。

12.2.2 側面攻撃の宣言 [Announce Flank Attack]

もしも一定の要件が満たされたら、攻撃側は側面攻撃を宣言して成功を判定できます (12.4 を参照)。注釈：いったん宣言されたら、この決定はキャンセルできません。

12.2.3 悪天候のチェック [Severe Weather Check]

このルールは、冬季の山岳と、夏季の砂漠と湿地に適用します。攻撃側は、荒れ模様の季節中に好ましくない地形内外へ攻撃している完全戦力の正規戦闘ユニットが、ステップ 8 の戦闘解決前に 1 ステップを減少させるかどうかを判定するためにサイを振ります (12.5 を参照)。たとえ攻撃側と防御側の両スペースが好ましくない地形を含む場合でも、一度のみチェックが行われます。

12.2.4 戦闘戦力の決定 [Determine Combat Strengths]

各プレイヤーは、自軍の合計戦闘戦力を決定するため、戦闘に参加した自軍ユニットの戦闘戦力 (CFs) を合計します。防御側は、防御スペース内の要塞戦力も自軍戦闘戦力に加えます。注釈：このステップは、同時に実施されます。

12.2.5 戦闘カード [Combat Cards]

攻撃側は、いかなる枚数の CCs もプレイできます (この戦闘によって各 CC 上に列記された条件が満たされる限り)。これには、このターンのアクション・ラウンドの前の戦闘で戦闘に使用されて正面に保持された CCs (又は特殊な「ジェファー・パシャ」[JAFAR PASHA] 又は「捕虜は取るな」[NO PRISONERS] CCs) を含めます。

12.2.6 トルコ軍撤退の宣言 [Announce Turkish Withdrawal]

CP プレイヤーは、戦闘に参加する TU/TU-ASCUs が戦闘の解決時に撤退するかどうかを宣言します (12.8 を参照)。

12.2.7 側面攻撃の試み [Attempt Flank Attack]

もしも側面攻撃がステップ 2 で宣言されていたら、ステップ 8 の戦闘は同時ではなく順番に解決されることになります。注釈：側面攻撃の実施方法については、12.4 を参照してください。

12.2.8 戦闘の解決 [Combat Resolution]

a. サイの目修正 (DRMs) の判定 [Determine Die Roll Modifiers]

各プレイヤーは、この戦闘についての自軍合計 DRM を判定するため、プレイされた CCs と以下に列記されたその他の要素を調べます。振られたサイの目は、決して 1 未満又は 6 を超えません。

有利/不利 [Advantage/Disadvantage]	DRM
騎兵、駱駝、装甲車 [Cavalry, Camels, Armored Cars]	
もしもこの戦闘で少なくともこれらの 1 つを持ち、しかも相手側が持たなければ (橋頭堡スペース内外への攻撃を除きます)。	+ 1
重砲兵 [Heavy Artillery] (もしも攻撃している場合のみ参加できる)	+ 1 又は 2
アルプス軍団 [Alpenkorps] (GE 山岳歩兵)	
もしも山岳内を攻撃しているか又は山岳内で防御していたら	+ 1
HQ (防御している HQ は参加しなければならず、攻撃している HQ は参加できる)	+ 0、1、2

デザイン・ノート：騎兵は、騎兵軍団の効果的な使用を含み、欧州よりも近東でより幅広く賢明に用いられました。パルスチナでのアレクサンダーの突破は、騎兵の集団突撃を含む効果的な使用によるもので、ペルシャでのロシア軍の成功はバタフの騎兵軍団が大きな割合を持ちます。騎兵は、偵察と敵側面に脅威を与えるため最も頻繁に使用され、それ故もしも敵が自軍の機動部隊に対処できなければ、

+1 DRM です。駱駝軍団は、同様の目的で使用されました。イギリス軍の装甲車は、火力と速度をもたらし、様々な機会に効果的に使用され、ペルシャと西方エジプトで最も顕著でした（イギリス軍は、ルーマニアにも装甲車部隊を送りました！）

b. 射撃表と射撃コラムの決定

[Determine Fire Table and Fire Column]

各プレイヤーは、使用しなければならない射撃表を決定します。もしもプレイヤーのユニットが1つ以上の LCU（たとえ減少状態でも）を含むと重射撃表で射撃し、さもなければ軽射撃表を使用します。各プレイヤーは、適切な射撃表上で自軍の戦闘戦力を見つけて射撃コラムを決定し、塹壕や地形効果によって要求されたコラムをシフトさせます（地形と塹壕の効果は蓄積します。12.3 とプレイヤー補助カード上の地形効果チャートを参照してください）。コラム・シフトは、射撃コラムを表の外へシフトさせることを生じさせません。超過のコラム・シフトは、無視されます。

c. サイ振りと結果の判定 [Roll Dice and Determine Results]

各プレイヤーはサイを1つ振り、自身の DRM によって修正し、自軍の損失ナンバー（敵に与えることができる潜在的な損害）を判定するため、結果と自軍射撃コラムを交差照合します。このステップは、側面攻撃が試みられていたか又は全ての攻撃が渡河点を通していない限り、同時に実施されます。

d. 戦闘勝者の判定 [Determine Combat Winner]

より高い損失ナンバーを振ったプレイヤーが戦闘に勝利します（もしもあれば、トルコ軍の撤退について修正します）。勝者は、この戦闘でプレイされたアスタリスク（*）を持つ CCs を保持できます。この戦闘で使用されたその他の全ての CCs は、捨て札されます。（もしも両プレイヤーの損失ナンバーが同じであると、勝者はなく両プレイヤーは使用したいかなる CCs も捨て札しなければなりません。）例外：「ジェファー・パシャ」[JAFAR PASHA] と「捕虜は取るな」[NO PRISONERS] CCs 上の特別ルールに従います。

e. 損失の適用 [Apply Losses]

もしも可能であれば、プレイヤーのユニットは、敵の損失ナンバーによって指定された損害を吸収しなければなりません。

- もしもこれが側面攻撃か又は渡河点を含むと、損害は順番に振られて吸収され、同時ではありません。
- 注釈：実際に受けた損失は、振られた損失ナンバーを変更せず（すなわち、戦闘の実際の勝者を変更しません）、実際に勝者が敗者よりも高い損害を受ける可能性があります。

12.2.9 退却と撤退 [Retreat and Withdrawal] (12.7 と 12.8 を参照)

もしも攻撃側が戦闘に勝利し、少なくともいまだに1つの完全戦力攻撃ユニットを持つと、生き残っている全ての防御側ユニットは退却しなければなりません。防御側は、**塹壕**、**山岳**、**湿地**、**森林**、**砂漠**内で追加のステップ損失を受けることにより、退却をキャンセルする選択枝を持つことができます。もしも CP の防御側がトルコ軍の撤退を実施していたら、全ての TU と TU-A SCU（その戦闘に参加した）を1スペース退却させることを強制され（たとえ完全戦力の攻撃側がなくても）、その他の CP ユニットの撤退できます。

▶ 12.2.10 戦闘後前進 [Advance After Combat] (12.9 を参照)

もしも防御側が退却したか又は完全に除去されたら、攻撃側は生き残っているいずれかの完全戦力ユニットを前進させることができます。もしも CP の防御側がトルコ軍の撤退を用い、全ての CP ユニットの退却又は除去されたら、たとえ減少戦力でも、たとえ AP ユニットの戦闘で敗北していたとしても、AP の全攻撃ユニットが前進できます。ユニットは、認められない又は非補給下になるエリア内に戦闘後前進できません。

12.3 地形と塹壕の効果 [Terrain and Trench Effects]

様々な地形のタイプは、戦闘で攻撃側の有効性を減少させます。注釈：森林は、戦闘中の射撃コラムに影響せず、退却と前進に影響します。

12.3.1 山岳 [Mountains]



もしも防御側が山岳内にいると、攻撃側の戦闘コラムは1左にシフトします。注釈：シリア/パレスチナ内の山岳スペースも、防御側に酷く荒れた地形（例えば、でこぼこした丘陵地帯又は鬱蒼としたサボテンの垣根）を示します。

▶ 12.3.2 湿地 [Swamps]



もしも防御側が湿地内にいると、攻撃側の戦闘コラムは1左にシフトします。注釈：TU と BU の LCU は湿地内を攻撃できますが、戦闘後前進はできません。もしも湿地内への退却を強制されたら、TU/TU-A 又は BU の LCU は永久に除去され、予備ボックスからの SCU によって置き換えられます。

デザイン・ノート：史実では、TU と BU の LCU は、自軍部隊をマラリアに晒すことを嫌って、湿地を避けました。この制限は、メソポタミアとギリシャで史実に反するプレイも妨げ、それ故デザイン・バランスの一部として重要です。トルコ軍は、単に湿地内で部隊の大部分を支援できなかったからです。

▶ 12.3.3 砂漠 [Deserts]

もしも防御側と/又は攻撃側が砂漠スペース内にあると、攻撃側の戦闘コラムは1左にシフトします。



- もしも攻撃側が砂漠スペース内で、防御側のスペースがやはり砂漠であると、1コラム・シフトのみがあります。ただし、もしも防御側のスペースが湿地又は山岳であると、地形について2コラム・シフトすることになります。
- LCU は、友軍の補給下鉄道を越えてのみ、砂漠の内外へ攻撃できます。
- 同様に、砂漠スペース内外への退却又は戦闘後前進は、友軍の補給下鉄道を越えてのみ発生し得ます。

この制限にしたがって退却できない LCU は、永久に除去されます（そして、予備ボックスからの SCU によって置き換えられます）。

▶ 12.3.4 渡河点 [Water Crossings]

渡河点のみを越えて攻撃される防御側は、防御特典を受け取りません。攻撃側の戦闘コラムは、1左にシフトします。加えて、**防御側は最初に射撃し、攻撃側が応射する前に攻撃側に損害を与えます。**

- 渡河点は、もしも防御側がスペースの非渡河点側を通して攻撃を受けたら（例えば、もしもスエズ運河の防御側が東岸と西岸から同時に攻撃されたら）、何ら影響を持ちません。
- 渡河点とスペース内のその他の地形又は塹壕の効果は蓄積しますが、戦闘にどれだけ多くの渡河点が含まれていても、防御側は渡河点について1コラム・シフトのみ受け取りません。

12.3.5 塹壕の効果 [Trench Effects]

もしもユニットが段階1の塹壕内で防御すると、攻撃側の射撃コラムは左へ1シフトし、防御側のシフトは右へ1です。もしもユニットが段階2の塹壕内で防御すると、攻撃側の射撃コラムは左へ2シフトしますが、防御側は右への1シフトのみです。これらの効果は、地形のシフトに加えられます。備忘：塹壕を持つスペース内の要塞が友軍ユニットを持たなければ、塹壕からの特典を受けません。攻撃側スペース内の塹壕は、やはり戦闘に影響しません。

12.3.6 橋頭堡 [Beachheads]

CP ユニットの橋頭堡内に攻撃できます。橋頭堡への攻撃では、駱駝/騎兵/装甲車の DRM が適用されないことを除き、平地地形として扱います。

12.3.7 カスピ海 [The Caspian Sea]

部族と中央アジア蜂起は、Baku から中央アジア、Baku から Enzeli、Enzeli から中央アジアを連結している緑色のラインであるカスピ海を越えて攻撃できません。部族と中央アジア蜂起は、その他の緑色のラインを越えて攻撃できます。

12.4 側面攻撃 [Flank Attacks]

▶ 12.4.1 側面攻撃のための条件 [Conditions for Flank Attack]

攻撃側は、もしも以下であると、側面攻撃を宣言できます。: 1) 1つの防御スペースに対して一緒に攻撃するため、2の以上のスペース内にユニットを持つ。2) 少なくとも攻撃しているユニットの1つが LCU。また、防御側のスペースも:

- ・ 渡河点のみを通して攻撃されてはなりません。
- ・ 湿地又は山岳であってはなりません。
- ・ 塹壕マーカーが含まれてはなりません。
- ・ 非防御状態の要塞が含まれてはなりません (注釈: 側面攻撃は、敵要塞を持ち非塹壕化の敵ユニットを持つスペースに対して行うことができます。15.1.4 を参照)。
- ・ 地方であってはなりません。

12.4.2 スペースの拘束と側面攻撃の DRMs

[Pinning Spaces and Flank Attack DRMs]

側面攻撃を試みているとき、攻撃側は1つの攻撃スペースを「正面突撃」又は「拘束」スペースとして指定しなければなりません。(防御側のスペース以外の) 敵占有スペースに連結していない(「拘束」スペース以外の) 追加の各攻撃スペースについて、攻撃側は側面攻撃の試みのサイ振りにより +1 DRM を受け取ります。

- ・ 敵の要塞のみを含むスペースは、敵占有下と見なされません。
- ・ ▶ 色付の鉄道又は緑色のラインによってのみ友軍攻撃ユニットに連結する敵占有下スペースは、この目的において敵占有下と見なされません。

注釈: 側面攻撃 DRM は、攻撃の瞬間にチェックされます。したがって、退却又は撤退により、戦闘の順番は敵占有下スペースの数を変更し得ます。

12.4.3 側面攻撃の解決 [Flank Attack Resolution]

攻撃プレイヤーは、側面攻撃の成功を判定するためサイを1つ振り、DRMによって調整します。

a. もしも修正後のサイの目が4以上であると側面攻撃は成功し、攻撃側は、防御側の前にステップ8を解決することになります。これには、損失の適用を含みます。(したがって、もしも側面攻撃に成功したら、防御側の戦力は攻撃側に応射する前に損失を被ることによって減少します。)

b. 修正後のサイの目が3以下であると、側面攻撃は失敗して防御側は攻撃側の前にステップ8を解決します。これには、損失の適用を含みます。(したがって、側面攻撃が失敗した場合、攻撃側の戦力は防御側に応射する前に損失を被ることによって減少します。)

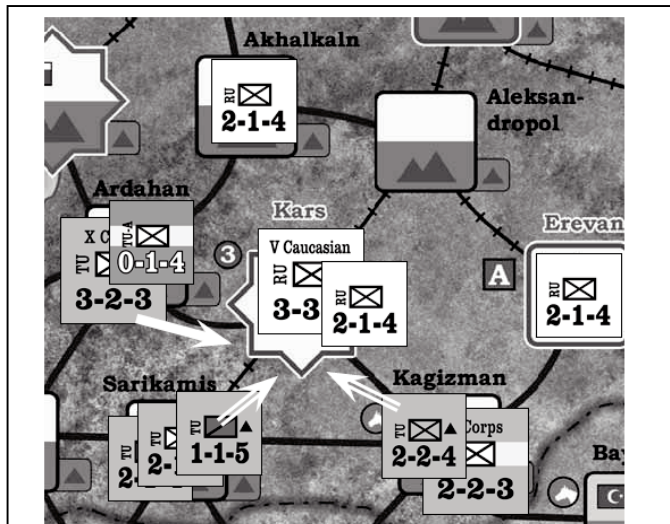
c. 側面攻撃が失敗した間、攻撃側の CCs は、たとえもはやその使用条件を満たさなくても、自軍戦闘結果の最終的なサイ振り時に使用されます。例: もしも ARM と GEO ユニットのいずれかが失敗した側面攻撃で「アルメニア人親衛隊」[ARMENIAN DRUZHZHIN] CC を使用していると、たとえ防御側の先制射撃で ARM ユニットの生き残らなくても、CC を使用できます。

▶ 12.5 悪天候のチェック [Severe Weather Check]

完全戦力の全正規戦闘ユニットは、荒れ模様の季節中に好ましくない地形 (夏季の湿地と砂漠スペース、又は冬季の山岳スペース) の内外へ攻撃しているとき、1ステップ損失を被り得ます。例外: パレスチナ/シリア内の山岳は、この効果を持ちません。

12.5.1 悪天候チェックの解決 [Severe Weather Check Resolution]

a. 攻撃ユニットを含んでいる各スペースについて、サイを1つ振ります。もしも振られた目が現行アクション・ラウンド数以上であると、そのスペース内で攻撃している完全戦力の正規戦闘ユニット (しかもこの戦闘に参加している) は、減少状態になります。注釈: 季節後半の攻撃 (例えば、3月や9月—冬季と夏季の5と6アクション・ラウンド) は、悪天候のために損害を受ける可能性が低く、一方でアクション・ラウンド1は自動的に損害を引き起こします。



12.4.4 側面攻撃の例 [Example of a Flank Attack]

Kars 要塞で防御している RU ユニットの、Ardahan、Sarikamis、Kagizman から攻撃されています。RU ユニットの Akhalkaln と Erevan 内にもいます。CP プレイヤーは Ardahan を拘束スペースに宣言します。したがって、Sarikamis と Kagizman 内の CP ユニットの、もしもこれらのスペースに隣接する RU ユニットのいない (防御側のスペースはカウントしません)、潜在的に側面攻撃のサイの目に +2 DRM を加えるために使用できます。この場合、非防御 RU ユニットの Kagizman 内の TU ユニットの隣接していますが、Sarikamis には隣接していません。したがって、CP プレイヤーは +1 DRM を受け取ります。彼は3を振り、+1 DRM を加えて4の結果です。側面攻撃は成功です! 攻撃側は損害のためにサイを振り、防御側は直ちにその損害を吸収しなければなりません。もしもいずれかの防御側が留まると、残っている戦闘戦力を使用して攻撃側に応射します。もしも攻撃側が1又は2を振っていたら、側面攻撃は失敗で、攻撃側に応射する前に防御側が最初に射撃して損害を適用します。もしも攻撃側が Sarikamis を自軍の「拘束スペース」として使用していたら、戦闘に参加していない RU ユニットの Ardahan と Kagizman に隣接していたため、DRM を受け取れませんでした。

b. すでに減少状態のユニットは、罰則を被りません。

c. この戦闘に参加していない攻撃側スペース内のユニット (例えば、攻撃していないか又は異なるスペースを攻撃しているユニット) は、影響を受けません。

d. 不正規ユニット、部族、HQs、重砲兵は、決して悪天候のチェックによって影響を受けません。

e. 悪天候のチェックは、戦闘解決の前に行われ、戦闘戦力を決定する前に、いかなる損害も直ちに適用されます。

f. 一定のカードは、悪天候のチェックからユニットを除外します。

注釈: 選択ルール 19.4 は、プレイヤー諸氏が悪天候チェックのサイの目を調整することを認めます。

12.6 損失の適用 [Taling Losses]

12.6.1 損失ナンバー [Loss Numbers]

射撃表上の各プレイヤーのサイの結果は、相手側のユニットに潜在的に与える損害の量 (損失ナンバー) を決定します。相手側のユニットは、もしも可能であれば、この損失ナンバーによってあらゆる全ての損害を吸収しなければなりません。

12.6.2 損害の吸収 [Absorbing Damage]

損害は、実際にこの戦闘に参加した戦闘ユニットを減少又は除去するか、又は戦闘スペース内で防御している要塞を除去することに

よって吸収されます。

12.6.3 損失値と損害 [Loss Factors and Damage]

戦闘ユニットから取り去られる各「ステップ」は、敵によって受けた合計の損害（損失ナンバー）可能性を満たすためのユニットの損失値（LF）を提供します。

- 完全戦力ユニットは、裏の低戦力面に裏返すことによって損害を受けます（「減少状態」）。
- すでに減少状態のユニットが損害を受けたら、除去されます。
- もしも補給下の LCU が除去されたら、予備ボックスからの SCU によって置き換えられ（可能であればいつでも）、次いでこの SCU はやはり減少又は除去され得ます（12.6.5 を参照）。
- 撃破されたユニットは、除去／補充可能ユニット・ボックス内に置かれます（しかし、黒いドット又は三角形でマークされたそれらは、ゲームから永久に取り去られます）。ただし、OOS 中に除去されることの影響を参照してください（12.6.7 を参照）。
- 友軍戦闘ユニットが戦闘で生き残る限り、要塞は決して損害を受け得ません（12.6.6 を参照）。

12.6.4 損失ナンバーのメカニクス [Loss Number Mechanics]

各プレイヤーは、可能な限り多くの損失ナンバーを吸収しなければなりません。ただし、プレイヤーは、決して損失ナンバーを超える損害を受けられず、実際の損失ナンバーを受けることが可能であれば、要求されたよりも少ない損失を受けることもできません。これは、いくつかの場合、敵ユニットはいかなる損害も受けずに打撃を吸収することを意味し得ます（もしも損失ナンバーがユニットの最小損失値未満であると）。このような場合、敵ユニットはその戦闘効果の減少なしで打撃を吸収しています。

例1：3の損失値（LF）を持つ完全戦力の TULCU は、（もしも可能であれば）5損失ナンバーを吸収しなければなりません。最初に、LCU は減少状態（裏返す）となって3ポイントの損害を吸収し（LF が3だから）、2ポイントの損害が残りますが、LCU の損失値は残っている損害よりも高いため、LCU は更なる損害を受けません。残っている2ポイントの損害は、その戦闘効果をさらに減少させることなしで、このユニットによって吸収されます。

例2：3のLFを持つ完全戦力の TULCU と減少戦力の TULCU（3のLF）は、（可能であれば）5損失ナンバーを吸収しなければなりません。一見すると、両ユニットは3の損失値を持つため、完全な損失を吸収できないように見えます。ただし、これらのユニットは実際に完全な損害を吸収でき、それを行わなければなりません。CP プレイヤーは、最初に減少戦力の LCU を除去しなければなりません（これは、損失ナンバーによって要求された5ポイントを満たすことに対する3ポイントのLFをあらわします）。除去された LCU は、予備ボックスからの SCU（1のLF）によって置き換えられます。CP プレイヤーは、（可能であれば）いまだ更に2ポイントの損害を吸収しなければなりません。残っている LCU は3のLFを持つため、残っている2ポイントの損害によって弱体化できません。ただし、新たに置かれた SCU は、2ステップ損失を受けることができ（受けなければならず）、要求された5の合計損失ナンバー（除去された LCU について3ポイント、プラスして除去された SCU の各面について1ポイント、合計で5ポイントの損害）を満たすために除去されます。CP プレイヤーは、1つの LCU を除去してその他を減少させる（それによって、減少状態の LCU と完全戦力の SCU を残しておく）ことが認められません。なぜならば、これは6ポイントの損害を生み出すことになり、プレイヤーはたとえそうすることを望んだとしても、決して相手側によって振られた損失ナンバーを超える損害を受けることができないからです。

▶ 12.6.5 除去された LCUs の置き換え [Replacing Eliminated LCUs]

除去された LCU は、直ちにその現行スペース内で、予備ボックスからの同国籍 SCU によって置き換えられなければなりません。

もしも可能であれば、SCU は LCU と同じタイプでもなければなりません（例えば、エリート歩兵）。

- もしも同じ国籍の SCU が使用可能でなければ、その LCUs は永久に除去されます（再建不可）。例外：1) TU 又は TU-A のユニットは、全トルコ軍 LCUs のために使用できます。2) BR, IN, ANZ の LCU の場合、もしも同じ国籍の SCU が予備ボックス内になければ、これら大英帝国国籍のいずれかの SCU を使用できます。
- もしも LCU と同じタイプの SCU（例えば、TU-A 歩兵）が使用可能でなければ、同じ国籍／帝国のいずれかの正規 SCUs を使用できます。（特殊と不正規 SCUs は、使用できません。）もしも LCU 自体が「特殊」であると、元の国家／帝国のいずれかの正規歩兵 SCU（通常又はエリート）を使用します。
- もしも予備ボックス内に適合する SCU がなければ、その LCU は永久に除去されます（ゲームから取り去られ、再建できません）。
- ゲームには、いくつかの二重国籍ユニットがあります：
 - 二重国籍 LCU は、どちらかの国籍の SCU によって置き換えることができます。

- 二重国籍 SCU は、どちらかの国籍の LCU を置き換えるために使用できます。これは、特殊 SCUs が LCUs に置き換えられないルールに優先します。

- もしも複数の SCU が基準を満たすと、所有しているプレイヤーはどちらを使用するか選択します。

- いくつか、通常ではない状況が発生し得ます。もしも2つの完全戦力3LF LCUs のみを持つスペースが7損失ナンバーの結果を被るか、又は2つの完全戦力2LF LCUs のみを持つスペースが5の結果を被り、どちらの場合も予備ボックス内に SCU がなければ、両 LCUs が各1ステップだけ減少することはできません。なぜならば、これは要求された損失ナンバーを満たすことに失敗するからです。代わりに、LCUs の1つが2ステップの損失を受けて、永久に除去されなければなりません（撃破された LCU が予備ボックスからの SCU と置き換えることに失敗したため）。

12.6.6 要塞への損害 [Damage to Forts]

スペースが要塞を含み、防御している戦闘ユニットが攻撃される時、要塞はもしもそのスペース内の全ての防御ユニットが撃破された場合（撃破された LCUs を置き換えた SCUs を含みます）にのみ損害を受けることができます。防御している戦闘ユニットを撃破するために要求された損失ナンバーの超過分は、もしも超過した損失ナンバーが要塞の記載された戦力以上であると、直ちに要塞を破壊するために使用できます。注釈：攻撃側によって支配された要塞は、戦闘中に損失を吸収できません。

- もしもスペース内に防御ユニットがいなくなると要塞が攻撃されたら、攻撃側の損失ナンバーが要塞の記載された戦力以上であると、その要塞は破壊されます。
- 要塞は、決して部分的な損害を受けません。これらは、完全に無傷か又は完全に破壊されます。
- 破壊された要塞は、決して修理されません。これらは、破壊マークでマークされます。

12.6.7 ユニットの永久除去 [Permanent Elimination of Units]

ユニットは、戦闘中の3つの場合に損害を受けて永久に除去されます（再建できません）：

- LCU は、もしも戦闘中に撃破され、その LCU に適切な代替 SCU（12.6.5 を参照）が予備ボックス内になければ、永久に除去されます。
- ユニットが、戦闘中に非補給下の間に撃破されます。注釈：非補給下 LCU の除去の場合、代替 SCU は除去されず又はマップ上に

置かれません。

c. 黒いドット又は三角形でマークされたユニットは、除去されたとき永久にゲームから取り去られます。

▶ 12.6.8 HQs と重砲兵の除去

[Eliminating HQs and Heavy Artillery]

もしも防御している全戦闘ユニットが除去されたら、そのスペース内のいかなる HQ と／又は重砲兵も永久に除去されます。

12.7 退却 [Retreats]

▶ 12.7.1 誰が退却しなければならないのか [Who Must Retreat]

生き残っている全ての防御側は、もしも以下であると退却しなければなりません。1) 攻撃側が戦闘に勝利し、しかも2) 戦闘損害の吸収後に、少なくとも1つの攻撃ユニットが完全戦力。これは、たとえ攻撃側が前進を選択しないか又は前進できなくても事実です（例えば、攻撃しているユニットが前進して防御スペース内の無傷の要塞を攻囲するために十分な戦力を欠く場合です [15.2 を参照]）。

a. 戦闘の勝者は、射撃表上でより高い損失ナンバーを振ったプレイヤーです。ユニットに適用される実際の損害が、勝者を判定するわけではありません。例：CPは2LNを振りますが、防御APの損失値が3であると、実際には0損害が適用されます。APは1LNを振り、攻撃しているCPはその損傷を歩兵師団で吸収して減少させ除去しました。この場合、APは明らかにCPにより高い損害を与えましたが、より高い損失ナンバーを振ったCPが戦闘に勝利しました。

b. トルコ軍の撤退は、攻撃側の LN を1だけ減少させ（12.8 を参照）、戦闘の勝者を変更（又は引き分けに変更）させ得ます。

c. 防御側は、損傷を吸収した後に攻撃側が完全戦力を持たなければ、決して退却しません（ただし、TU の撤退は、発生しなければなりません）。

d. 地方内の防御側は、決して退却しません。

12.7.2 退却の長さ [Length of Retreat]

一般的に、防御側は2スペース退却しなければなりません。ただし、もしも攻撃側の LN が防御側の LN よりも1だけ大きければ、防御側は1スペースのみ退却します。蜂起マーカーは、退却の長さに影響しません。

12.7.3 退却の打消し [Retreat Cancellation]

塹壕、森林、砂漠、山岳、湿地内の防御側は、追加の1ステップ損失を受けることによって退却を無効にできます。この追加のステップ損失は、退却全体を無効にします。

- 残っている唯一の防御側は、退却を無効にするために除去できません。
- 平地地形から塹壕、森林、砂漠、山岳、湿地のスペースへ退却する防御側は、退却の二番目のスペースを無効にするために追加のステップ損失を受けることができません。

12.7.4 退却と永久除去 [Retreat and Permanent Elimination]

ユニットは、もしも退却を完了できなければ永久に除去されます。:

- もしもそのスペースが超過スタックになるスペース内へ退却を強制されたら、又は
- もしも退却できず、しかも追加ステップ損失を受けることで退却を無効にすることもできなければ

どちらの場合、もしも LCU が撃破されたら、その LCU と置き換えるために予備ボックスから SCU を持っていきません。

注釈：もしも LCU が戦闘で撃破されて退却を要求される適切な SCU によって置き換えられても、それが退却できないか又は超過スタックの状況に退却しなければならないと（しかもその退却を無効にできなければ）、LCU と SCU の両方が永久に除去されます。

▶ 12.7.5 地方又は島嶼根拠地への退却

[Retreat to Regions or Island Bases]

防御側は、退却の最初又は二番目のスペースとして、地方内へ緑色のライン連結を越えて退却できます。ただし、ユニットが2ヘクス退却の最初のスペースとして地方内へ退却するとき、決して二番目のスペースを退却せず、地方内への退却は完全な退却を構成します。同様に、2スペース退却の最初のスペースとして島嶼根拠地上へ退却しているユニットは、その退却を島嶼根拠地スペースでその退却を停止しなければならず、退却の二番目のスペースは無視されます。

12.7.6 その他の退却の指定 [Other Retreat Considerations]

退却するユニットは、以下のルールに従わなければなりません。:

- 防御側は、異なるスペースへ退却できます。
- 防御側は、敵ユニット又は非攻囲下の敵要塞（たとえ退却しているユニットがその要塞を攻囲できるとしても）を含んでいるスペースに進入できませんが、敵占有下の地方内へ退却できます。
- 防御側は、その退却を超過スタック状態で終了できませんが、2スペース退却の最初のスペースをスタッキング限度違反で通過する退却はできます（すなわち、友軍ユニットを含んでいるスペースを通過して退却できます）。防御側が他のルートを持たない場合、限度内でスタックするユニットと、永久に除去する超過退却しているユニットを選択します。注釈：もしもこの方法で LCU が除去されたら、予備ボックスからの SCU によって置き換えられません。
- 一般的に、防御側は可能であれば、友軍支配下のスペース内へ退却しなければなりません（たとえ非補給下でも）、必要であれば敵支配下のカラのスペース内へ退却できます。ただし、退却しているユニットは、他に選択肢があれば超過スタックになれません。もしもユニットが超過スタッキングにならずに退却できるスペースの選択を持つと、以下の優先順位が適用されます。:

- 1) 補給下の友軍スペース内へ
- 2) 非補給下の友軍スペース内へ
- 3) 退却しているユニットが結果的に補給下になる敵スペース内へ。
- 4) 退却しているユニットが結果的に非補給下になる敵スペース内へ。

e. 2スペース退却については、最初のスペースは退却優先順位に従い、次いで最初のスペースから二番目へ退却しているときに再び優先順位を調べます。

f. 2スペース退却については、防御側は元の防御スペース内へ退却で戻することはできません。

g. 2スペース退却を行うことを要求された防御側は、ユニットが2スペースを退却する限り、その退却を元の防御スペースに隣接して終了できます。

h. 2スペース退却している防御側は、それらが退却で通過した敵支配下スペースの支配を獲得しませんが、その退却を終了する敵支配下スペースの支配を獲得します。

i. 防御側は、移動のために使用可能となる色付きの鉄道を越えて退却できません。

12.7.7 退却したユニットと更なる攻撃

[Retreated Units and Further Attacks]

もしも防御側が同じアクション・ラウンドの後で攻撃されるスペース内に退却したら、退却したユニットは次の戦闘に参加しません（その戦闘値を防御側の戦闘戦力に加えません）—12.1.4 を参照してください。やはり、もしも攻撃側が少なくとも1の損失ナンバーを達成したら、退却したユニットは直ちに撃破され、その後の戦闘についての損失ナンバーを満たすことに対してカウントしません。

注釈：この場合、撃破された LCU は予備ボックスからの SCU によって置き換えられず、通常のルールに従って再建できます（補給

下で撃破されたと仮定します)。

説明:「的確な命令」カード [Bull's Eye Directive Card]: このラウンドのその他の全攻撃が行われた後に、追加の攻撃が行われます。もしも追加の攻撃がこのラウンドに退却したいいずれかのユニットに対してであると、12.7.7 に従い、 $LF > 0$ であるとこれらのユニットは撃破されます。例外: 追加の攻撃を行っているユニットから退却したユニットは、撃破されず通常に闘います。

12.7.8 攻撃しているユニットと退却 [Attacking Units and Retreat]

攻撃しているユニットは、戦闘に敗北した後で決して退却しません。例外:「破滅的攻撃」[CATASTROPHIC ATTACK] イベントは、敗北した攻撃側に退却を要求します。更なる詳細については、12.9.9 を参照してください。

12.7.9 退却とスペースの支配 [Retreat and Space Control]

あるスペースからの退却は、そのスペースの支配を自動的に他方のプレイヤーに変更させません。スペースの支配は、少なくとも1つの攻撃ユニットが、実際に、戦闘後にスペース内に前進するか(12.9 を参照)、又はそのスペースが部分的支配下のみであった場合のみ、変更されます。

▶ 12.7.10 橋頭堡からの退却 [Retreats from a Beachhead]

もしも AP ユニットが橋頭堡から又は通過して退却することを要求されたら、これらはその退却を隣接する島嶼根拠地上で停止しなければなりません(そして、これは要求された退却を完了させます)。

- もしも CP ユニットが橋頭堡上へ戦闘後前進したら、橋頭堡マーカーが取り去られ、もしも橋頭堡がバルカン諸国の外部であると聖戦段階は2だけ増加し、CP ユニット(たち)は直ちに橋頭堡スペースへ進入したスペースへ戻されます(16.3.1.1 を参照)。
- もしも CP ユニットが橋頭堡マーカー上へ前進しなければ、橋頭堡はイン・プレイに留まります。
- 非バルカン橋頭堡スペースから又はそこを通過して退却した各 APLCU (又は3つの AP SCU s) は、最大 TU RP マーカーを調整することなしに、総合記録欄に1 ボーナス TU RP を加えます(トルコ軍が放棄された AP の物資を使用するため)。

▶ 12.7.11 海上による退却 [Retreat by Sea]

ユニットは、海上によって退却できません。例外: BR、IN、ANZ の SCU s、RU 黒海師団は、もしもこれらが港湾内で防御していたら(同じ海の)友軍港湾へ海上によって退却できます。海上によって退却しているユニットは、1 スペースのみ退却します。

- LCU s は、海上によって退却できません。ただし、もしも港湾内で防御している BR/IN/ANZ の LCU が除去されたら、予備ボックスからの BR/IN/ANZ の代替 SCU は、(もしも要求されたら)海上によって退却します。
- 海上によって退却できない非バルカン港湾内の各 APLCU (又は3つの AP SCU s) は、最大 TU RP マーカーを調整することなしに、総合記録欄に1 ボーナス TU RP を加えます(AP 物資のため)。
- もしもオスマン帝国内の一定港湾のみを通して補給された最後の AP ユニット(たち)が、海上によって退却することを要求されたら(たとえそれができなくても)、聖戦段階は+2 上昇します(16.3.1.1 を参照)。
- 東地中海とエーゲ海で冬季中に海上によって退却できる SCU はなく、そうすることを要求されたユニットは永久に除去されます。

▶ 12.8 トルコ軍の撤退 [Turkish Withdrawal]

防御特典を持つスペース(例えば、塹壕、要塞、山岳、湿地、砂漠、又は渡河点スペース・サイドのみを通しての攻撃)に対する攻撃が宣言されたとき、CP プレイヤーはそのスペース内の TU と TU-ASCU s の撤退を宣言できます。(この能力は、地方内では適用されません。地方からは、退却できないからです。)重要: このルー

ルは、もしも CPLCU がスペース内にあると適用されません。撤退の前に、戦闘が通常に発生しますが、攻撃側の損失ナンバー(防御側に与える潜在的な損害)は1だけ減少します。これは、戦闘の成果を変更し得ます(勝者/敗者の変更)。

- 誰が勝者かにかかわらず、もしもトルコ軍の撤退が宣言されたら、生き残っている TU と TU-ASCU s は、正確に1スペース退却しなければなりません。
- もしも AP プレイヤーが戦闘に勝利したら、生き残っている全ての CP SCU s は、やはり1スペース退却しなければなりません。
- もしも CP が勝利する引き分けであると、TU/YU-ASCU のみが退却することを要求されます(ただし、スペース内のその他の CP ユニットは、部族を含めて、CP プレイヤーの選択で1スペース退却できます)。
- どちらかの場合(たとえ AP が戦闘に敗北していても)、もしも全防御側が退却したか又は除去されたら、次いでいずれかの攻撃ユニット(たとえ減少状態のユニットであっても)は前進できます。

デザイン・ノート: トルコ軍は、夜間中に姿を消す達人でした。これらは、貴重な軍事資源を保全するために時間、物資、人員を交換することを意図した計画的な撤退でした。

12.9 戦闘後前進 [Advance After Combat]

▶ 12.9.1 どのユニットが前進できるのか

[Which Units May Advance]

全ての損害を割り当てた後、もしも全ての防御ユニットが退却又は除去されていたら、3つまでの完全戦力の攻撃ユニットが前進できます。

- もしも防御側が複数のスペースから攻撃されたら、前進しているユニットはこれらのスペースの複数から来ることができますが、合計で3ユニットまでが前進できます。
- ユニットは、認められない又は非補給下となるエリア内に前進できません。
- OMF を持つユニットは、戦闘後前進できません。

例外: 1) HQs と重砲兵は、たとえ裏返し、又は戦闘に参加していても、前進するための資格を持つ他の戦闘ユニットに随伴されているときに前進でき、3ユニットの限度に対してカウントしません。2) 減少状態の AP ユニットは、トルコ軍の撤退の後に前進できます(12.8 を参照)。3) 1つの GE Yildirim ユニットは、3ユニットの限度に加えて前進できます。

12.9.2 防御側除去後の前進 [Advance after Defender Elimination]

もしも全ての防御ユニットが除去されたら、前進しているユニットはその前進を戦闘スペース内で停止しなければなりません。

デザイン・ノート: このルールは奇妙に思えるかも知れませんが、史実の第一次世界大戦では大規模な突破展進の成功(パレスチナにけるアレクサンダーの騎兵大突破のような)が生じることは稀でした。もしも敵が撃破されたら、特に戦争後期には、勝者は捕虜をかり集め、敵の補給品を漁ることに夢中になりました。しばしば勝利に貢献した大規模砲兵射撃は、広い範囲で勝利した軍隊を通過不能にしました。

▶ 12.9.3 2スペース退却 [Two-Space Retreats]

2スペース退却の場合、前進しているユニットは、退却しているユニットが通過又はカラにしたいいずれかのスペース(たち)内に前進できます。ただし、前進しているユニットは、もしも砂漠、森林、山岳、湿地に進入又は渡河点を越えたら、停止しなければなりません。

12.9.4 退却できない防御側 [Defenders Unable to Retreat]

もしも防御ユニットが退却できないために除去されたら、前進しているユニットは防御ユニットによって最後に占められたスペース内に前進できます。

12.9.5 前進と要塞 [Advance and Forts]

もしも戦闘スペースが敵の要塞を含むと、攻撃側は(1) 要塞が破壊されるか又は(2) 攻撃しているユニットがその要塞を攻囲(15.2を参照) できない限り前進できません。

- 2 スペース退却の場合、要塞を攻囲するために要求されたユニット数を超過する前進ユニットは、その要塞スペースを超えて前進を継続できます。
- やはり、2 スペース退却の場合、前進しているユニットは、もしも攻囲できれば、戦闘の一部ではなかった要塞を含んでいるスペース内へ前進できます。

▶ 12.9.6 前進と地方 [Advance and Regions]

前進しているユニットは、決して敵ユニットを含んでいるスペース内に進入できませんが、敵ユニットを含んでいる地方内に前進できます。備忘：蜂起マーカーは、敵ユニットではありません。

12.9.7 防御ユニットは決して前進しない

[Defending Units Never Advance]

防御ユニットは、決して戦闘に勝利した後に前進しません。例外：「CPの破滅的攻撃」[CP CATASTROPHIC ATTACK] イベントは、防御側が戦闘後前進することを認めます。

▶ 12.9.8 前進後のスペース支配 [Control of Spaces after Advance]

前進している正規戦闘ユニットは、スペースが非破壊状態の敵要塞を含むか又は敵ユニットを含む地方でない限り、それらが進入するいかなるスペース/地方の支配も直ちに獲得します。注釈：正規戦闘ユニットなしで前進している不正規又は部族は、部分的支配のみを獲得します(11.2.2を参照)。

12.9.9 破滅的攻撃 [Catastrophic Attack]

CPの戦闘カード「破滅的攻撃」[CATASTROPHIC ATTACK] は、連合軍スペースが退却してCPの防御側が前進することを認めます。退却と前進についての通常ルールは、このカードに適用しません。その代わりに：

- もしも複数の連合軍スタックが戦闘に参加していたら、中欧列強プレイヤーはどのスタックが退却しなければならないか選択します。
- 戦闘に参加したユニットのみが退却しなければなりません。
- 連合軍プレイヤーは、1又は2スペースのどちらかを退却するか選択します。少なくとも、1スペースは退却しなければなりません。地形はこの退却に影響を持ちませんが、もしも地方内に退却したらそれ以上退却できません。もしもいくつか又は全ての自軍ユニットが少なくとも1スペース退却できなければ、それらは永久に除去され、通常の聖戦罰則を適用します。
- 中欧列強プレイヤーは、ここで防御スタックと共に4スペースまで前進できます。減少状態のユニットは、この前進に参加できません。
- 中欧列強プレイヤーは、トルコ軍の撤退を実施することを選択した戦闘でこのカードをプレイできます。カードは、撤退ステップの前にプレイされ、撤退ステップを完全に無効にします。
- 最初に、前進している全CPユニットは、退却しているスタックが通過した各スペースの道筋に従わなければならない、ユニットが退却したスペース内に入ります。
- そのスペースに到達した後、中欧列強プレイヤーは自軍スタックを最終スペース又は前進の複数スペースで分割します。
- 中欧列強プレイヤーは、退却を強制した攻撃スタックを通過して前進する権利を与えられますが、通常は前進できない他の連合軍ユニット(たとえそれらがこの戦闘でやはり攻撃側だったとしても)を通過して前進する権利を持ちません。
- 地形は、前進しているユニットに影響しません。

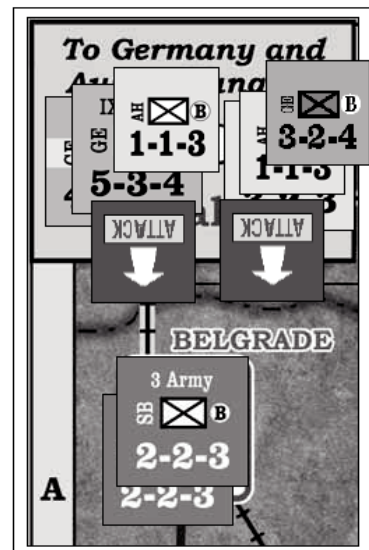
- 前進しているユニットは、もしも地方に進入したら停止しなければなりません。
- 前進しているユニットは、橋頭堡に隣接するスペースが連合軍部隊から解放されていない限り、橋頭堡に進入できません。
- MF0を持つユニットは、全く前進できません。MF>0を持つユニットは、完全な4スペース前進できます。
- ユニットは、通常に移動できないスペースを越えて前進できません。
- 中欧列強プレイヤーは、退却を強制した連合軍スタックが非補給下であると、その連合軍スタックを通過して補給を引くことができます。
- 連合軍のスタックを含んでいるスペースは、連合軍ユニットがそこにいる間、連合軍支配下に留まります。
- 前進しているユニットは、全てのユニットが前進を完了した後にOOSになる場所へ前進できません。もしも偶発的にこれが発生したら、CPプレイヤーははじめてから前進をやり直します。

▶ 12.10 地方内の戦闘 [Combat in Regions]

12.10.1 地方内で戦闘のためにユニットを活性化 [Activating Units in a Region for Combat]

地方は、戦闘のために活性化しません。その地方内で攻撃しているユニットは、最初にスタックに集結させ、あたかも各スタックがスペースにいるごとく、スタック毎に活性化させなければなりません(9.2.6を参照)。プレイヤーは、地方内の全自軍ユニットを活性化させる必要はなく、OPSコストを消費できる限り、望むだけ少ない又は多い数を活性化させることを選択できます。

例：ガリシア内に、3つのGEユニットと3つのAHユニットがあります。もしもCPプレイヤーが対Belgradeの戦闘に2つの統合されたスタックを全て活性化させることを望むと、攻撃中に連携するためにスタックが混合国籍になり、各GE-AH複数国籍スタックを活性化させるために2OPSがかかるため、4OPSを使用しなければなりません。代わりに、CPプレイヤーは1OPSのためにAHユニットを無視し、3つのGEユニットを含んでいる1スタックのみを活性化できました。CPプレイヤーは、追加1OPSで、戦闘のためにAHユニットを活性化させることもできましたが、GEユニットと同じ防御側を攻撃できません(どちらのスタックも両国家からのユニットを含まないため、複数国籍の攻撃を行うことができません)。もちろん、GEユニットのスタックを1つのアクション・ラウンドに活性化させ、次いでAHユニットを次のアクション・ラウンドに活性化させることができます(換言すると、プレイヤーは地方内で望むだけ少ない数のユニット—たった1つのGEユニットのみでさえ、自由に活性化させることができます。)



例：ガリシア内に、3つのGEユニットと3つのAHユニットがあります。もしもCPプレイヤーが対Belgradeの戦闘に2つの統合されたスタックを全て活性化させることを望むと、攻撃中に連携するためにスタックが混合国籍になり、各GE-AH複数国籍スタックを活性化させるために2OPSがかかるため、4OPSを使用しなければなりません。代わりに、CPプレイヤーは1OPSのためにAHユニットを無視し、3つのGEユニットを含んでいる1スタックのみを活性化できました。CPプレイヤーは、追加1OPSで、戦闘のためにAHユニットを活性化させることもできましたが、GEユニットと同じ防御側を攻撃できません(どちらのスタックも両国家からのユニットを含まないため、複数国籍の攻撃を行うことができません)。もちろん、GEユニットのスタックを1つのアクション・ラウンドに活性化させ、次いでAHユニットを次のアクション・ラウンドに活性化させることができます(換言すると、プレイヤーは地方内で望むだけ少ない数のユニット—たった1つのGEユニットのみでさえ、自由に活性化させることができます。)

12.10.2 地方内と内/外への攻撃

[Attack within and into/out of Regions]

戦闘は、競合状態の地方内で友軍と敵ユニットとの間で起こり得ます。攻撃は、1つの地方から隣接する地方又はスペース内へ、あるいはスペースから隣接する地方内へ行うこともできます。

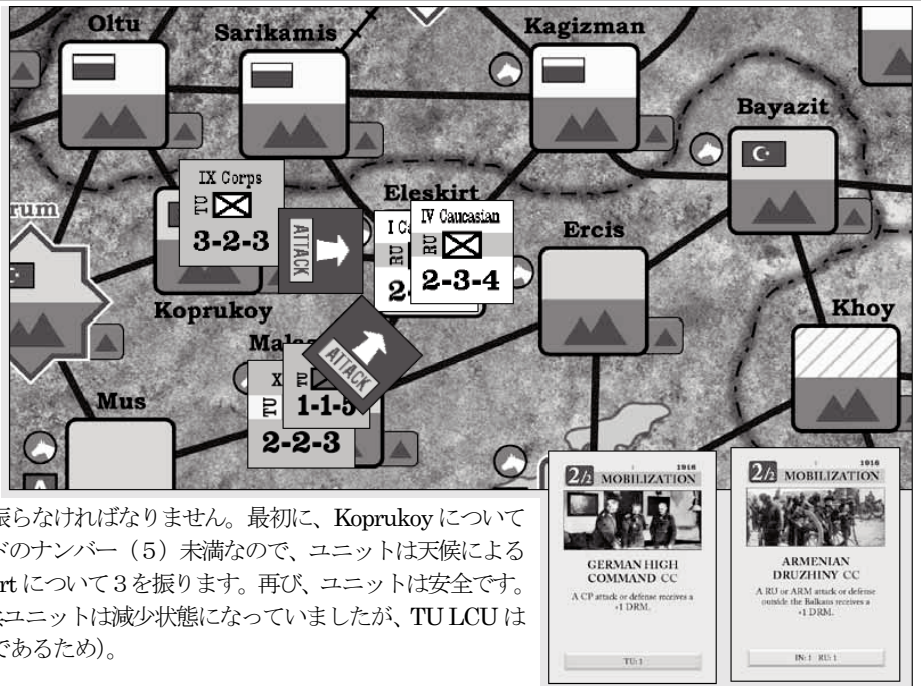
...30 頁へ続きます

12.11 戦闘の例 [Example of Combat]

1915年冬季ターンの第5アクション・ラウンド中です。TU IX 軍団（完全戦力 3-2-3）は Koprukoy に、TU X 軍団（減少状態 2-2-3）と騎兵 SCU（完全戦力 1-1-5）は Malazgirt にあります。これらは、Eleskirt スペース内の RU I コーカサス軍団（減少戦力 2-3-4）と RU IV コーカサス軍団（減少戦力 2-3-4）を攻撃します。

トルコ軍は2つの異なるスペースから攻撃しているため、CP プレイヤーは側面攻撃の試みを宣言します。

冬季ターンなので、トルコ軍プレイヤーは、攻撃しているユニットを持つ両スペースについて悪天候チェックのためにサイを振らなければなりません。最初に、Koprukoy について4を振ります。これはアクション・ラウンドのナンバー（5）未満なので、ユニットは天候によるいかなる損害も回避します。次に、Malazgirt について3を振ります。再び、ユニットは安全です。注釈：もしも5又は6を振っていたら、騎兵ユニットは減少状態になっていましたが、TU LCU は損害を受けませんでした（すでに減少状態であるため）。



CP プレイヤーは、前のアクション・ラウンドで防御に成功して自身の前に表面を向けて持つ「ドイツ軍最高司令部」[“German High Command”] CC を使用することを宣言します。AP プレイヤーは、「アルメニア人親衛隊」[“Armenian Druzhiny”] CC をプレイすることに決めます。

次に、トルコ軍は、自身の側面攻撃を試みます。IX 軍団のスペースを拘束スペースに指定します。3を振り、軍団が防御ユニット以外の敵ユニットに隣接していないため+1によって調整します。側面攻撃は成功し、トルコ軍は6の火力で重射撃表の6-8コラムで最初に射撃します。

戦闘では、トルコ軍が騎兵を持ちロシア軍が持たないためトルコ軍は+1 DRM を受け取り、CC についての+1 DRM も受け取ります。トルコ軍は3を振り、+2 DRM を加えて実質的な結果は5です。この結果は、5の損失ナンバーです（5ポイントの損害をロシア軍に適用します）。これは側面攻撃なので、ロシア軍はこの損害を直ちに吸収しなければなりません。ロシア軍の両 LCU は3の LF を持つため、RU プレイヤーは最初の3ポイントの損害を満たすため、どちらかのユニットを1ステップ損失で減少させることができます。ロシア軍プレイヤーはI コーカサス軍団（すでに減少状態）を除去し、予備ボックスからの RU 歩兵 SCU（完全戦力 2-1-4）と置き換えます。2ポイントの損害を吸収することがまだ必要なため、RU SCU（1の LF を持ちます）はやはり2ステップを失い、除去されます。

注釈：AP プレイヤーは、SCU を除去する代わりに完全戦力の IV 軍団を減少させることができません。なぜならば、これは追加の損害ポイントの結果になるからです（要求された5の代わりに、6ポイントの損害に相当します）。

ここでロシア軍は、統合された2の戦力で重射撃表を使用して射撃し、重射撃表の2のコラムで振ります。AP プレイヤーは4を振り、CC の+1 DRM により5に増加します。これは、3の損失ナンバーを示します。トルコ軍プレイヤーは、X 軍団を減少させることに選択し、これを除去して予備ボックスからの TU エリート歩兵と置き換えます。これは、要求された4LF の損害の3を満たします。次いで、トルコ軍プレイヤーは騎兵ユニット（1の LF を持ちます）を裏返し、残っている損害のポイントを満たします。

トルコ軍の損失ナンバー（5）はロシア軍の損失ナンバー（3）よりも高いため、トルコ軍が勝利します。トルコ軍はまだ完全戦力のユニットを持つため、生き残っているロシア軍は退却しなければなりません。2つの損失ナンバー間には差は1よりも大きいので、ロシア軍は2スペース退却します。AP プレイヤーは、自軍 LCU を Erevan へ退却させることを選択します。次いで CP プレイヤーは、自軍の完全戦力ユニットの2つ（IX 軍団と歩兵 SCU）を Kagizman へ前進させることに決めます。TU 騎兵は、減少状態なので前進できません。

注釈：もしも何らかの理由で、ロシア軍ユニットが完全な4ポイントの損害を吸収できなかったら、例えば、おそらく2ポイントのみを吸収し、一方のトルコ軍は自身が受けた完全な3ポイントの損害を吸収しますが、それでもトルコ軍は戦闘に勝利していました。勝者を判定するためには損失ナンバーが比較され（5対3）、吸収した損害ではないからです（3対2）。

AP プレイヤーは戦闘に敗北したため、たとえアスタリスクを持たなくても、自身の CC を捨て札しなければなりません。しかも、トルコ軍プレイヤーは勝利したので、別のアクション・ラウンドで使用するため、自身の前に表面を向けて再度維持できます。もしもどちらかの CC がアスタリスクを持っていたら、誰が勝者かにかかわらず捨て札されていました。

- ただし、地方内への複数スタックの攻撃は、複数の緑色のラインを越えて行うことができません (12.1.1 を参照)。注釈：当時の情報伝達は、広範囲の連携強襲を認めませんでした。
- 地方内への攻撃は、すでに地方内にある友軍ユニットの攻撃と組み合わせることができ、複数国籍戦闘についての通常ルールに従います (12.1.6 を参照)。
- 地方内の複数スタックは、その地方内では外部へ攻撃できます (たとえ同じ目標に対して組み合わせても)。

12.10.3 地方内の防御 [Defending in a Region]

地方内で防御しているとき、防御側は1スタックのユニットのみで防御できます。防御側は、この戦闘で防御側として行動するための3ユニット (並びにもしも存在すれば Yilidrim) を選択しなければなりません (地方内に3つを超えるユニットがいると仮定して)。これは、**防御スタック**です。

防御側は、もしも HQ が存在したら、戦闘に参加するかどうかを選択できます。地方内の防御側のその他ユニット (3つを超過する分) はこの戦闘に参加できず、たとえその攻撃が、防御スタックが吸収できるよりも多くの損害を生じさせたとしても、戦闘損失を吸収するために使用できません。

12.10.4 地方と地形 [Regions and Terrain]

もしも地方が地形を含むと、戦闘中に通常の地形効果が適用されます。ただし、地方内に塹壕は決して存在できません。

12.10.5 地方と退却 [Regions and Retreat]

もしも地方内の防御スタックが戦闘に敗北しても、決して退却しません。実際には、地方内で退却しています。結果的に、トルコ軍の撤退は地方内で使用できません。

12.10.6 地方と前進 [Regions and Advance]

もしも攻撃側が戦闘に勝利したら、地方の外部にいる完全戦力の全攻撃ユニットは、地方内に前進できます (ただし、それを越える前進は不可)。

12.10.7 戦闘後の地方の支配 [Control of Regions after Combat]

地方内の防御スタックを撃破することは、戦闘の終了時 (戦闘後前進を含みます) に少なくとも地方内に1つの攻撃ユニットがあり敵ユニット (戦闘に参加しなかった敵ユニットを含みます) がいない場合でない限り、地方の支配を自動的に攻撃側へ変換することを生じさせません。

13.0 戦略再配備 [Strategic Redeployment] (SR)

▶ 13.1 SR は、友軍支配下の領域を通過してユニットを長距離移送するか、又は SCU を予備ボックスから移送するために使用されます。

- 1つの SCU (完全戦力又は減少状態)、HQ、重砲兵を SR するために1SR ポイントがかかります。
- 1つの LCU (完全戦力又は減少戦力) を SR するために4SR ポイントがかかります。
- 0の移動値 (MF) を持つユニットは、決して SR できません。
- 非正規ユニットと部族は、SR できません。
- 色付きの鉄道は、一定国家 (マップ上に指定されます) のユニットのみが、これらの結合を越えて SR できることを示します。
- LCU は、その SR を鉄道に沿ってのみたどらなければなりません (SR のために未完成の鉄道を使用せず)。
- TU/TU-A LCU と BU LCU は、湿地内で SR を終了できません。
- TU ユニットの、エジプト内に SR できません。
- 予備ボックスからの一定国家による SR は、もしもそのスペース

が、ユニット補給源又はその国家の首都からの SR によって移動できるスペースである場合にのみ認められます。二重国籍ユニットは、このルールの目的においてそれらの両国家に属しているものと見なされます。

備忘：蜂起マーカーは、ユニットではないので SR できません。

13.2 戦略カードは、同じターンの2連続したアクション・ラウンドに SR ポイントのためにプレイできず、SR ポイントのために戦略カードのプレイ間に、少なくとも1アクション・ラウンドが介在しなければなりません。(ただし、プレイヤーはターンの最終アクション・ラウンドに SR を実行し、次のターンの最初のアクション・ラウンドに再び実行できます。)

13.3 あるアクション・ラウンドに、複数回 SR できるユニットはありません。

13.4 SR ポイントは、プレイヤーが望むように異なる国籍の間で分割できます。プレイヤーは、あるスペースからいくつかのユニットが SR し、その他はいかなる罰則もなしで留まることができます。

13.5 ユニットの、SR を使用するために補給下又は予備ボックス内にいなければなりません。

▶ 13.6 ユニットの、実線 (緑色のラインを含めます) を介して、そのスペースからいずれか他の友軍の補給下スペースへ SR できます。

- ルートは友軍支配下スペースにのみ進入できますが、いかなるスペースの敵ユニット又は要塞にも隣接できます。
- プレイヤーが自軍のアクション・ラウンド部分を完了するときに要塞が攻囲下に留まる限り、ユニットは攻囲下の敵要塞を含むスペースの内外へ又は通過して SR できます。
- ユニットは、友軍の不正規ユニット又は部族の部分的支配下にあるスペースの内外へ又は通過して SR できます。
- RU ユニットの、たとえ以下の地方を連結しているラインがなくても、Odessa、Petrovsk、中央アジアの間で地上の SR ができます。これらの地方は、この目的においてあたかも鉄道によって連結しているとして扱われます。

▶ 13.7 SCU と HQ は、1つの友軍支配下港湾から別の友軍支配下港湾へ海上によって SR できます。海上によって SR するユニットは、これを地上の SR と組み合わせることができず、換言すると、このようなユニットは友軍港湾で開始して終了しなければなりません。以下の制限が適用されます。:

- LCU と重砲兵は、決して海上によって SR できません。
- カスピ海の港湾内のユニットは、海上によってその他のカスピ海港湾へのみ SR できます。カスピ海ではない港湾内のユニットは、海上によってカスピ海の港湾へ SR できません。
- 「封鎖」[BLOCKADE] イベントがプレイされる前、CP がスエズ運河を支配しない限り、CP ユニットの紅海とペルシャ湾を海上によって往来する SR ができません。
- 「封鎖」[BLOCKADE] イベントがプレイされた後、CP ユニットの黒海又はカスピ海の外部へ SR できません (しかも、もちろん、同じ海の2つの港湾間の SR も制限されなければなりません)。
- BR、IN、ANZ、RU のユニットは、黒海の港湾と、もしも AP が Bosphorus 要塞を支配したら黒海外部の港湾と、全ての海峡／フェリー・レーンで海上による SR ができます。例外：RU2/4 特殊師団と RU ユーゴスラヴィア師団は、予備ボックスからエゲ海の AP 支配下港湾へ SR でき、逆もまた同様です。
- 18.10 のスエズ運河の制限も参照してください。

デザイン・ノート：史実では、これらの RU ユニットのギリシャにおけるサロニカ戦役の一部で、北方の海を経由し、フランスを鉄道

で渡り、Marseilles で再乗船しました。

13.8 SCU と HQs は、もしも限定補給源ではない友軍補給源まで補給をたどることができたら、予備ボックス内へ SR できます。これらは、以下のごとく、予備ボックスの外部へ SR できます。

- ・同じ国籍の補給下ユニットを含んでいるいずれかのスペース内へ（スタッキング限度内で）。注釈：BR/IN/ANZ のユニットは、SR については1つの国籍として扱われます。TU/TU-A ユニットについても同様です。
- ・その SCU の国家の友軍支配下で補給下の首都、又はその SCU の国家の**限定補給源ではない**友軍支配下の補給源内へ。
- ・▶ BR, IN, ANZ の SCU は、たとえこれらの国家のユニットがその港湾内にいなくても、予備ボックスから東地中海、エーゲ海、紅海、ペルシャ湾内の友軍支配下港湾へ SR できます。FR と IT の SCU は、たとえこれらの国家のユニットがその港湾内にいなくても、予備ボックスから東地中海又はエーゲ海内の友軍支配下港湾へ SR できます。

13.8.1 もしも敵がある国家の首都を支配又は攻囲したら、その国家の SCU は予備ボックスを往来する SR ができません。

▶ **13.8.2 LCU は、決して予備ボックス又は軍団アセット・ボックスの内外へ SR できません（18.3 を参照）。**

▶ **13.9 ユニットは、競合状態の地方の内外へ SR できないだけでなく、競合状態の敵支配下地方の通過もできません。**

- ・ユニットは、たとえ競合状態であっても、常に友軍支配下の地方内外へ、又は通過して SR できます。
- ・BR, IN, ANZ の SCU は、たとえその地方が競合状態であっても、港湾を含む CP 支配下の地方内外へ海上によって SR できます。

▶ **13.10 混乱補給下スペース（敵の蜂起マーカーを含んでいるスペースを含めます）の外部へ SR しているユニットは、追加の1 SR ポイントを消費しなければなりません。**もしもユニットの SR ルートが敵の蜂起マーカーを持つスペースに進入したら、そのスペース内で停止しなければなりません。注釈：もしもそのルートが複数の蜂起マーカーを通過してたどられても、追加の罰則はありません。

13.11 プレイヤー諸氏は、自軍の SRs を望む順番で行うことができます。例えば、ユニット「A」は、予備ボックスからユニット「B」上に SR でき、ユニット「B」は異なるスペース内へ SR できます。次いで、ユニット「C」は、予備ボックスから新たなスペース内のユニット「B」上に SR できます。

▶ 13.12 SR と鉄道 [SR and Railroads]

13.12.1 LCU は、完成した鉄道連結に沿って、スペースからスペースへと再配備しなければなりません。鉄道は、友軍支配下の補給源又は（AP の場合には）AP 支配下の港湾まで戻ってたどられなければなりません。この制限は、SCUs に適用されません。

注釈：オスマンの鉄道は、「ベルリンーバグダッド鉄道」[BERLIN-BAGHDAD RAILWAY] イベントがプレイされるまで、Adana と Aleppo 近郊の2つの未完成トンネルによって切断されています。シナイの鉄道は、「マレイが指揮を執る」[MURRAY TAKES COMMAND] イベントがプレイされた後になるまで、やはり建設されません。完成するまで、これらの鉄道は通常の道路結合として使用できますが、LCUs はこれらを越えて SR できません。

13.12.2 SR を使用している SCU は、友軍で補給下の鉄道に沿って砂漠スペースの外へ移動を継続できない限り、砂漠スペースを退出できません。

例：1914年に、CP プレイヤーは1個師団を Sinai へ SR することを望みます。Ankara 内のエリート TU 師団は、Beersheba へ SR します。ユニットはすでに砂漠スペース内にあり、Beersheba から

Kossaima へは鉄道がないので、Kossaima まで継続できません。同じユニットは、Gaza（砂漠ではありません）を抜けて El Arish（砂漠です）へ行くことができましたが、そこで SR を終了しなければなりません（シナイ砂漠内へ更に導かれる完成した鉄道がないからです）。

14.0 補給と損耗 [Supply and Attrition]

14.1 ルールの概要 [General Rules]

14.1.1 総括 [Overall]

ユニットは、大部分のアクションを実行するために補給下でなければなりません。非補給下（OOS）のユニットは、多くの罰則を被ります（14.3 を参照）。戦闘解決の目的においては、ユニットの補給状態は各戦闘の開始時にチェックされます。（アクション・ラウンドの前の戦闘によって生じた前進又は退却は、ユニットの補給を切断し、CCs のプレイを不許可にするかも知れません）。

▶ 14.1.2 補給をたどる [Tracing Supply]

補給下であるためには、ユニットはその国家に適切な友軍支配下の補給源まで補給をたどられなければなりません。

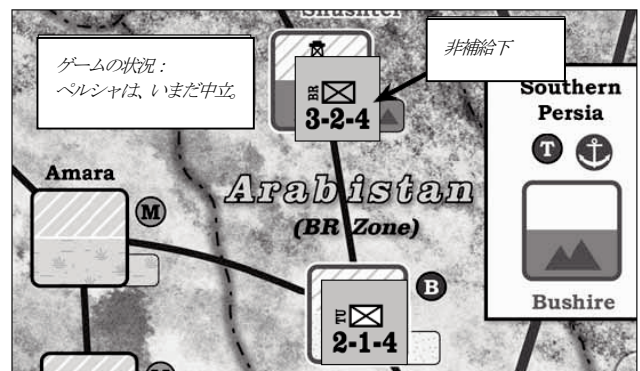
a. 補給線は、無制限の長さであることができます。

b. 通常、補給線はプレイヤーの完全支配下にあるスペースのみを通過してたどられます（11.2.2 を参照）。これは、プレイヤーが敵ユニットを通して補給をたどることができる唯一のときです。プレイヤーは、攻囲下の敵要塞を通して補給をたどることもできます（自軍ユニットがそのスペース内にあるため）。

▶ 14.1.3 補給をたどる制限 [Supply Tracing Limitations]

ユニットは、決して敵の完全補給下スペースを通して補給をたどることができず（中立国ギリシャを通して補給をたどっている連合軍ユニットを除きます）、又は友軍の攻囲下要塞を含んでいるスペースを通して（又はそこへ）たどることができません（そのスペースは、敵の正規戦闘ユニットを含むからです）。

例：Shushter の BR ユニットは、もしも Ahwaz の TU 正規戦闘ユニットによって切断されたら、中立ペルシャ内の非支配下スペースを通して補給をたどることができず、損耗フェイズ中に撃破されます。Shushter は、いかなる AP 補給源にも補給をたどれないため、やはり、CP 支配下のスペースになります。



▶ 14.1.4 港湾を通して補給をたどる [Tracing Supply through Ports]

ユニットは、友軍支配下の港湾へ、次いで友軍補給源へ補給をたどることができます。なぜならば、友軍支配下の港湾の連鎖を通してからです。以下に注意してください。:

- 競合状態の CP 支配下地方内の AP ユニットは、補給をたどるためにその地方内の港湾を使用できます。注釈：これは、英国海軍の影響のためです。
- CP プレイヤーは、「封鎖」[BLOCKADE] イベントがプレイされた後に、黒海とカスピ海を除く海上によって補給をたどるために港湾を決して使用できません。
- AP プレイヤーは、もしも Bosphorus 要塞スペースを支配する場合

合にのみ、海上によって補給をたどるために Constantinople を（もしもロシアに補給をたどっていたら）、又は全ての海峡／フェリー・レーン（もしも非ロシア AP 補給源へたどっていたら）を使用できます。

14.1.5 要塞と補給 [Forts and Supply]

要塞は、補給を必要とせず、OOS であることによって害されません。要塞を含んでいるスペースは、たとえそのスペースが OOS になるとしても、友軍支配下に留まります（その要塞が攻囲されない限り）。このようなスペース内のユニットは、通常の補給を受けるか又は OOS 罰則を被ります。

▶ 14.1.6 孤立状態の補給源 [Isolated Supply Sources]

国土の残りから切断された補給源は、それでも補給源として完全に機能します。例：AP の Adana への侵攻が成功したら、Constantinople から Damascus を切断できますが、Damascus はそれでも存立できる補給源になります。

▶ 14.1.7 混乱補給下 [Disrupted Supply] (11.2.2.2 を参照)

不正規ユニット、部族、蜂起マーカーは、敵ユニットを OOS にしませんが、それらが存在するスペースを混乱させることを忘れないでください。もしも敵ユニットが混乱状態スペースを通して（又は外へ）のみ補給をたどれたら、混乱補給下を被ります。

- ・混乱補給下を被っている敵ユニットを含んでいるスペースは、活性化するために +1 OPS がかります。
- ・混乱補給下を被っている敵ユニットは、+1 SR ポイントと回復するために二倍の RPs がかります。
- ・もしも蜂起マーカーが敵ユニットと同じスペース内にあると、それでも混乱補給下が適用されます。

▶ 14.1.8 地方を通して補給をたどる

[Tracing Supply through Regions]

補給は、たとえ地方が「競合状態」（地方内に友軍と敵ユニットの両者が存在する）であっても、友軍競合状態の地方を通して友軍補給源までたどることができます。ユニットは、競合状態の敵支配下地方の外へ補給をたどることができますが、そのような地方を通過できません。これには、敵支配下の競合状態地方内の港湾を使用して補給をたどるための AP ユニットの能力を含みます。

▶ 14.1.9 限定補給 [Limited Supply]

限定補給源にのみ補給をたどれるユニットは限定補給下で、移動のために活性化できますが、SR、戦闘のために活性化、LCUs に編成、RPs を受けることはできません。

▶ 14.2 補給源 [Supply Sources]

14.2.1 中欧列強の補給源 [Central Powers Supply Sources]

CP ユニットののための補給源は、Galicia、Sofia（CP 同盟国のとき）、Constantinople、Kayseri、Erzincan、Damascus、Baghdad です。

- ・中立のアフガニスタン、CP 同盟国の中央アジア、Medina、Maan は、限定補給源として機能します。これは、そのスペースのみに補給をたどっている CP ユニットの、OOS により除去されないことを意味します。限定補給源にのみたどっているユニットは、**限定補給下**です。ユニットは、限定補給源上に創設できません。
- ・もしもアフガニスタンが CP 同盟国で CP 支配下であると、**二重トルコ／アフガン国籍の完全 CP 補給源**として機能します。ただし、そこにはアフガン CP ユニットののみを配置又は創設できます。
- ・上記の制限に加えて、その祖国の外部にある補給源にのみ補給をたどっている CP ユニットの、**限定補給下**です。これには、以下を含みます。：
 - a. Sofia 又はトルコにのみ補給をたどっている GE と AH のユニット
 - b. Sofia 又は Galicia にのみ補給をたどっている TU ユニットの

- c. Sofia 以外のいずれかの補給源に補給をたどっている BU ユニットの

14.2.2 ロシア軍の補給源 [Russian Supply Sources]

RU の補給源は、Odessa、Tiflis、**中央アジア**、Petrovsk です。もしも RU VP マーカーでマークされたら、Trabzon も RU 補給源です。9.5.3.2(d) と 9.5.3.2(e) を参照してください。

- ・RU、SB、RO のユニットは、黒海を通して、海上によって補給をたどることができます。
- ・BR の補給源へのみ補給をたどっている RU ユニットの、**限定補給下**です。
- ・例外：2つの RU ユニットの、非ロシア軍補給源を使用できます。—ギリシャで闘った 2/4 特殊師団とユーゴスラヴィア師団の両方は、英国海軍によって補給されました。

14.2.3 イギリス軍の補給源 [British Supply Sources]

BR の補給源は、スーダン、インド、AP 支配下の島嶼根拠地です。IN と ANZ のユニットは、BR の補給源を使用します。RU の補給源にのみ補給をたどっている ER/IN/ANZ のユニットは、**限定補給下**です。FR と IT のユニットは BR 補給源から補給を引き、RU の補給源にのみ補給をたどっている FR と IT のユニットは**限定補給下**です。

14.2.4 セルビア軍の補給源 [Serbian Supply Source]

セルビア軍の崩壊の前、SB ユニットの、セルビア内のどこでも常に補給下です。これらは、いずれかの友軍支配下の BR 又は RU の補給源にも、海上による場合を含み、補給をたどることができます。

14.2.5 ルーマニア軍の補給源 [Romanian Supply Sources]

RO ユニットの、いずれかの RU 補給源まで、陸上又は港湾を介して補給をたどります。

14.2.6 ギリシャ軍の補給源 [Greek Supply Sources]

GR ユニットの、ギリシャ内では常に補給下です。これらは、AP 支配下の Athens を含む（もしも AP 同盟国であれば）、いずれかの支配下の友軍補給源に補給をたどることもできます。

14.2.7 アラブ AP の補給源 [Arab AP Supply Sources]

アラブ北方軍とアラブ叛乱ユニットは、いずれかの支配下 ER 補給源へ補給をたどることができます。注釈：これらのユニットは、たとえ CP 支配下であっても、Hejaz を完全補給源として扱うこともできます。

14.2.8 ペルシャ軍の補給源 [Persian Supply Sources]

PE ユニットの、Azerbaijan と Arabistan を含む、ペルシャ内のどこでも補給下です。

14.2.9 スペースと OOS [Spaces and OOS]

スペース（ユニットではありません）は、損耗フェイズ中に OOS 状態についてチェックしているとき、プレイヤーによっていずれかの友軍支配下補給源へ補給をたどることができます。例：ロシアのスペースは、BR 補給源へ補給をたどることができます。

14.2.10 部族と補給 [Tribes and Supply]

部族は、もしもその移動範囲内—その部族のシンボルを持つスペースから完全な 1 移動にあると常に補給下で、この距離の判定目的において敵ユニットは無視します。

14.2.11 非正規ユニットと補給 [Irregular Units and Supply]

非正規ユニットについての補給は、プレイヤー補助カード「競技用コマ」の 3.2.1.2 に従って判定されます。

14.3 非補給下の影響 [Out of Supply Effects]

選択 OOS ルールについては、プレイ・ブックの 19.1 を参照してください。

14.3.1 OOS ユニットの制限 [Limitations on OOS Units]

OOS ユニットの、以下ができません。：

- ・移動又は戦闘のために活性化させる。
- ・SR。
- ・塹壕の建設（ただし、存在している塹壕の特典を受ける）。
- ・CCs（戦闘カード）の特典を受ける。
- ・RPsを受ける（ボーナス RPS を含める）。

これらの制限は、混乱補給下のユニット（OOS ではありません）には適用しません。

14.3.2 補給と損耗フェイズ [Supply and the Attrition Phase]

▶ 14.3.2.1 ユニットの [Unit]：損耗フェイズ中に OOS のユニット（LCU 又は SCU）は、永久に除去されます。注釈：両プレイヤーの OOS ユニットの、同時に取り去られます。それ故、敵 OOS ユニットの除去は、友軍 OOS ユニットの補給線を開けません。

14.3.2.2 スペース [Space]：損耗フェイズ中、非破壊友軍要塞を含まない友軍支配下スペースは、友軍戦闘ユニットが OOS になることで除去されると、敵支配下になります（VP スペースを含めます）。スペースは、損耗について同時にチェックされます。中立スペースは、決して損耗のために変換されません。もしもロシア軍の補給源へたどることができてロシア、アゼルバイジャン、コーカサス、中立ペルシャ内にあると、損耗の結果変換された VP スペースも RU としてマークします。もしもロシアの補給源へ戻ってたどることができて、他の最寄りの連合軍補給源（Anatolia と Mesopotamia の港湾を含めます）よりも近ければ、Anatolia、バルカン諸国、Mesopotamia 内の損耗によって変換された VP スペースも RU としてマークします。他の全てのスペースは、損耗中に RU の VP スペースに変換できません。3.2.4.1 も参照してください。注釈：スペースは、敵補給の存在のためではなく、友軍補給の欠乏のため損耗フェイズ中に敵支配下になります。友軍の OOS スペースは、支配を変更するために敵補給源へたどる必要はありません。

14.3.3 OOS 防御側への戦闘の影響 [Combat Effects on OOS Defenders]

- ユニットは、戦闘中非補給下の間に撃破されたとき、永久に除去されます（再建できません）。除去された LCU の場合、代替 SCU は除去又はマップ上に置かれませんが（12.6.7.b を参照）。
- OOS のとき、ユニットは通常の戦闘ルールによって要求された退却を行わなければなりません。

15.0 要塞 [Forts]

15.1 ルールの概要 [General Rules]

15.1.1 要塞の総括 [Forts Overall]



ユニットは、要塞を攻囲できない限り、移動又は戦闘中に非攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースへ進入できません。非攻囲下の敵要塞を含んでいるスペースに進入したユニットは、そのアクション・ラウンドに更に移動又は前進ができません。

15.1.2 攻囲に成功する前の要塞破壊 [Destroying a Fort before a Successful Siege]

要塞を除去するために攻囲する必要はありません。非攻囲下要塞は、隣接スペースから攻撃することができ、もしも攻撃側の損失ナンバーがその要塞の戦力以上であると破壊されます。攻囲下要塞は、そのスペース内のユニットによってのみ攻撃され得ます。

15.1.3 要塞の戦闘戦力 [Fort Combat Strength]

要塞は、その戦闘値（CF）を自身のスペース内で防御している友軍ユニットの戦力に加えますが、要塞は決して攻撃に参加しません。

15.1.4 要塞の側面攻撃と塹壕 [Flank Attacks and Trenches in Fort]

そのスペース内に友軍ユニットを持たない要塞は、決して側面攻撃の目標とならず、そのスペース内の塹壕から特典を得られません。側面攻撃は、敵要塞と非塹壕化の敵ユニットを持つスペースに対して行うことができます。要塞スペース内の友軍ユニットは、そのスペース内の塹壕からの特典（並びに防御しているときに要塞の CF

を含めます）を受けます。

15.1.5 要塞と損失ナンバー [Forts and Loss Numbers]

損失ナンバーは、もしも以下であると要塞に適用されます。（１）スペース内で防御している戦闘ユニットがないか、又は（２）全防御ユニットが除去された後（除去された LCU を置き換えた SCU を含めます）、要塞の戦力以上の十分な損失ナンバーが残っている場合。防御している要塞は、もしも戦闘でいずれかの戦闘ユニットが生き残ったら（たとえそれらが要塞のスペースから退却しているとしても）、未消化の損失ナンバーによって影響を受けません。

15.1.6 要塞の破壊 [Destroying a Fort]

防御している要塞は、損害が要塞の戦力と同数又は超過しない限り、戦闘によって影響を受けません。同数又は超過する場合、要塞は破壊されます。要塞は決して減少状態にならず、決して部分的な損害を受けません。

15.1.7 要塞と修理 [Forts and Repair]

要塞は、修理できません。いったん破壊されたら、これらはゲームの残りについてその状態に留まります。

15.1.8 要塞スペースの支配 [Control of Fort Spaces]

あるスペースは、非破壊状態の友軍要塞がスペース内にある限り、たとえその要塞が攻囲されていても、敵によって支配され得ません（そしてその VP を獲得できません）。ただし、攻囲しているプレイヤーのユニットは、その要塞スペースを通過して補給をたどることができます。

15.2 攻囲 [Besieging]

15.2.1 攻囲の方法 [How to Besiege]



敵の要塞を攻囲するためには、（１）少なくとも 1 LCU 又は（２）要塞の戦力に相当する数の SCU s（正規と／又は非正規）のどちらかが、単一のアクション・ラウンド中に移動又は戦闘後前進を介して要塞のスペースに進入しなければなりません。もしも移動していると、攻囲しているユニットはその移動を要塞のスペース内で終了しなければなりません、その要塞の攻囲に要求された超過分のユニットは、移動を継続してそのスペースを通過できます。スペース上に攻囲下要塞マーカーを置きます。

例外：強襲上陸を実施しているとき、強襲上陸中に上陸した要塞を攻囲している間、RU 海兵師団は 3 SCU s としてカウントされ、Bosphorus 要塞又は Trabzon（もしも非占有状態であれば）に上陸して要塞を攻囲できます（18.6.6 を参照）。

15.2.2 攻囲の影響 [Effects of Siege]

敵の要塞が攻囲下に留まる限り、攻囲側のユニットは、補給をたどることを含め、全ての目的において要塞を無視できます。ただし、攻囲しているプレイヤーは、攻囲下要塞スペース全体の完全支配を獲得しません（その VP(s) 又は聖戦ポイントを獲得しません）。

15.2.3 攻囲しているユニットの隣接スペース攻撃 [Besieging Units Attacking Adjacent Spaces]

プレイヤーは、攻囲下敵要塞スペース内のユニットを戦闘のために活性化できます。ただし、要塞を攻囲するために要求されたユニットを上回るユニットのみが、隣接スペースを攻撃できます。攻囲下要塞のスペース内の全ユニットは、要塞自体を攻撃できます（攻囲部隊の一部ではない非正規ユニット又は部族を含めます）。

15.2.4 攻囲下要塞を離れるユニットの移動 [Moving Units off Besieged Forts]

プレイヤーは、もしもアクション・ラウンドの終了までに友軍ユニットが要塞のスペース内に留まるものの、それが要塞を攻囲できないことを意味すると、攻囲下の敵要塞を離れてユニットを移動できません。

15.2.5 攻囲しているユニットの損失 [Losses to Besieging Units]

もしも要塞を攻囲しているユニットが、要塞を攻囲するために要求された最低数未満に減少したら、これらのユニットは退却する必

要はありませんが、要塞はもはや攻囲下ではありません。

- これらのユニットを移動で出すことは、要求されません。これらは、要塞のスペース内に留まることができます。
- 攻囲フェイズ中、降伏のサイ振りは行われません。
- 補給は、要塞のスペースを通過してたどることができません。ただし、スペース内のユニットは、それでも外へ補給をたどることができます。
- もしも追加の友軍ユニットがスペースに進入したら、アクション・ラウンドの終了時までには要塞は再び攻囲されなければならない、さもないと移動は非合法です。

▶ 15.2.6 部族と非正規部隊による攻囲 [Siege by Tribes and Irregulars]

部族は要塞を攻囲できませんが、不正規ユニットは攻囲できます。

15.3 攻囲の解決 [Siege Resolution]

各ターンの攻囲フェイズ中、攻囲下の要塞が降伏するかどうかチェックします。

15.3.1 降伏のチェック [Surrender Check]

各攻囲下要塞についてサイが振られます。もしもサイの目が攻囲下要塞の戦力（損失値）よりも大きければ、その要塞は除去されます。要塞を破壊マークでマークし、スペースの支配を勝利プレイヤーに移管します。もしもサイの目が要塞の戦力以下であると、影響はありません。

▶ 15.3.2 攻囲と悪天候のチェック [Siege and Severe Weather Checks]

ユニットは、悪天候のチェックを行うことなしで要塞の攻囲と攻囲の解決を実施できます（すなわち、攻囲の解決は、戦闘ではありません）。

16.0 戦争状態、聖戦、革命

[War Status, Jihad, and Revolution]

16.1 参戦段階 [War Commitment Level]

3段階の参戦があります。：動員、限定戦争、総力戦です。

16.1.1 ゲーム開始時の参戦 [War Commitment at Game Start]

両プレイヤーは、1914年（キャンペーンと限定戦争）シナリオを「動員」で開始します。両プレイヤーは、1916年シナリオを「総力戦」で開始します。

16.1.2 参戦段階変更のチェック

[Checking for War Commitment Level Change]

1914年とキャンペーン・シナリオの1915年冬季ターン（ターン2）に開始して、戦争状態フェイズ中に両プレイヤーは自身の参戦段階をチェックします。1916年総力戦シナリオ中は、参戦段階をチェックする必要がありません。

16.1.3 動員から限定戦争まで [From Mobilization to Limited War]

もしもプレイヤーの現行参戦段階が「動員」で、戦争状態フェイズ中にその戦争状態が4以上であると、参戦段階が「限定戦争」に上昇します。プレイヤーは、自軍引きパイルに自軍の限定戦争カードを加え、次いで新たな引きパイルを形成するため、自軍引きパイルと捨て札パイルを一緒にしてシャッフルします（永久に取り去られたカードを除外します）。

16.1.4 限定戦争から総力戦へ [From Limited War to Total War]

もしもプレイヤーの参戦段階が「限定戦争」で、戦争状態フェイズ中にその戦争状態が11以上であると、参戦段階が「総力戦」に上昇します。プレイヤーは、自軍引きパイルに自軍の総力戦カードを加え、次いで新たな引きパイルを形成するため、自軍引きパイルと捨て札パイルを一緒にしてシャッフルします（永久に取り去られたカードを除外します）。

16.1.5 参戦の減少 [Decrease in War Commitment]

プレイヤーの参戦状態は、決して減少しません。それ故、プレイヤーの参戦段階は、決して減少しません。

16.1.6 参戦マーカーの撤去 [Removing War Commitment Markers]

いったんプレイヤーの参戦段階が総力戦に上昇したら、その戦争状態マーカーをプレイから取り去ることができます。そのプレイヤーがプレイする、戦争状態ナンバーを持つその他のイベントは、統合戦争状態を増加させることを継続し、そのマーカーを移動させなければなりません。

▶ 16.2 終戦 [Ending the War]

ゲームは、常に自動的勝利又は休戦のどちらかで終了しなければなりません（5.0を参照）。戦争状態フェイズ中、どちらかが発生したかどうかチェックします。

- 自動的勝利は、以下の場合に発生します。（1）VP合計が20以上、又は0以下、あるいは（2）VPマーカーが総合記録欄上のCP自動的勝利マーカーと同じスペース（又はそれよりも高いスペース）内にある。

- 休戦は、以下の場合に発生します。（1）ターン・マーカーと休戦マーカーが、総合記録欄上で同じスペース内にある。あるいは（2）ゲームの最終ターンに自動的勝利がなければ。

▶ 16.3 聖戦 [Jihad]

16.3.1 聖戦段階 [Jihad Level]

聖戦段階は、イベントとプレイヤーのアクションによって増減します。多数のCPカードについては、イベントがプレイできるようになる前に、聖戦段階を一定の段階に到達させなければなりません。：注釈：聖戦段階は、いったん増加したら減少させることが困難です。したがって、APプレイヤーは可能な限り聖戦段階を低く抑えなければ、聖戦はAPの戦争努力を極めて妨害するかも知れません。

16.3.1.1 聖戦段階の増加方法 [How to Increase the Jihad Level]：

- イベント・カード
- CPの戦闘後前進により、非バルカン橋頭堡マーカーを捕獲（+2聖戦）
- オスマン帝国内部の特定港湾から唯一補給を引いている最後のAPユニットを戦闘で撃破する（又は海上による退却を強制する）（+2聖戦）—12.7.11を参照。
- オスマン帝国内部の港湾を捕獲することにより、そこを通して唯一の補給線をたどっていたAPユニットを非補給下に置く。注釈：これは、非補給下のAPユニットの撃破（+1聖戦）についての特典に追加されます。
- APプレイヤーが、特定の非バルカン橋頭堡又はオスマン帝国内の特定港湾を通して唯一補給を引いている最後のユニットを任意に撤退させる。（+1聖戦）
- CPプレイヤーが聖戦都市を占領する（都市のVP値にかかわらず、聖戦都市毎に+1聖戦）。このボーナスは、アクション・ラウンド毎、都市毎に一度のみ適用されます。注釈：Qumの神聖都市は、VP都市ではありません。
- バルカン諸国の外部で、損耗フェイズ中に非補給下のRU、BR、IN、ANZの正規戦闘ユニットを除去（そのターンにどれだけ多くのユニットがOOSで除去されたかにかかわらず、これが発生するターン毎に+1聖戦）。
- 成功した聖戦叛乱（+1又は+2聖戦、16.3.3.5に従います）



16.3.1.2 聖戦ポイントの減少方法 [How to subtract Jihad Points]

- ・イベント・カード
- ・AP が聖戦都市を占領する（聖戦都市毎に－1 聖戦）

16.3.1.3 聖戦都市のリスト [List of Jihad Cities] :

- ・1914 年に CP プレイヤーの支配下で開始する聖戦都市は、[Jerusalem](#)、[Baghdad](#)、[Mecca](#)、[Medina](#) です。
- ・1914 年に AP プレイヤーの支配下で開始する聖戦都市は、[Cairo](#) です。
- ・Qum の聖戦都市は、元々1914 年に中立です（しかも VP の価値を持ちません）。

16.3.2 部族 [Tribes]



聖戦段階が1ポイント増加する毎に、CP プレイヤーは直ちに（どちらかのプレイヤーによる更なるアクションの前）部族紛争記号から部族を取ってマップ上に置かなければなりません（CP プレイヤーが、現在マップ上に新たな聖戦段階以上又は以下の数の部族を持つかどうかにかかわらず）。

a) 部族は、部族の色と合致しているシンボルを持ち、敵ユニットを含んでいない（たとえカラの敵支配下 VP スペースであっても）いずれかのスペース内に置くことができます。部族は、敵ユニットを含んでいるスペース内に置くことができませんが、敵ユニットを含んでいる地方内に置くことができます。

b) 聖戦段階が減少するとき、超過した部族は直に取り去られません。

c) 革命フェイズ中、マップ上の部族の数が聖戦段階と比較されます。もしも聖戦段階よりも多くの部族がマップ上にあると、超過した部族を部族紛争記号（CP プレイヤーの選択）へ戻します。もしもマップ上の部族が少なければ、CP プレイヤーは部族紛争記号から十分な部族を加えてマップ上に置き、マップ上の部族数を聖戦段階まで持ってきます。注釈：もしも部族紛争記号上にこれを行うための十分な部族がなければ、除去された部族は差を埋めるために使用できません。

d) もしも部族がこのインパルスの戦闘のために活性化したスペース内に置かれ、戦闘が未だに起きていなければ、戦闘に参加できません。

16.3.3 聖戦叛乱 [Jihad Revolts]

16.3.3.1 前提条件 [Prerequisites]

「汎トルコ主義」[PAN-TURKISM] イベントがプレイされた後になるまで、聖戦叛乱は発生し得ません。各聖戦叛乱は、追加の前提条件も持ちます。

国/地方 [Country/Region] 前提条件イベント [Prerequisite Event]

エジプト	「スエズの解放」[LIBERATE SUEZ]
インド	「インドの蜂起」[INDIAN UPRISING]
アフガニスタンと中央アジア	「アフガニスタン派遣団」[MISSION TO AFGHANISTAN]

16.3.3.2 聖戦叛乱評価値 [Jihad Revolt Ratings] : 2つの聖戦ナンバーが、聖戦叛乱が発生し易い各国又は地方内に列記されます（例：中央アジア内の 8/13）。最初の番号は、もしもその国に CP の正規戦闘ユニットが存在すると使用されます（非正規ユニットと部族は、この要件を満たしません）。二番目の番号は、もしも国内に CP の正規戦闘ユニットが存在しなければ使用されます。注釈：エジプト内の CP ユニットの、この目的において「エジプト内」としてカウントするため、スエズ運河の西にいなければなりません。

16.3.3.3 直ちに聖戦反乱のサイを振る [Immediate Jihad Revolt Roll] : CP の正規戦闘ユニットが、最初に叛逆の影響を受け易い国

に進入したとき、前提条件のイベント（「汎トルコ主義」[PAN-TURKISM] を含む）がプレイされていると仮定して、CP プレイヤーは直ちにフリーの聖戦叛乱のサイ振りを獲得します。この場合、CP の正規戦闘ユニットが国内にいたので、最初の聖戦ナンバーを使用します。

16.3.3.4 聖戦叛乱のチェック [Jihad Revolt Check] : もしも前提条件のイベントがプレイされていたら、各ターンの叛乱フェイズ中に一度の聖戦叛乱チェックを行うことができます。CP プレイヤーは、聖戦叛乱が認められる1つの国又は地方（エジプト、インド、アフガニスタン、中央アジア）を選択し、サイを1つ振り、サイの目に現行の聖戦段階を加えます。

・もしも結果がその国に列記された二番目の聖戦ナンバー以上であると、その国は叛逆します。

・もしもその国に列記された二番目の聖戦ナンバー未満であるものの、最初の聖戦ナンバー以上であれば、CP プレイヤーがその国内に正規の戦闘ユニットを持つと、その国は叛逆します。

・さもなければ、叛乱は失敗です。失敗による罰則はありません。

16.3.3.5 成功した聖戦叛乱 [Successful Jihad Revolts] : もしも国又は地方が叛乱を起こしたら、以下の結果を履行します。

・中央アジアの叛逆 [Central Asian Rebellion] : 聖戦段階に+1を加えます。中央アジア内に中央アジア叛逆ユニットを置きます。中央アジアは、各ターンの中央アジア人ユニットのために1RPを受け取ります。たとえ AP ユニットの存在するか又は中央アジアが AP 支配下であっても、ユニットを再建できます。ユニットは、[Baku](#) 又は [Enzeli](#) を攻撃できません。中央アジアは、CP の限定補給源になります。



・アフガニスタン同盟 [Afghanistan Alliance] : 聖戦段階に+1を加えます。アフガニスタン内に3つのアフガン人ユニットを置きます。これらのユニットは、アフガニスタン内では常に補給下です。アフガニスタンは、各ターンのアフガン人ユニットのために1RPを受け取ります（たとえ AP ユニットの存在するか又はアフガニスタンが AP 支配下であっても、アフガニスタン内のみユニットを再建できます）。アフガニスタン（通常は CP の限定補給源）は、移動又は戦闘のための活性化を含み、いまや CP ユニットの補給するために使用できます。ただし、アフガニスタンのみに補給をたどっている非アフガン人ユニットは、SR 又は RP の受け取りができず、非アフガン人ユニットをそこに配置又は再建できません。両プレイヤーのユニットは、いまやアフガニスタンに進入できます。

・エジプトの叛逆 [Egyptian Rebellion] : 聖戦段階に+2を加えます。エジプト又はスーダン内のいずれかのカラ又は CP 支配下スペース（たち）に、3つのエジプト人ユニットを置きます。これらのユニットは、エジプトとスーダン内のどこにいても補給下で、これらのエリア内に留まらなければなりません。エジプトは、各ターンのエジプト人ユニットのために1RPを受け取ります（たとえ AP 支配下であっても、ユニットは AP ユニットのによって占められていないエジプト又はスーダン内のいずれかのスペース内に再建できます）。

・インドの暴動 [Indian Mutiny] : 聖戦段階に+2を加えます。マップ上又は予備ボックス内の各 IN ユニットのサイを振り、1又は2のサイの目で永久にユニットを除去します。除去/補充可能ユニット・ボックス内の IN ユニットの、永久に除去されます。インド内に3つのインド人暴動ユニットを置きます。これらのユニットは、インド内で常に補給下です。インドは、各ターンのインド人暴動ユニットのために1RPを受け取ります。ユニットは、たとえ AP 支配下であってもインド内に再建できます。注釈：未来の IN ユニットの、完全に AP の支配下で登場します。



注釈：もしも上に列記されたいずれかのユニットが、補給下のエリア、スペース、地方内から退却することを強制されたら、除去されます。

▶ 16.4 ロシア革命 [Russian Revolution]

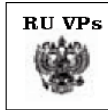
16.4.1 RUの支配マーカー [RU Control Markers]

ゲームを通して、RUの支配マーカーは、ロシア革命の時期を計算するため、RUユニットによって占領されたVPスペースに旗を掲げるために着実に使用しなければなりません。注釈：RU/PEユニットとアルメニア人蜂起ユニットは、この目的においてRUとしての資格を持ちます。

16.4.2 RUのVPマーカー [The RU VP Marker]

RUのVPマーカーは、得失されたRUVPsの実数を反映させるために移動させなければなりません。これは、もしもAPプレイヤーが、RUユニットが占領したよりも多くのRUVPスペースを失っていたら、負の数字になり得ます。

- RUの補給源から補給を引いているRUユニットが、非APVPスペース（すなわち、元々中立又はCP所有としてマップ上で色コード化されたスペース）を占領するか、又はAPVPスペース（たとえ非ロシアであっても）を解放するとき毎に、RUVPマーカーを1スペース前方へ調整します。



- RUVPスペース又はRUの支配マーカーによって旗を掲げられたスペースが、CPユニットにとって占領された（又は解放された）とき毎に、RUVPマーカーを1スペース戻す調整をします。この数字は、負になり得ます。備忘：アゼルバイジャン内のVPスペースはRUのVPスペースで、もしもCPの支配下であるとRUVPの合計に対してカウントします。

16.4.3 ロシア革命の時期 [Timing of Russian Revolution]

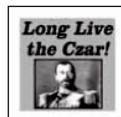
非常に重要：ロシア革命は、叛乱フェイズ中にロシアがConstantinopleを支配する限り開始できません（又は、もしも開始されていたら、ステージを前進できません）。もしも革命がすでに開始された後にこれが発生したら、BR RPsを再びRU RPsに変換して使用できますが、RU RPs自体は記録又は使用できません。

「パルヴス、ベルリンへ」[PARVUS TO BERLIN] イベントがプレイされたとき、ターン記録欄に3枚のマーカーが加えられます。

- a. Parvus マーカーを現行ターン上に置き、革命 [Revolution] マーカーを4ターン先に置きます。これら2枚のマーカーは、決して移動しません。注釈：「パルヴス、ベルリンへ」[PARVUS TO BERLIN] イベントは、ロシアにおいてドイツが後押しした扇動をあらわし、革命の両輪が回転し始めます。革命マーカーは、総合記録欄上に示されたRUVPsの数にかかわらず、革命が発生し得る最も早いターンを示し、この4ターンの遅延はAPプレイヤーのための猶予期間（革命の潜伏期）をあらわします。



- b. 「ツァーリ万歳！」[Long Live the Czar!] をすでに得／失したRUVPsの実数（総合記録欄上でRUVPマーカーを使用して記録された）に一致するターンの数だけ前方又は後方に置きます。RUVPが得失されるとき毎に、このマーカーは1ターン前後に移されます。注釈：もしも実質RUVPが0であると、ツァーリ万歳マーカーをパルヴス・マーカーと同じスペース内に置きます。



例：もしもターン3に「パルヴス、ベルリンへ」[PARVUS TO BERLIN] イベントがプレイされたら、パルヴス・マーカーをターン3のボックス内に置き、革命マーカーをターン7のボックス内に置きます。もしもAPプレイヤーがすでに4RUVPsを獲得し、1RUVPを失っていたら（実質3RUVPsを獲得）、ツァーリ万歳！マーカーはターン6のボックス内（パルヴス・マーカーの3ターン前方）に置かれることになります。この例では、APプレイヤーがどれだけ悪い動きをしても、革命はターン7の前に開始できないことに注意してください。パルヴス・イベントは決してターン3の前に使用可能にならず、しかも革命はパルヴスがプレイされた後の4ターンよりも早く開始できないため、ターン7は革命が発生し得る最も早いタ

ーンであることにも注意してください。

- c. いったん、ターン・マーカーが革命マーカーを含んでいるスペースに到達したら、プレイヤー諸氏は（ゲームの残りについて）ロシア革命が開始されるかどうか調べるため、各ターンの革命フェイズ中にチェックしなければなりません。もしも革命フェイズ中に、ツァーリ万歳！マーカーがターン・マーカーと同じスペース（又はより低い数のターン）内にあると、革命が開始されます。

例：前の例の続きで、ターン7にプレイヤー諸氏はロシア革命が開始されるかどうかチェックを開始します。もしもターン7の革命フェイズ中に、ツァーリ万歳！マーカーがターン7のボックス又はより低い数のボックス内にあると、革命が開始されます。もしもそうでなければ、ロシア革命が開始されるまで、各ターンにチェックを繰り返します。この例では、もしもAPプレイヤーが7RUVPsを獲得して1を失っていたら（実質6RUVPsの獲得）、ロシア革命はターン9の革命フェイズ中（パルヴス・マーカーの6ターン後）に開始することになります。

16.4.3.1 不凍港 [Warm Water Port]

このカードは、もしもロシア軍ユニットが、元はオスマン帝国の一部で陸上によってPetrovskまで戻るRU支配下のスペースの連続したラインをたどることができる、ペルシャ湾又は東地中海上のRU支配下の港湾を占める場合にのみプレイできます。もしもスペースがすでにVPスペースでなかったら、それはVPスペースになります。このスペースの喪失は、通常の方法でRUVPスペースの喪失としてカウントすることになります。直ちにツァーリ万歳マーカーを2スペース進めます。

16.4.4 革命の開始 [Start of the Revolution]

ロシア革命が始まるとき、革命マーカーをロシア革命記録欄のステージ1に移します。

- パルヴスとツァーリ万歳！のマーカーを取り去ります。
- ロシア革命開始後の各ターン終了時の革命フェイズ中、革命マーカーを革命の次のステージへ進めます。

16.4.5 革命のステージ [Stages of the Revolution]

RU Revo- lution	Stage 1	Stage 2	Stage 3	Stage 4
-----------------------	------------	------------	------------	------------

革命が各ステージに進入するに連れ、以下が発生します。：

ステージ1：ゲームの残りについて：

- RU RPsを記録せず、又はBR RPsをRU RPsへ変換しません。注釈：このターンにすでに記録したRU RPsは、このターンに使用できますが、BR RPsは変換できません。
- RUユニットを含んでいるスペースの活性化は、戦闘について+1 OPSです。移動についての罰則はありません。
- もしもルーマニアが中立であると、VP合計を+2調整します（CPのルーマニアの油田と農業支配のため）。「ルーマニア」[ROMANIA] カードは、決してイベントとしてプレイできません。
- BRIN/ANZのユニットは、いまやVP罰則なしで中立ペルシャとアゼルバイジャンに進入できます。

ステージ2：以下のルールが適用されます。：

- 全ての完全戦力RUユニットを1ステップ減少させます（予備ボックス内のRU SCUsを含めます）。
- 軍団アセット・ボックス内のいかなるRU LCUも除去します。
- 革命のステージ2と3中、新たに登場するRUは減少状態です。

ステージ3：以下のルールが適用されます。：

- RU ユニットの、次のターン全体中に1つのみの攻撃を実施できます (ただし、これには単一スペースへの統合攻撃で、複数スペースからの RU ユニットの攻撃を含むことができます)。

ステージ4：以下のルールが適用されます。：

- 全ての RU と RU/PE ユニットの永久に除去します。新たな RU ユニットのゲームに登場できません (RU の増援カードは、イベントとしてプレイできません)。例外：1 個 RU 騎兵師団 (AP プレイヤーの選択) と RU ユーゴスラヴィア師団は、ゲームに留まります (BR 又は AP 同盟国 RPs を使用して)。これらのユニットは、MO の目的を除いて BR として扱われ、したがって他の BR ユニットの共にスタックできます (18.9.2 を参照)。

- AP プレイヤーは、GE のグルジア保護領ユニットを非占有下の Batum 又は Tiflis 内に配置できます。もしもスペースが AP 支配下であると、CP は VP を受け取れず、CP 支配下であると CP は VP を失います。このユニットと共にスタックできるユニットは、ありません。TU/TU-A ユニットのみが、このユニットを攻撃できます。もしも CP プレイヤーがこれを攻撃することを選択したら、バルカン諸国外の全 GE ユニットのゲームから取り去られ、GE RPs は決して再び TU RPs に変換できません。



- 5つのトランスコーカサス連合ユニット (ARM と GEO) をロシアと/又はコーカサス内のいずれかの AP 支配下スペース内に、スタッキング限度を遵守して置きます (プレイヤー補助カード「競技用コマ」上の 3.2.1.1 を参照)。
- 3つのソヴィエト蜂起マーカーを、マーカー上に指定されたスペース内に起きます (プレイヤー補助カード「競技用コマ」上の 3.2.4 を参照)。これらは、両プレイヤーの敵です。



- GE IX 軍を永久に除去します。もしも使用可能であれば、予備ボックスからの GE 歩兵 SCU と置き換えることができます (もしも使用不能であれば、置き換えられません)。

注釈：RU/PE ユニットの、上記の全てから影響を受けます。

16.5 戦争状態の VP への影響 [War Status VP Effects]

16.5.1 ガリシアのトルコ軍 [Turks in Galicia]

各夏季の戦争状態フェイズ中、もしも TU 軍団が Galicia 内にいると、CP プレイヤーは +1 VP を獲得します (詳細については 18.5 を参照)。注釈：1) Galicia 内の TU SCU は、この要件を満たしません。2) TU ユニットの、「エンヴェル・ファルケンハインの会談」[ENVER-FALKENHAYN SUMMIT] イベントの結果として、ゲーム毎に一度のみ Galicia に進入できます。3) もしもロシア革命がステージ4に到達していたら、VP は獲得されません。

16.5.2 英国海軍の封鎖 [Royal Navy Blockade]

各冬季の戦争状態フェイズ中、もしも「英国海軍の封鎖」[ROYAL NAVY BLOCKADE] イベントがプレイされていたら、-1 VP 調整があります。これは、2つの事柄が同時に起きるまで継続します。：

- CP の参戦段階が総力戦。
- Constantinople が CP 支配下の鉄道によって Galicia に連結している。

いったんこれら2つの事柄が両方とも起きたら、たとえ鉄道連結が後に切断されても、-1 VP の調整は決して再び発生しません。注釈：もしも CP プレイヤーが冬季ターン中に総力戦に到達するための準備ができており、Constantinople と Galicia 間の鉄道連結が

開かれていても、参戦段階は VP 調整が発生した後に変化するため、そのターンにまだ-1 VP 調整はありません。

16.6 国家の崩壊 [National Collapse]

このフェイズ中、ブルガリアが崩壊したかどうか調べるためにチェックします (18.8.2.3 を参照)。もしもセルビア又はルーマニアもこのターンに崩壊したら、18.8.3.3 と 18.8.4.3 に概説された手順に従います。備忘：ギリシャは、決して崩壊しません。

17.0 補充 [Replacements]

17.1 ルールの概要 [General Rules]

17.1.1 補充の総括 [Replacements Overall]

補充フェイズ中、プレイヤー諸氏は総合記録欄上でその国家の RP マーカーによって記録された数の補充ポイント (RPs) を消費できます。ユニットの回復又は再建のためのコストは、プレイヤー補助カード上で見つけることができます。

▶ 17.1.1.1 小同盟国 [Minor Allies]：

- AP 同盟国 (AP-A) RPs のみが、FR、RO、SB、ARM、GEO ユニットののために消費できます。これらのユニットは、AP 同盟国 RPs でのみ補充できます。
- ANZ、AP 同盟国 GR、GR-BR CND ユニットの、ANA (アラブ北方軍) を含むアラブ叛乱ユニットは、BR 又は AP-A RPs を使用できます。
- CP 同盟国 (CP-A) RPs は、BU、CP 同盟国 GR、AH ユニットののために消費できます。これらのユニットは、もしも補給線がユニットから Galicia までたどれたら、GE RPs も使用できます (ただし、ギリシャ軍ユニットの例外について 17.2.1.2 を参照)。

▶ 17.1.1.2 非正規ユニットと部族 [Irregular Units and Tribes]

補充フェイズ中、プレイヤー諸氏は非正規ユニットと部族を回復又は再建するため、SCU の標準コストでいずれかの友軍 RPs を使用できます (例外：アラブ叛乱ユニットは、BR 又は AP RPs のみを受けることができます)。

- 非正規ユニットは、その補給エリア内のいずれかのカラ又は友軍支配下のスペース上に再建されます (プレイヤー補助カード「競技用コマ」上の 3.2.1.2 を参照)。注釈：アラブ叛乱非正規ユニットは部族ではなく (CP プレイヤーのみが部族を持ちます)、これらのユニットは Hejaz、Aqaba、Jiddah 内にのみ再建できます (17.1.8 を参照)。

- 部族と非常に重要な事柄：部族は、もしも CP プレイヤーがこれらの部族のマップ上の色付スペースから以下のどれかに補給線をたどれる場合にのみ、再建又は回復できます。1) 友軍補給源、2) 友軍港湾 (いずれかの海)、3) 非占有状態の AP 支配下の港湾 (やはりいずれかの海)。再建された部族は、マップ又は予備ボックスではなく、部族紛争記号上に戻されます。

デザイン・ノート：(1) トルコ軍は、(ジェファー・パシヤの指揮統率の下で) 英国海軍の封鎖を避けて西エジプトの Senussi へ資金と武器を密輸できました。(2) 除去は、部族が全滅したことを意味するのではなく、戦闘又は「懐柔」(部族)を通して鎮圧されたのです。ときには、親 CP 部族がイギリスのために働くこともありました。例えば、Bawi 部族は、Ahwaz で石油パイプラインを切断し、イント駐留軍によって敗北した後に、パイプラインを修理する労働者を護衛するために雇われ、それを行いました！

17.1.2 未消費の RPs [Unspent RPs]

補充フェイズ中に消費しなかった RPs (残っている 1/2RP を含め) は、失われます。これらは、未来のターンのために取っておくことができません。ただし、未使用の TU RPs は、最大 TU RP マーカーをより高い位置に移動させます。

17.1.3 RPs と首都の敵支配 [RPs and Enemy Control of Capitals]

もしも敵が国家に首都スペース (トルコの場合は、Ankara では

なく Constantinople のみです) を支配又は攻囲したら、その国家によって (又はその国家のために) 消費できる RP はありません。
 例外: 1) *SB* と *GR* のユニットは、この制限によって影響を受けません。*GR* ユニットの、たとえ *Athens* が敵占有下であっても、ギリシャ内のいずれかのカラ又は友軍支配下スペース内に置くことができます。2) *SB* ユニットの、もしも *Belgrade* と *Nis* が敵支配下であると、それでも *Lemnos* 又は *AP* 支配下の *Salonika* に創設できます。

▶ 17.1.4 RPs と補給をたどること [RPs and Tracing Supply]

自国の支配下にある自国首都又は補給源に補給をたどれないユニットは、RPs の使用でいくらかの制限に直面します。

- Sofia 又はトルコ内のいずれかの補給源にのみ補給をたどっている GE と AH ユニットの、RPs を使用できません。
- Sofia 又は Galicia のみに補給をたどっている TU ユニットの、RPs を使用できません。
- Galicia 又はトルコ内のいずれかの補給源にのみ補給をたどっている BU ユニットの、RPs を使用できません。
- BR 補給源に補給をたどっている RU ユニットの、又は RU 補給源にのみ補給をたどっている BR/IN/ANZ のユニットは、RPs を使用できません。
- 中央アジア又はアフガニスタンを限定 CP 補給源として使用しているユニットは、RPs の受け取り又はこれらのスペース内に再建できません。

17.1.5 いかなるときにも RPs を受けられないユニット (●)

[Units Unable to Take RPs at Any Time]

いくつかのユニットは、決して RPs を受けることができません (決して回復できず、除去されたときに永久に取り去られます)。これらのユニットは、右上端にドットでマークされます。例外: 「予備役を前線へ」 [RESERVES TO THE FRONT] カード-CP#4 カードの歴史的注釈を参照してください (プレイ・ブック)。

▶ 17.1.6 いったん除去されたら RPs を受けられないユニット (▲) [Units Unable to Take RPs Once Eliminated]

いくつかのユニットは、マップ上に留まる限り RPs を受ける (回復する) ことができますが、もしも除去されたら永久に除去されます。これらのユニットは、右上端に三角形でマークされます。ただし、このようにマークされた TU/TU-A ユニットの、「トルコの戦争疲労」 [TURKISH WAR WEARINESS] イベントがプレイされた後は決して RPs を受けられません。例外: 「予備役を前線へ」 [RESERVES TO THE FRONT] カード-CP#4 カードの歴史的注釈を参照してください (プレイ・ブック)。

▶ 17.1.7 負の RPs [Negative RPs]

いくつかの国については、RPs は負になり得ます。負の RPs は、補充フェイズ中にマップのユニットを減少又は取り去ることをプレイヤーに要求します (9.4.3 を参照)。

- ある国家について記録された負の各 RP について、所有しているプレイヤーはその国家のユニットを減少又は除去しなければなりません。そのユニットの戦力の増加を計算するために使用される、同じ補充コストを使用します。部族には、負の RPs を使用できません。例: -1 *TURP* は、CP プレイヤーが 1 *TU* (又は *TU-A*) *LCU* を 1 減少させるか、1 *TU/TU-A SCU* を除去するか、2 *TU* (又は *TU-A*) *SCUs* を減少させなければならないことを意味します。
- この方法で除去されたユニットは、除去/補充可能ユニット・ボックス内に置かれます (もしも RPs を受け取ることができれば)。注釈: もしも *LCU* がこの方法で除去されたら、予備ボックスからの *SCU* を *LCU* に置き換える通常のルールを適用し、もしもそのような *SCU* が使用不能であれば *LCU* を永久に除去します。

▶ 17.1.8 再建ユニットの配置 [Placement of Rebuilt Units]

再建された *LCUs* と *SCUs* は、あたかも増援のごとく置かれます (9.5.3.2 を参照)。

- 再建された *LCUs* は、決して予備ボックス又は軍団アセット・ボックス内に置かれません。
- 再建された *SCUs* は、予備ボックス内 (もしも正規ユニットであれば) 又はマップ上 (9.5.3.2 に従って) 置くことができます。ただし
 - *SB* ユニットの、セルビアが崩壊しているか否かに従い、18.8.3.1 によって管理されます。
 - *PE* ユニットの (*CP* と *AP*) は、中立ペルシャ、友軍支配下のアゼルバイジャン内のいずれかのスペース又は地方内に再建できます。
 (*RU/PE* と *BR/PE* ユニットの、他の帝国のゾーン内に再建できません。これは、それぞれアラビスタン又はアゼルバイジャンを意味します)。
 - 除去された *FR* ユニットの、エーゲ海又は東地中海上のいずれかの *AP* 支配下港湾に再建できます。
 - 除去された *BR*、*IN*、*ANZ* の *LCUs* は、*AP* 支配下の *BR* 補給源又は東地中海、エーゲ海、ペルシャ湾上の *AP* 支配下港湾にのみ再建できます。
 - 除去された *RU LCU*s は、*AP* 支配下の *RU* 補給源 (ロシア軍支配下の *Trabzon* を含みます) にのみ再建できます。
 - 除去された *RO* ユニットの、ルーマニアの崩壊前に *Bucharest* 又は *Odessa* に再建できます。
 - 除去された GE と AH のユニットは、Galicia 内にのみ再建できます。
 - 除去された BU ユニットの、CP 支配下の Sofia 内にのみ再建できます。
 - 除去された *GR* ユニットの、ギリシャ内のいずれかのカラ又は友軍支配下のスペース内に再建できます。例外: *GR-BR CND* ユニットの、*Lemnos* 又はギリシャ内のいずれかの *AP* 支配下港湾に再建されます。
 - 除去されたアラブ叛乱非正規ユニットは、Hejaz (たとえ CP の支配下であっても) 又は *Aqaba* 又は *Jiddah* (もしも *AP* 支配下であると) 内に再建できます。

デザイン・ノート: *Aqaba* は、イギリス軍がアラブ叛乱の前線を補給できた唯一の港湾でした。Aqaba が征服されるまで、アラブ北方軍 (ANA) を編成して定期的に補給できませんでした。ANA の大多数は、ジェファー・パシャを含み、イギリス軍によって捕らわれたオスマン・アラブ人の捕虜でした。

- 再建された部族は、マップ上ではなく、部族紛争記号に戻されます。
- 再建された聖戦叛乱ユニットは、マップへ戻されなければなりません (予備ボックスへは不可)。
- 再建されたアフガン人、インド人、中央アジア人の聖戦叛乱ユニットの場合は、たとえ *AP* ユニットの存在するか又は地方が *AP* 支配下であっても、その元の地方内に置かれます。
- エジプト人聖戦叛乱ユニットの場合は、たとえ *AP* 支配下であっても、*AP* ユニットの占められていないエジプト又はスーダン内のいずれかのスペースに置かなければなりません。

▶ 17.2 RPs の変換 [Converting RPs]

17.2.1.1 トルコドイツ同盟 [Turko-German Alliance]: トルコは、ドイツからの物資供給に大きく依存していました。トルコへ補給を送るためのドイツの能力は、各補充フェイズに判定されなければなりません。

- いったんブルガリアが CP 同盟国になると、もしも補給線を Constantinople から Galicia まで鉄道によって陸上をたどること

ができれば、CP プレイヤーは使用可能ないずれかの GE RPs を TU RPs へ変換できます。

- さもなければ、ターン毎に 1 GE RP のみを TU RP に変換できます。これは、ドイツ軍ユニットがマップ上にいるか否かにかかわらず適用します。

17.2.1.2 GE RPs は、Galicia へ補給をたどっている AH ユニットによって、もしも補給が Sofia から Galicia にたどれると BU ユニットによって、CP 同盟国の GR ユニットによって（たとえ Galicia へ補給線をたどれなくても）使用できます。

17.2.2 AP RPs の変換 [Conversion of AP RPs]

大英帝国は、開戦後のロシアの軍備に多大な責任を持ちました。

- ゲームの開始時、BR RPs は RU RPs へ変換できません。
- 「キッチンナー」[KITCHENER] イベントは、ゲームの残りについて、ターン毎に 1 BR RP を RU RP へ変換することを認めます。
- 「アスキス/ロイド・ジョージの連立」[ASQUITH/LLOYD GEORGE COALITION] イベントは、ゲームの残りについて、AP がいずれか又は全ての BR RPs を RU RPs に変換することを認めます。

デザイン・ノート：キッチンナーは、ロシアへの軍需物資の供給を開始した立役者でした。アスキスとロイド・ジョージがイギリスの軍需物資欠乏を終了させたとき、ロシアへの軍備供給が加速されました。

▶ 17.3 封鎖と最大トルコ RPs

[Blockade and Maximum Turkish]

17.3.1 英国海軍の封鎖イベント [Royal Navy Blockade Event]

「英国海軍の封鎖」[ROYAL NAVY BLOCKADE] イベントがプレイされる時、Max TU RP マーカーを総合記録欄上の 25 スペース上に置きます。ゲームの残りについて、RPs のための戦略カードのプレイによって記録された各 TU RP について、Max TU RP マーカーは 1 ずつ下がります。もしも TU Max RPs マーカーが 0 に到達したら、RPs のための戦略カードのプレイによって、更なる TU RPs は記録できません。

- イベント・カード上のボーナス TU RPs の結果として、又は失敗した侵攻の結果として受け取る RPs、又は GE RPs から変換された RPs は、Max TU RP マーカーをシフトさせません。
- CP プレイヤーは、権利を持つ非変換 TU RPs の使用を辞退し、Max TU RP を未使用 TU RPs の数だけ戻すことができます。

17.3.2 封鎖の影響 [Effects of Blockade]

このトルコ経済の狭窄のため、CP が総力戦（戦争経済）に移行し、Constantinople と Galicia 間の鉄道が開通してドイツの支援がトルコに届き、封鎖の影響が相殺されるまで、各冬季ターンの戦争状態フェイズ中に VP が -1 調整されます。もしも CP が冬季ターンに総力戦に移行し（しかも鉄道が開通したら）、VP の調整は CP の総力戦シフトの前に発生します。いったん「封鎖」[BLOVKADE] イベントの VP 罰則が終了したら、たとえ鉄道が再び封鎖されても決して復活しません。

プレイ・ノート：史実では、連合軍の封鎖はトルコを締め付けました。封鎖が「アラブ人の離散」[ARAB DESERTION] と「トルコの戦争疲労」に組み合わされるとき、もしも 1915 年と 1916 年に人的資源を浪費したら、CP プレイヤーは 1918 年まで真の苦境であることに気づきます。もしも CP プレイヤーが長期戦を予想したら、TU RPs を節約して使用し、GE RPs に依存しなければなりません。これは、潜在的に CP プレイヤーがブルガリアーセルビア鉄道を開通させて防護することになります。同様に、AP プレイヤーはそれを保持又は奪回しなければなりません。

▶ 18.0 その他のルール [Other Rules]

18.1 制限エリア [Restricted Areas]

近東の 5 つの部分内の貧弱なインフラは、大部隊 (LCUs) の移

動と補給を厳しく抑制しました。これらの制限エリアは：1) シリア/パレスチナ（シナイを含む）、2) メソポタミア、3) アゼルバイジャン、4) アラビスタン、5) 大ペルシャ、中立ペルシャを構成している 3 つのペルシャ地方、中央アジア、アフガニスタン。

18.1.1 LCU の編成 [LCU Organization]

LCUs は、制限エリア内に編成（18.3 を参照）できますが、友軍の支配下補給源又は（AP についてのみ）友軍の補給下港湾まで鉄道によって連結したスペース内のみです。

18.1.2 限定された数の LCUs [Limited Number of LCUs]

a. このチャートに上に示されたごとく、プレイヤーの参戦段階に従って、各プレイヤーが各制限エリア内で補給できる LCUs の最大数があります（ただし、総力戦中、CP は制限エリア内で 3 つの LCUs を持てる前に「ベルリン-バグダッド鉄道」[BERLIN-BAGHDAD RAILROAD] イベントもプレイしなければなりません）。

	動員	限定	総力戦
制限エリア毎の LCUs の最大 # (プレイヤー毎) :	1	2	3—CP は、最初に「ベルリン-バグダッド鉄道」[BERLIN-BAGHDAD RAILROAD] イベントをプレイしなければなりません。

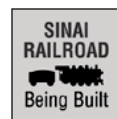
b. この限度は、制限エリア毎、プレイヤー毎です。：例：総力戦中、AP と CP プレイヤーは、シリア/パレスチナ/シナイに 3 LCUs、メソポタミアに 3 LCUs、中立ペルシャに 3 をそれぞれ持つことができます。この限度には、これらのエリアの 1 つにあるスペースへ導かれる橋頭堡上の LCUs を含めます。

c. もしもあるプレイヤーが、認められた数よりも多くの LCUs を制限エリア内に持つと（たとえ退却のためでも）、全ての超過 LCUs をあたかも非補給下のごとく永久に除去しなければなりません。所有しているプレイヤーは、永久に除去する LCUs を選択します。

18.2 未完成の鉄道 [Incomplete Railroads]

マップ上のいくつかの鉄道進捗は、未だ建設されていません。これらの連結は、それでも通常の移動と SCUs の SR のために使用できますが、一定のイベントがプレイされるまで鉄道として使用できません。したがって、そのイベントの前には、これらの連結は LCU によって SR のため、砂漠スペースを通過する LCU の移動のため（11.1.2.d を参照）、砂漠スペース内で戦闘又は編成するため（12.3.3 と 18.3.1.a を参照）、砂漠を通過する SCUs の SR（13.12.2 を参照）に使用できません。

18.2.1 シナイ鉄道 [Sinai Railroad]



ゲームの開始時、シナイ鉄道（Ismailia と Gaza/Beersheba 間の連結）は、未だ建設されていません。「マレイが指揮を執る」[MURRAY TAKES COMMAND] イベントがプレイされたとき、シナイ鉄道マーカー（「建設中」[“Being Build”] 面を向けて）をターン記録欄上で 3 ターン先に置きます。そのターンの開始時に、シナイ鉄道は AP プレイヤーのみによって使用するために完成します。シナイ鉄道マーカー（「完成済」[“Completed”] 面を向けて）をマップ上の鉄道の隣に置きます。ゲームの残りについて、AP プレイヤーは鉄道を LCUs の編成のため、SR のため、砂漠スペース内の移動と戦闘のために使用できます。

デザイン・ノート：イギリスは鉄道に沿って真水のパイプラインも建設したため、トルコはたとえ鉄道が捕獲されていても、決してシナイ砂漠内で LCUs を補給できません。パイプラインは、シナイを横切ってナイル川の水を汲み上げました。この水は、AP LCUs がいまや砂漠内で機能できる本当の理由です。イギリス軍は、もしもパイプラインがトルコ軍によって捕獲されても、水を止めてしまったでしょう。

18.2.2 ベルリンーバグダッド鉄道 [BELRIN-BAGDAD RAILROAD]

このイベントは、3つの効果を持ちます。

- Adana と Aleppo に隣接する未完成鉄道のトンネルは、たとえ現在連合軍の支配下であっても、直ちに完成して鉄道として完全に機能します。
- +1 VP。
- 3つまでの TU LCU が、いまや各制限エリア内で機能できます。

18.3 LCU の編成 [Organizing LCU]

もしもある国家が軍団アセット・ボックス内に LCU を持つと、同じスペースを占めるその国籍の SCU は、LCU に「統合」できます。

デザイン・ノート：これは、存在している SCU に特殊な軍団アセット (例えば、幕僚団、空軍、病院、通信、砲兵、機関銃、工兵) を加え、それ故その戦闘結束度と効果を増大させることをシミュレートします。

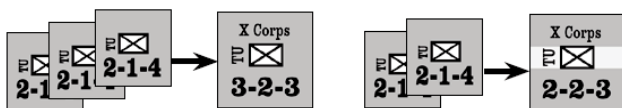
18.3.1 LCU を編成する場所 [Where to Organize LCU]

LCU は、いずれかの補給下、友軍支配下で LCU と同じ国籍の2つ又は3つの正規 SCU を含むスペースに編成できます。以下の例外があります。

- a. LCU は、もしもスペースが友軍で支配下の補給源又は (AP プレイヤーについては) AP 支配下の補給下港湾まで鉄道によって連結している場合にのみ、砂漠内で編成できます。
- b. TU と BU LCU は、湿地スペース内で編成できません (湿地に進入できないため)。
- c. LCU は、鉄道によってマップに連結していない地方内に編成できません。したがって、LCU は以下に編成できません：中央アジア、アフガニスタン、3つのペルシャ地方、インド、パルーチスタン (後者2つは、イギリス領インドの辺境地をあらわします)。
- d. TU LCU は、エジプト内に編成できません。制限地方内の LCU の編成上の条件については、18.1.1 も参照してください。
- e. 限定補給下の SCU は、LCU に編成できません。混乱補給下のユニットは、編成できます (スペースを活性化させるための追加コストの使用で)。

デザイン・ノート：これは、これらの地方内で大規模な組織を容易に支援するための、インフラの欠乏をシミュレートします。歴史的には、これらのエリア内で軍団が編成されなかった事実があります。

18.3.2 LCU 編成の手順 [Process for Organizing LCU]



- a. 完全戦力の LCU は、LCU と同じ国籍の3つの正規戦闘 SCU から編成されます。
- b. 減少戦力の LCU は、LCU と同じ国籍の2つの正規戦闘 SCU から編成されます。
- c. 両方の場合、使用された最初の2つの SCU は、LCU と正確に同じタイプでなければなりません (例えば、エリート歩兵)、より優れた SCU で代用できます。例：正規歩兵 LCU を編成しているとき、正規歩兵の代わりにエリート歩兵を使用できます。ただし、正規歩兵は、エリート歩兵 LCU を編成するために使用できません。
- この目的において、TU 歩兵師団は、TU-A 歩兵師団よりも優れていると見なされます。
- 非正規 SCU と部族は、使用できません。
- LCU を編成するために特殊 SCU を使用できません (たとえ特殊 LCU を編成しているときでも)。

- 特殊 LCU を編成しているときは、正規歩兵 (TU-A 歩兵を含め) 又は TU-A を含まないエリート歩兵を使用し、**TU-A 歩兵を含めません** (使用された最初の2つの SCU については。ただし、三番目の SCU として使用できます。下記を参照してください)。
- 使用した SCU は、完全戦力である必要はなく、減少戦力の SCU は完全戦力 LCU に編成できます。

d. 完全戦力の LCU を編成しているとき、使用する三番目の SCU は、たとえ優れていないタイプであっても、同じ国籍のいずれかの正規戦闘ユニットであることができ、**それでも 18.3.2.c.2 と 18.3.2.c.3 を適用します**。例：(1) 正規歩兵 LCU は、2つの正規歩兵 SCU と1つの騎兵 SCU を使用して編成でき、(2) 正規歩兵 LCU は、1つの正規歩兵 SCU と2つのエリート歩兵 SCU から編成でき、(3) 減少戦力の TU-ALCU は、2つの TU-A 歩兵 SCU を使用して、又は1つの TU 歩兵 SCU と1つの TU エリート歩兵 SCU を使用して編成できます。

e. 完全戦力の BR、IN、ANZ LCU を創設しているとき、三番目の SCU は AP プレイヤーの選択で大英帝国国籍 (BR、IN、ANZ) のいずれかであることができます。例：(1) 完全戦力の ANZ 騎兵 LCU は、2つの ANZ 騎兵 SCU と1つの減少戦力 IN 歩兵 SCU を使用して編成でき、(2) 完全戦力の BR 歩兵 LCU は、2つの減少戦力 BR 歩兵 SCU と1つの ANZ 騎兵 SCU を使用することにより編成できます。

f. LCU を編成するために使用した SCU は、同じスペース内でアクション・ラウンドを開始し、移動のために活性化されなければなりません。LCU に編成しているユニットは移動できませんが、そのスペース内の他のユニットは移動できます。

g. 軍団アセット・ボックス内の LCU のみが、編成されることができます。補充可能/除去ユニット・ボックス内の LCU は、決して編成を通じてマップへ復帰しません。これらは、補充フェイズ中に RPs を使用する再建のみによってマップへ復帰します。

h. LCU を完全戦力で編成しているとき、軍団アセット・ボックスから LCU を取り、マップ上の同じスペースから3 SCU を取り去り、LCU をそのスペース内に置きます。次に、取り去った SCU の1つを予備ボックス内に (プレイヤーの選択)、1つを除去/補充可能ユニット・ボックス内に置き、ゲームから三番目の SCU を取り去ります (LCU ユニット自体は、これら2つの SCU と予備ボックス内の三番目の SCU の兵員をあらわします)。

i. 減少戦力 LCU を編成しているとき、予備ボックスから LCU を取り、マップ上の同じスペースから2つの SCU を取り去り、そのスペース内に LCU を (減少面を上に向けて) 置きます。次に、予備ボックス内に SCU の1つを置き (プレイヤーの選択)、ゲームから他の SCU を取り去ります。

18.4 バルカン戦線の制限 [Balkan Front Restrictions]



デザイン・ノート：両陣営は、いくつかの理由により、バルカン諸国内で大規模な攻勢を行うことを躊躇しました。ドイツ軍は、他所の場所に焦点が当たれることを喜び、副次的な戦線で AP 部隊と対峙させるためにブルガリア軍を使用し、それ故、ドイツ軍はギリシャ内の AP ユニットに過度な損害を与え、これらが撤退してフランスへ海輸されることを望みませんでした。AP は、彼らの背後でギリシャ軍が蜂起して補給線を切断することを恐れました。多くの政治家や将軍たちは、バルカンの戦いは完全な資源の浪費と感じていました。

18.4.1 AP の制限 [AP Restrictions]

ギリシャの港湾のみを通して補給を引いている AP ユニットは、アクション・ラウンド毎にバルカン諸国内で1つのみの攻撃を実施できます。戦闘のために複数のスペースを活性化できますが、攻撃している全てのユニットは同じ防御スペースを攻撃しなければなりません。

ません。この制限は、「デスペレイ」[DESPEREY] イベントによって解除されます。例外：AP のバルカン MO は、もしも AP が望めば、BR が異なるスペースに対して攻撃することを認めます。移動のための活性化についての制限はありません。

18.4.2 CP の制限 [CP Restrictions]

CP ユニットの、やはりアクション・ラウンド毎にギリシャ内ではギリシャ内に向けて1つのみの攻撃を実施できます。戦闘のために複数のスペースを活性化できますが、攻撃している全てのユニットは同じ防御スペースを攻撃しなければなりません。この制限は、「ロバートソン」[ROBERTSON] イベントのプレイによって解除されます。注釈：BU と TU LCU は湿地に進入できず、これは Salonika の占領と確保をいくらか困難にすることを忘れないでください。

18.4.3 セルビア軍の制限 [Serbian Restrictions]

セルビアの崩壊後、Belgrade が奪回されるまで、SB ユニットのギリシャとセルビア内のスペースへのみ攻撃できます。いったん Belgrade が再び AP 支配下になると、SB ユニットのバルカン諸国内のどこにでも移動又は攻撃できます。

18.4.4 バルカン諸国専用ユニット [Balkan-Only Units]

バルカン諸国のみ [「B」表示] としてマークされたユニットは、バルカン諸国の外で移動、攻撃、SR、配置、再建、編成ができません。

18.5 トルコ軍のオーストリアへの帰還

[The Turk Returns to Austria]

「ファルケンハイナーエンヴェル会談」[FALKENHAYN-ENVER SUMMIT] イベントは、もしも CP プレイヤーがこのカードを1つの TU (又は TU-A) LCU を直ちに Galicia へ SR するために使用したら (鉄道の利用を含み、通常のルールに従って)、一連の特殊な状況が発生します。

a. 抽象的に、Galicia の TU LCU は、ロシア戦線で激しい闘いに参加します。各ターンの損耗フェイズ中に、戦闘損失についてサイを振らなければならず (ロシア革命がステージ4に到達していない限りで、到達していた場合はサイを振る必要がありません)、もしも六面体サイ1つのサイ振りの目が LCU の損失値を超えると、1ステップの損失を被ります。もしもステップ損失を受けることを要求されたときに LCU がすでに減少状態であると、通常の戦闘ルールに従ってそれを取り去って SCU に置き換えます。注釈：このサイの目には、DRMs は影響し得ません。

b. 各夏季ターン中、もしも戦争状態フェイズ中にこの TU LCU が Galicia 内にあると、CP は +1 VP を得点します。Galicia 内の TU SCU は、この要件を満たしません。

c. TU LCU は、「ファルケンハイナーエンヴェル会談」[FALKENHAYN-ENVER SUMMIT] イベントのプレイによる場合を除き、決して Galicia 内に進入又は編成できません。したがって、ゲーム毎に1つのみの TU LCU が Galicia 内に存在できます。

d. いったん TU LCU が Galicia から取り去られたら (移動、SR、損耗、戦闘によって)、TU (又は TU-A) LCU は、決して Galicia に復帰又は再建できません。

e. もちろん、Galicia 内の TU LCU は、トルコへ戻る補給ルートをとどれる限り、無傷で留まるために RPs を使用できます。

f. もしもロシア革命がステージ4に到達していたら、VP を獲得しません。

デザイン・ノート：Galicia 内の優秀な TU LCU は、オーストリアーハンガリーを戦争から脱落させるために試みられたロシアのブルジョア攻勢を食い止める重要な役割を演じました。オーストリアとトルコは不倶戴天の敵だったので、これは特に興味深いことです。オーストリアは、1683年にウィーンの門前からトルコ軍を叩き出し、次いで中欧ヨーロッパから進撃し、バルカン諸国でライバルになり

ました。

18.6 海上侵攻 [Invasions by Sea]

18.6.1 ルールの概要 [General Rules]

AP プレイヤーは、非冬季ターン毎に1枚までの侵攻カードをプレイできます。「チャーチルの説得」[CHURCHILL PREVAILS] イベント (18.11.3 を参照) は、前提条件です。例外：「アレクサンドリア計画」[PROJECT ALEXANDRIA] 侵攻は、小規模であるため前提条件を持ちませんが、「エジプトのクーデター」[EGYPTIAN COUP] は前提条件です。

- ・侵攻カード上に列記された橋頭堡マーカーは、指定されたごとく予備ボックス又はマップ上に置かれます。
- ・侵攻カードの結果としての新たなユニット又は SR されたユニットは、指定されたごとく、いずれか1つの AP 支配下の、島嶼根拠地 (Lemnos, Cyprus, Bahrain) 上、橋頭堡マーカー上へ直接、予備ボックス (又は軍団アセット・ボックス) 内のどこかに置かれます。備忘：島嶼根拠地上は、スタッキング限度が適用されません。
- ・侵攻カードの名称は、AP プレイヤーが歴史的な場所でカードを使用しなければならないことを意味しません。カード上に指定されたごとく、いずれか1つの AP 支配下の島嶼根拠地又は橋頭堡にユニットを配置できます。
- ・侵攻カードは、通常の BR 増援イベントとして使用できます (たとえ「チャーチルの説得」[CHURCHILL PREVAILS] がプレイされていなくても18.6.5 を参照)、カード上の橋頭堡マーカーは放棄されます。

18.6.1.1 「アレクサンドリア計画」[PROJECT ALEXANDRIA] と「キッチナーの侵攻」[KITCHENER'S INVASION] を除き、侵攻カードは侵攻部隊の初期増強を指定します。実際の侵攻は、以下のごとく AP プレイヤーが選択する後のアクション・ラウンドに開始されます。

a. もしも予備ボックス内に橋頭堡マーカーがあると、新たな侵攻を開始できます。AP プレイヤーは、以下を行います。:

- ・自身が選択した橋頭堡スペース上に橋頭堡マーカーを置きます。
- ・その橋頭堡に隣接している島嶼スペース上のユニットの1スタックを、移動のために活性化させます。
- ・そのユニットのスタックを、カラの橋頭堡マーカーの上へ前進させます。これは、海岸への初期上陸で、ユニットはこのアクション・ラウンドにそれ以上移動できません。
- ・スタックは、橋頭堡間で分割でき、又はそのいくつかはどこにでも移動できます。橋頭堡の建設に必要な全てのことは、少なくとも1つの SCU をそこへ移動させることです。
- ・予備ボックス内に十分な未使用の橋頭堡マーカーがある限り、同じアクション・ラウンドに複数の侵攻を開始できます。

デザイン・ノート：オスマンのスパイは、侵攻のために Lemnos のような場所に AP 部隊が集結していることを察知しました。いったん侵攻が開始されたら、たとえ現実の障害がなくても、連合軍ユニットは海岸上で停止する傾向があり、対応するための時間をオスマン部隊に与えました。

b. 続くアクション・ラウンドに、橋頭堡マーカーがすでに橋頭堡スペース上にあると、2つの事柄が発生し得ます。:

- ・橋頭堡上のユニットは、通常のルールに従って、移動又は戦闘のために活性化できます。これらは、次いで内陸へ移動 (もしも対抗されていなければ) 又は攻撃のどちらかができます。
- ・隣接している島嶼上のユニットは、以下のいずれかができます。
 - 1) 橋頭堡スペース上のユニットを増援する (スタッキング限度内で) 又は
 - 2) 橋頭堡スペースを通常のスペースとして扱い、通過して移動する (すなわち、続くターンに島嶼根拠地スペースから橋頭堡へ移動しているユニットは、停止する必要がありません)。
- c. 島嶼根拠地上のユニットは、スタックに編成し、次いで移動のた

めにスタックによって活性化されなければならず、各スタックについての OPS コストは、そのスタック内のユニットのみを考慮して計算します。これは、地方内のユニットを活性化させるために使用される手順と同じです。例：FR と BR のユニットが Lemnos 上にありますが、AP プレイヤーは BR の 1 スタックのみを 1 OPS で活性化し、FR ユニットの存在は活性化コストに何ら影響を持ちません。もしも未来の戦闘目的のため、FR と BR ユニットの 2 つの混成スタックを編成したら、混成国籍のスタックを統御する通常のルールに従い、各スタックは活性化のために 2 OPS がかかります。

18.6.1.2 海岸又は橋頭堡スペース上の AP ユニットの、2 つの場合での島嶼根拠地へ移動で戻ることができます。:

- ・「砲火の下」[“under fire”] 又は「安全な撤収」[“safe withdrawal”] のどちらかで、任意に撤収。
- ・戦闘後退却。

デザイン・ノート：侵攻は、主として一方通行の事柄で、砲火の下にあるときの橋頭堡からの撤収は極めて困難であり、最終目標は内陸への道と港湾の支配を獲得することです。端的に言えば、威信と資源の損失なしで戻るといえることはありませんでした。

18.6.1.3 スタッキング限度は、島嶼根拠地上に適用されませんが、橋頭堡スペース上では適用します。

18.6.1.4 橋頭堡マーカーの限度は、絶対的なものです。予備ボックス内の橋頭堡マーカーのみが、マップ上の橋頭堡に置くために使用できます。いったんマップから取り去られたら、橋頭堡マーカーはゲームから取り去られます。追加の橋頭堡マーカーは、創出されません。

18.6.1.5 冬季の制限 [Winter Restrictions]：冬季中、侵攻カードはプレイできません (BR の増援としてプレイされない限り)。橋頭堡マーカーは配置できず、任意の撤収は実行できません。存在している橋頭堡は、冬季中に移動又は戦闘のために活性化できます。例外：RU の黒海師団は、冬季中に強襲上陸を実行できます (18.6.6 を参照)。

18.6.1.6 シリアの政策 [Syrian Politics]：仏英の対立とアラブからの抵抗のため、橋頭堡マーカーがシリアに隣接して置かれた最初のときに、+1 VP と +1 聖戦ポイントの罰則があります。後のシリア侵攻は、この罰則を適用しません。これは、Cyprus から Adana (シリア内ではありません) への侵攻に適用しません。

18.6.1.7 地中海のドイツ軍潜水艦 [German Subs in the Med]：このカードは、それがプレイされたターンに連合軍の増援をエゲ海に送ることを禁じます。これには、部隊を加えるものの特別に「増援」と述べていないカードを含みます (例えば、「連合国の結束」[Allied Solidarity]、「マレイが指揮を執る」[Murray Takes Command]、セルビア軍の帰還 [Serbs Return])。ただし、侵攻としてプレイされた侵攻カードは、「地中海のドイツ軍潜水艦」によってエゲ海で上陸することを妨げられず、関連した SR も認められます。もしも侵攻カードが BR の増援としてプレイされ、そのターンの初期に「地中海のドイツ軍潜水艦」がプレイされていたら、部隊はエゲ海に上陸できません。

18.6.1.8 無制限潜水艦戦 [Unrestricted Submarine Warfare]：このイベントは、AP の侵攻イベント (「アレクサンドリア計画」[Project Alexandria] を含みます) を侵攻としてプレイ不能にします (それでも、これらは増援のためにプレイでき、予備ボックス内の橋頭堡マーカーはプレイから取り去られます (18.6.5 も参照))。

18.6.2 任意の撤収 [Voluntary Withdrawals]

18.6.2.1 砲火の下 [Under Fire]：AP プレイヤーは、侵攻の失敗を宣言できます。特定の橋頭堡を通して補給を引いており、敵ユニット (たち) に隣接する、残っている全てのユニットを移動のために活性化させ、自軍ユニットを島嶼根拠地に移します。次いで、プレイヤーは橋頭堡マーカーを取り去り、聖戦段階を +1 増加させます。

- ・この +1 聖戦罰則は、もしも AP プレイヤーが、橋頭堡を含むオスマン帝国内の港湾のみを通して補給を引いている最後の AP ユニットの、海上によって SR しても起こります。
- ・撤収したユニットが島嶼根拠地上に移動したとき、移動を停止しなければなりません。注釈：続くアクション・ラウンドに、これらのユニットは別の橋頭堡へ移動又は通過できます (新たな侵攻の開始を含みます)。
- ・砲火の下で撤収した LCU は永久に除去され、直ちに解散して SCUs に分割されます。完全戦力の LCU は 3 SCUs に置き換えられ、減少戦力 LCU は 2 SCUs に置き換えられます。注釈：19.2 の選択ルールでは、LCU の分割と撤収の場合に使用される方法を説明します。
- ・次に、完全戦力の全撤収ユニット (LCUs を分割するために使用された SCUs を含めます) は、直ちに減少状態になります。すでに減少状態の SCUs は、追加のステップを失いません。
- ・最後に、非バルカン橋頭堡上では、撤収した各 LCU と 3 SCUs 毎に、放棄された補給物資のために、総合記録欄で 1 ボーナス TU RP を加えます。

デザイン・ノート：Gallipoli の連合軍ユニットは、冬が始まる前の 1915 年 12 月に、砲火の下で撤収しました。50% の損失が見込まれたにもかかわらず、3 個軍団が生命の損失なしで撤収しました。撤収は連合国の威信を低下させ、撤収した部隊の戦闘能力を減少させ、聖戦を盛り上げました。トルコ軍は、数か月分の補給物資が残されているのを発見しました。

18.6.2.2 安全な撤収 [Safe Withdrawal]：橋頭堡のみを通して補給を引いており、敵ユニットに隣接していない AP ユニットの、移動のために活性化して島嶼根拠地へ移動で戻ることができ、島嶼根拠地に到達したときに停止します。この場合、LCUs はその構成 SCUs に解散せず、ユニットは減少状態になりません。ただし、もしも非バルカン橋頭堡を通して補給を引いている最後のユニットが離れたら、+1 聖戦です。

18.6.2.3 SR—備忘：港湾内の SCUs のみが、海上によって SR できます。LCUs は、決してそれを行うことができません。橋頭堡は港湾です。

18.6.3 カラの橋頭堡の敵占有 [Enemy Occupation of an Empty Beachhead]

- ・もしも移動中に、CP ユニットのカラの橋頭堡マーカー上に移動したら橋頭堡は破壊され、その橋頭堡がバルカン諸国の外部であると聖戦段階が +1 増加します。
- ・もしも CP ユニットの戦闘後前進のためにカラの橋頭堡マーカー上に移動したら橋頭堡は破壊され、その橋頭堡がバルカン諸国の外部であると聖戦段階が +2 増加します。もしもバルカン諸国の外部であると、この戦闘中に撃破されたか又は退却した各 LCU と 3 SCUs 毎に、総合記録欄に 1 ボーナス TU RPs も加えます (最大 TU RP マーカーを調整することなしで)。
- ・全ての場合、CP ユニットの橋頭堡に進入したスペースに戻されます。

18.6.4 部隊撤収なしの任意撤去

[Voluntary Removal of a beachhead Without Withdrawing Troops]

AP プレイヤーは、島嶼根拠地へのユニットの撤収を伴わず、いかなる AP ユニットの OOS に置かれたい限り、自軍ターンに罰則とコストなしで、カラの橋頭堡マーカーを取り去ることができます (例えば、侵攻している AP ユニットのすでに港湾を占領している場合、これを行うことができます)。CP は、何ら報酬を受け取りません。

18.6.5 増援としての侵攻カード

[Invasion Cards as Reinforcements]

侵攻カードは、たとえ冬季ターン中であっても、並びに「チャーチルの説得」[CHURCHILL PREVAILS] が未だプレイされていなくても、あたかも BR の増援イベント・カードとしてプレイできます (18.11.3 を参照)。これが起きるとき、カード上に列記されたユニットは、あたかも通常の BR 増援のごとく置かれ、アクション・ラウンド・チャート上にそのようにマークされます。AP プレイヤーは、カード上に列記された橋頭堡マーカーを放棄します。

18.6.6 ロシア軍の強襲上陸 [Russian Amphibious Assault]

ゲーム毎に一度、RU 黒海師団は、強襲上陸を実施できます。このユニットは、黒海のいずれかの港湾内で戦闘のために活性化されなければならず、次いで黒海のいずれかのカラの敵支配下港湾を占めるために移動できます。カラの敵支配下港湾には、通常の攻囲ルールの特典として (RU 黒海艦隊の支援のため)、このユニットによって単独で攻囲される Bosphorus 又は Trabzon のどちらかにある要塞を含みます。この強襲上陸は、冬季中に発生できます。



- 黒海師団がその侵攻を実施した後、この特殊能力が再び使用できないことを示すため、RU 強襲上陸 [RU Amphibious Assault] マーカーを裏返します。
- もしも要塞の1つが攻囲されていると、黒海師団があたかも 3 SCUs であるごとく扱い (攻囲の維持に関して)、通常のごとく攻囲の結果についてサイを振ります。
- 要塞が攻囲されている間、それは友軍 AP 港湾として扱うことができ、他の RU ユニットのそこを SR で往来すること (黒海師団の再配置を含めます) を認めます。CP は、このような SR についての特典を受け取りません。
- もしも港湾から又はそこを通過して退却することを強制されたら、黒海師団は常に同じ海のいずれかの AP 支配下の港湾へ、海上によって退却できます。

デザイン・ノート：トルコ軍は、RU がボスフォラス海峡に上陸することを非常に恐れていましたが、実際の上陸はトルコ軍の退却路を絶って Trabzon への道路を開くため、戦線後背地の Rize に行われました。ロシア軍黒海艦隊は、決して再びロシア陸軍と十分に連携することを意図しませんでした。

18.7 アルメニア人の蜂起 [Armenian Uprising]

「アルメニア人の蜂起」[ARMENIAN UPRISING] イベントが起きるとき、AP ユニットを含むか又はカラの青い「A」スペース内に (後者はスペースの支配で変更し得ます) 非正規アルメニア人蜂起ユニットを置きます。たとえ CP ユニットが存在していても、3つのアルメニア人蜂起マーカーを3つの「A」ドット・スペース内に置きます (スペースの支配を変更することなしで)。蜂起マーカーの1つは、アルメニア人蜂起ユニットと同じスペース内に置くことができます。注釈：1) アルメニア人非正規ユニットは、青い「A」を持つ VP スペース上に置くことができます。2) 青い「A」表示で標記されたスペースは、相当なアルメニア人の人口を持つエリアをあらわします。

- アルメニア人蜂起ユニットは、Anatolia、Caucasia、Rusia 内のいかなるスペース内でも補給下で、これらのエリアを離れることができません。もしもこれらのエリアの外部へ退却することを強制されたら、ユニットは永久に除去されます。
- アルメニア人蜂起ユニットによって占領された VP スペースは、RU VP スペースとしてカウントします。備忘：非正規ユニットは、そのスペース内に留まる限り、スペースに関して部分的支配のみを及ぼします。
- もしも CP プレイヤーが「汎トルコ主義」[PAN-TURKISM] をプレイしなければ、アルメニア人の蜂起は発生し得ません。

18.8 中立国 [Neutral Countries]

プレイヤーのユニットは、中立国内へ移動又は攻撃できません。いったんある国が参戦したら、両プレイヤーはゲームの残りについて進入できます。例外：ギリシャ、中立アフガニスタンへの CP の早期進入、1914 年シナリオにおける両プレイヤーの中立ベルジャへの進入については、下記のルールを参照してください。

18.8.1 ギリシャ [Greece]

18.8.1.1 ルールの概要 [General Rules]

a. たとえギリシャが中立の間でも、両プレイヤーは自由にこの国に進入できます。GR ユニットはマップ上で開始しますが、ギリシャと同盟しない限り、どちらのプレイヤーもこれらを移動させることができません。例外：「ルーベール要塞の背信」[TREACHERY AT FTRUPEL] イベントは、CP プレイヤーが2つの GR ユニットを再配置することを認めます。

b. GR ユニットは、ギリシャ国内のどこにいても補給下で、敵ユニットによって占められていないギリシャ国内のいずれかのスペース内に再建できます (たとえ、もしもスペースが敵支配下であっても)。ギリシャ国外では、これらを指揮している勢力の補給源へたどれる場合にのみ補給下です。GR ユニットは、AP 同盟、BR、CP 同盟、GE の RPs を使用して回復又は再建できます。

c. 両プレイヤーのユニットは、ユニットが Athens に進入しない限り、ギリシャが中立の間にギリシャの中立性を破ることなしで進入できます。

・AP ユニットは、GR ユニットを含んでいるスペース (又は敵ユニットを持たないいずれかのスペース) を通過して移動でき、カラのスペースと／又は GR ユニットを通過して補給をたどることができますが、AP ユニットはギリシャ軍ユニットを持つスペース内で移動を終了できません。

・CP はこの特権を持ちませんが、CP ユニットはギリシャに進入し、ギリシャ国内のカラのスペースを通過して補給をたどることができます。

・プレイヤー諸氏は、ギリシャ国内で互いに攻撃できますが、ギリシャ軍ユニットへの攻撃は、直ちにギリシャを相手側プレイヤーと同盟させます。

d. ギリシャが中立の間、Salonika は以下の2つの方法で AP 港湾になり得ます。:

- 最初にプレイに登場するとき、国家防衛軍団 (CND) の AP ギリシャ軍団を、カラ又は AP 支配下の Salonika に置くことができます。
- AP ユニットは、橋頭堡マーカーを通して Salonika 内へ移動できます (ギリシャの平和的「侵攻」)。
- どちらの方法も、ギリシャの中立性を破りません。両方の場合、Salonika スペースは AP プレイヤーによって完全に支配されます。

18.8.1.2 ギリシャの参戦 [Greek Entry into War]

a. ギリシャは、状況に依存してどちらかのプレイヤーと同盟できます。:

・プレイヤーが中立の GR ユニットを攻撃するか又は中立の Athens へ進入したら (何らかの理由で)。ギリシャは、それが敵対する側と同盟します。

・「ギリシャ」[GREECE] イベントがプレイされたとき、ギリシャは AP 同盟国になります (CP プレイヤーが「コンスタンティノス王」[KING CONSTANTINE] イベントをプレイすることによって即座に対抗しない限り)。

・中立ギリシャは、もしも「コンスタンティノス王」[KING CNSTANTINE] イベントがプレイされたときに以下であると CP 同盟国になります。: 1) CP ユニットが Larissa にありしかも／又は— (2) バルカン諸国内の全ての非ギリシャ VP スペースが CP 支配下又は中立である。注釈：ギリシャは、もしも前の条件が存在する間に AP の「ギリシャ」イベントに対抗するために「コンスタンティノス王」イベントがプレイされても CP

同盟国になります。

- いったんギリシャが CP 同盟国になると、AP の「ギリシャ」[GREECE] カードは、**戦争状態のみを除き**、決してイベントとしてプレイできません。

b. もしもギリシャがあるプレイヤーと同盟したら、ギリシャ国内の全ての非占有スペースは、直ちにそのプレイヤーの支配に変換されます。もしも Athens が敵ユニットによって占められていなければ、プレイヤーは Athens の支配を獲得し、その VP を直ちに自軍有利に記録します。プレイヤーは、全ての GR ユニットの指揮も獲得します。**注釈**: CND ユニットの、常に AP プレイヤーに所属します。

c. もしもギリシャが CP 同盟国になると、AP ユニットのほは GR ユニットの支配に転換されたスペースを含め、CP 支配下スペース (新たな同盟を通して CP の支配に転換されたスペースを含め) を通して補給をたどれません。**注釈**: これは、AP の補給線を大混乱に陥れ得ます。

18.8.1.3 ギリシャの崩壊 [Greek Collapse]

ギリシャは、決して崩壊しません。たとえ Athens が占められても、GR ユニットの通常機能し、再建できます。**注釈**: GR ユニットのギリシャ国内ではどこでも常に補給下なので、ギリシャ国内のいずれかのカラ又は友軍支配下のスペース内に再建でき、ゲリラ戦は実行可能な選択肢です。

18.8.2 ブルガリア [Bulgaria]

18.8.2.1 ルールの概要 [General Rules]

- BU ユニットの、いずれかの CP 補給源へ補給をたどります (ただし、もしも Sofia へたどっている場合にのみ、RPs と SR を使用できます)。
- BU ユニットの、決して海上によって SR できません。
- BU ユニットの、退却によって強制されない限り、決してトルコへ進入できません。ただし、もしも強制されてトルコに進入したら、任意にトルコ国内の奥地へ移動できません。
- BU ユニットの、CP 支配下の Sofia にのみ再建できます。

18.8.2.2 ブルガリアの参戦 [Bulgarian Entry into the War]

「ブルガリア」[BULGARIA] イベントがプレイされたとき、セット・アップ・カード上の「ブルガリアの参戦」の下に列記された全ての BU、SB、GE、AH のユニットがマップ上に置かれます。**NB**: Sofia 内に 1 BU SCU があります。予備は 2 BU SCU を持ちます。

デザイン・ノート: 中欧列強は、セルビアへの最終攻撃を、ブルガリアの参戦に合わせて計画しました。

18.8.2.3 ブルガリアの崩壊 [Bulgarian Collapse]

ブルガリアは、もしも戦争状態フェイズ中に AP プレイヤーが Sofia を支配すると崩壊します。ブルガリアが崩壊したとき、GE-BU XI 軍 LCU を含む全ての BU ユニットの取り去ります。GE-BU XI 軍 LCU は、もしも使用可能であれば、予備ボックスからの GE 歩兵 SCU へ置き換えます。

18.8.3 セルビア [Serbia]

18.8.3.1 ルールの概要 [General Rules]

- a. SB ユニットの、セルビア国内のどこにいても補給下です。これらは、いずれかの BR 補給源又はエーゲ海の AP 支配下港湾に補給をたどることもできます。
- b. セルビアの崩壊の前には、再建された SB ユニットの Belgrade、Nis、Lemnos、AP 支配下の Salonika に置くことができます。
- c. セルビアの崩壊の後には、SB ユニットの「セルビア軍の帰還」[SERBS RETURN] イベントがプレイされるまで (しかも Salonika 又は Lemnos が AP 支配下で、Belgrade が奪回されて SB ユニットの再び Belgrade と Nis 内に創設できるようになるまで) 再建できません。「セルビア軍の帰還」イベントは、セルビアの崩壊が宣言された同じターンにプレイできません。セルビア軍の崩壊

は、ターンのアクション・フェイズ後の戦争状態フェイズ中に発生するからです。

18.8.3.2 セルビアの参戦 [Serbian Entry into War]

セルビアは、「ブルガリア」[BULGARIA] イベントがプレイされたときに参戦します。両プレイヤーは、次いでゲームの残りについてセルビアに進入できます。SB ユニットの配置については、セット・アップ・カード上の「ブルガリアの参戦」を参照してください。

18.8.3.3 セルビアの崩壊 [Serbian Collapse] (ゲーム毎に一度のみ)

a. セルビアは、Belgrade が CP の支配下で AP プレイヤーがセルビアの崩壊を宣言することを望むとき、又は (1) Belgrade と Skopje が CP 支配下で、しかも (2) セルビア国内に SB LCU がいないときにいつでも崩壊します。

- そのターンの戦争状態フェイズ中、ゲームから全ての SB LCU、AP 支配下の港湾に補給をたどれない SB SCU、[BULGARIA] イベントのために登場した全ての GE と AH のユニットは、第 11 軍、マッケンゼン HQ、重砲兵、2 GE 歩兵 SCU を除き、ゲームから取り去ります。もしも「ルーマニア」がプレイされており、しかも崩壊していなければ、盤上又は予備ボックス又は除去ボックスから 2 AH 師団を取り去ることを選択できます。CP プレイヤーは、次いで (コストなしで) バルカン諸国内の 2 CP ユニットの、バルカン諸国内のいずれかの CP 支配下のスペース (たち) へ SR できます。**注釈**: もしも「ルーマニア」イベントがプレイされており、ルーマニアが未だに崩壊していなければ、GE アルプス軍団も留まります。

- セルビアの崩壊のその他の影響には、以下を含みます。: (1) もしもギリシャ又はセルビア国内に BR ユニットのいなければ、AP の威信の喪失のため直ちに +1 VP。橋頭堡は、ギリシャ国内と見なされず、Lemnos もギリシャ国内ではありません。(2) SB ユニットの「セルビア軍の帰還」[SERBS RETURN] イベントがプレイされるまで、RPs を使用できません。(3) SB ユニットの、Belgrad が奪回されるまで、ギリシャとセルビア国内のスペースのみを攻撃できます (いったん Belgrade が再び AP 支配下になると、SB ユニットのバルカン諸国内のどこにでも攻撃できます)。

デザイン・ノート: フランスとロシアは、力づくでイギリスを Salonika に介入させました。もしもイギリスがセルビアで失敗したら、必然的に悲惨な結末をもたらす恐れがありました。セルビアが崩壊した後、フランスとロシアはイギリスにバルカン諸国への関与を増大するよう圧力をかけ続けました。

- b. 「セルビア軍の帰還」[SERBS RETURN] イベントの後、SB ユニットの Lemnos 又は AP 支配下の Salonika に再建できます。いったん Belgrade が再び AP 支配下になると、SB ユニットの Belgrade と Nis (もしも AP 支配下であれば) に再建できます。

18.8.4 ルーマニア [Romania]

18.8.4.1 ルールの概要 [General Rules]

- RO ユニットの配置については、セット・アップ・カード上の「ルーマニアの参戦」を参照してください。
- もしもロシア革命が始まるときにルーマニアが中立であると、「ルーマニア」[ROMANIA] イベントは決してプレイできず、VP マーカが +2 調整されます (ルーマニアの石油と穀物への CP の影響力のため)。
- RO ユニットの、陸上又は港湾によって、いずれかの RU 補給源まで補給をたどります。
- RO ユニットの、ルーマニアの崩壊前に Bucharest 又は Odessa 内に再建できます。

18.8.4.2 ルーマニアの参戦 [Romanian Entry into the War]

「ルーマニア」[ROMANIA] イベントがプレイされたとき、セット・アップ・カード上の「ルーマニア参戦」の下に列記された RO、GE、AH、RU のユニットは、マップ上に置かれます。これの前に

は、どちらのプレイヤーもルーマニアに進入できません。1又は2ターンだけその登場が遅延されたユニットは、最初のAPアクション・ラウンドの前、登場ターンの正に開始時にマップ上に置かれます。**注釈**：この遅延登場を管理するため、遅延ユニットを単純にターン記録欄上の1又は2ターン先に置きます。

18.8.4.3 ルーマニアの崩壊 [Romanian Collapse] (ゲーム毎に一度のみ)

戦争状態フェイズ中に、もしもAPプレイヤーがルーマニアの崩壊を宣言することを望むか、又は(1) Bucharest, Constanza, Ploesti がCP支配下で、しかも(2)全てのRO LCUが除去されて、しかも(3)RU LCUがルーマニア国内にいないければ、ルーマニアは崩壊します。そのターンの戦争状態フェイズ中、ゲームから全てのROユニット、GE騎兵軍団、「ルーマニア」イベントがプレイされたときにゲームに登場した全てのAHユニットを、ゲームから取り去ります。もしも「ブルガリア」がプレイされており、セルビアが非崩壊状態であると、盤上又は予備ボックス又は除去ボックスから取り去るための3つのAH師団をこれから選択できます。

18.8.5 ペルシャ [Persia]

18.8.5.1 ペルシャの参戦 [Persian Entry into War]

1914年シナリオの開始時、中立ペルシャは立ち入り禁止で、これにはアゼルバイジャン、アラビスタン、3つのペルシャ地方を除くペルシャ内の全てのスペースを含みます。CPの「ペルシャ攻勢」[PERSIAN PUSH]又はAPの「秘密条約」[SECRET TREATIES]イベントがプレイされるまで、AP又はCPのユニット(ペルシャ人蜂起ユニットを除く)は中立ペルシャのスペース内へ移動又は攻撃ができません。いったんどちらかのイベントがプレイされたら、両プレイヤーはゲームの残りについて中立ペルシャに進入できます。

- これらのカードの1枚がイベントとしてプレイされた後、他方のカードはイベントとしてプレイ可能で留まります。
- CPプレイヤーは、「ペルシャ攻勢」又は「秘密条約」のプレイ前に、中立ペルシャ内に部族を置くことができ、これらの部族は移動又は戦闘のために活性化できます。
- 中立ペルシャは、決してどちらのプレイヤーとも同盟しません。2枚のペルシャ参戦カード「ペルシャ攻勢」[PERSIAN PUSH]と「秘密条約」[SECRET TREATIES]は、プレイヤー諸氏にペルシャの中立性を破ることを認めます。

18.8.5.2 アゼルバイジャンとアラビスタン

[Azerbaijan and Arabistan]

アゼルバイジャン(北ペルシャ)とアラビスタン(南西ペルシャ)はペルシャの一部ですが、中立ペルシャの一部ではありません(ゲーム・プレイに関して)。1914年に、アゼルバイジャンはロシアによって支配され、アラビスタンはイギリスに租借支配されていました。APとCPのユニットは、「ペルシャ攻勢」[PERSIAN PUSH]と「秘密条約」[SECRET TREATIES]のプレイの前にこれらのエリアに進入できます。ただし：

- ロシア革命の前に、BR、IN、ANZのユニットが最初に中立ペルシャ又はアゼルバイジャン内のスペース(地方ではない)に進入するとき、+1VP罰則があります。**注釈**：どちらか又は両方のエリアに進入するための1罰則で、各エリアについての個別罰則ではありません。
- RUユニットがアラビスタンに進入した最初のとき、+1VP罰則があります。
- RUユニットは、罰則なしで3つのペルシャ地方へ進入できます。

デザイン・ノート：ロシアーイギリスの秘密条約では、中立ペルシャ内のスペースをロシアの影響範囲の一部としました。このエリア内へのBR、IN、ANZユニットの進入は、同盟結束に傷を負わせることになります。それ故、これを行うことは+1VP罰則です。ペルシャの地方は、イギリスの影響範囲と考えられていましたが、ロシアのコサックはペルシャ東部で「ペルシャ哨兵線」を支援したた

め、ロシア軍のペルシャ地方内への進入は自由に認められます。アラビスタンはイギリスに租借されており、このエリア内へのロシア軍の進入は、石油の存在とペルシャ湾(「不凍港」の伝説)への近接のため、ホワイトホールで大きな驚愕を生じさせたでしょう。

18.8.5.3 PE 蜂起マーカー [PE Uprising Markers]

「ペルシャにおけるドイツの陰謀」[GERMAN INTRIGUES IN PERSIA]がプレイされたとき、中立ペルシャ内のいずれかのカラ又はCP支配下スペース内にペルシャ人の蜂起ユニットを置きます(たとえVPスペースでも)。たとえ敵ユニットを含むか又は敵支配下であっても、中立ペルシャ内のいずれか3つのスペース内にペルシャ人蜂起マーカーを置きます。**備忘**：蜂起マーカーは、スペースの支配変更を生じさせません。

18.8.6 中立のアフガニスタン [Neutral Afghanistan]

APユニットは、決して中立のアフガニスタンに進入できず(ただし、内部へ攻撃できます)、もしも中立のアフガニスタン内へ退却することを強制されたら、あたかも非補給下のごとく除去されます。CP SCU(LCUは不可)は、中立のアフガニスタンに進入できますが、内部で戦闘のために活性化できません。

- CPユニットは、中立のアフガニスタンを限定補給源として扱うことができます。この場合、アフガニスタンのみに補給をたどっているCPユニットは、戦闘、SR、編成、RPsの受け取りのために活性化できませんが、移動はできます。CPユニットは、中立のアフガニスタン内に再建又は配置ができません。
- もしもアフガニスタンがCP同盟国になると、両プレイヤーのユニットは自由に進入できます。
- もしもアフガニスタンがCP同盟国でCP支配下であると、CPとTUの完全補給源として機能します。ただし、非アフガンCPユニットは、そこに再建又は配置ができません。

18.9 イギリスーロシアの軍事連携

[British-Russian Military Cooperation]

18.9.1 RUユニットは、BR/IN/ANZのユニットと共にスタックできず、統合攻撃でそれらと連携できません。**例外**：RUユーゴスラヴィア師団は、BR/IN/ANZユニットと連携できる民族セルビア人ユニットです。

18.9.2 BRの補給源のみに補給をたどっているRUユニットは、移動のために活性化できますが、戦闘、RPs、SRの使用のために活性化できません。RUの補給源のみに補給をたどっているBR/IN/ANZユニットについても同様です。**例外**：ロシア革命が開始された後(16.4を参照)、RUユーゴスラヴィア師団と1つのRU騎兵SCUは、MOの目的を除き(16.4.5を参照)、BRユニットとして扱われます。

18.9.3 RUユニットは、決してインド又はバルキスタンへ進入できず、もしもこれらの地方に退却することを強制されたら、永久に除去されます。

18.9.4 イギリスとロシアは、ペルシャを影響領域に切り分けたので、もしも一つの帝国の部隊が他方によって統治されたペルシャの部分に進入したらVP罰則があります(18.8.5.2を参照)。

18.10 スエズ運河 [Suez Canal]

10.10.1 運河と戦略再配備 [The Canal and Strategic Redeployment]

もしもCPがスエズ運河の西岸上のいずれかのスペース(すなわち、Pt.Said, Ismailia, Suez)を支配したら、インド、ペルシャ湾の港湾、紅海の港湾(Sudan/Darfurを含めます)から東地中海又はエーゲ海の港湾に直接SRできるAPユニットはありません(逆もまた同様)。それに加えて、もしもPt.SaidとSuezの両方がCPの支配下であると、Ismailiaはもはや港湾として機能できません。

18.10.2 運河とユニットの遅延 [The Canal and Unit Delays]

もしもスエズ運河が遮断されたら(上記のルールに従って)、AP部隊はそれでも東地中海の港湾、インド、ペルシャ湾、紅海、エー

ゲ海の港湾間で移動できますが（逆もまた同様）、その到着は1ターン遅延します。SRの瞬間、ユニットをターン記録欄上の1ターン先に置き、その一般的な到着地を記録します（例えば「ペルシャ湾」）。ユニットは、到着ターンの補充フェイズ中に、指定された到着エリア内のいずれかの友軍港湾内に置くことができます。もしも使用可能な港湾がなければ、いずれかの友軍港湾へ移動させることができますが、更に1ターン遅延します。

18.11 チャーチルとダーダネルス海峡

[Churchill and the Dardanelles]

18.11.1 「チャーチルの説得」イベントの手順

[The CHURCHILL PREVAILS Event Procedure]

「チャーチルの説得」イベントがプレイされるとき、以下を行います。:

a. AP プレイヤーは、東地中海と黒海間の水路に沿って、可能な限り多くの要塞破壊を試みることになります。これには、Bosphorus スペース内の要塞を含みます。もしも AP プレイヤーが要塞の破壊に失敗したら、下記で概説される過程全体が直ちに中止されます。失敗は、大英帝国海軍が Constantinople を通過して黒海へ至る試みを放棄することを意味します。注釈: 要塞の破壊は、そのスペースの支配を AP プレイヤーに与えず、要塞と共にスタックした CP ユニットの損害も与えません。

b. Kum Kale 又は Sedsul Bahr の要塞から開始して (AP プレイヤーの選択)、サイを1つ振ります。もしもサイの目が要塞の戦闘値 (CF) よりも高ければ、その要塞を破壊状態としてマークし、このペアのその他の要塞に対してサイを振ります。再び、もしもサイの目が二番目の要塞の CF よりも高ければ、要塞を破壊状態としてマークします。

c. もしも両方のダーダネルス海峡要塞が破壊されたら、ナロー [The Narrows] (Maidos と Canakkale) の要塞ペアの1つを破壊するためサイを振り、AP プレイヤーはどちらを最初に振るか決めます。繰り返しますが、もしもサイの目が要塞の CF よりも高ければ、破壊されたとしてそれをマークし、二番目の要塞の破壊を試みます。

d. もしも両方のナロー要塞が破壊されたら、Gallipoli の要塞を破壊することを試みます。もしも Gallipoli 要塞が破壊されたら、英国海軍は Constantinople に到達しています。

18.11.2 コンスタンティノープルへの到達

[Reaching Constantinople]

もしも英国海軍が Constantinople に到達したら、以下が発生します。:

a. AP プレイヤーは、Constantinople を砲撃しているかどうか直ちに宣言しなければなりません。もしもそれを行うと、-1 VP (イギリスの威信とオスマンの戦意を傷つけたため) と +1 聖戦ポイントが適用します。

b. AP プレイヤーは、直ちに予備ボックス内又はエーゲ海又は東地中海のいずれかの AP 支配下港湾に、2 エリート BR 歩兵師団を受け取ります。

デザイナー・ノート: この成功は、キッチナー首相がフランスの代わりに近東へ部隊を送ることを生じさせました。史実では発生しませんでした。西部戦線の花血みどろの戦いにイギリス軍部隊を送ることを避けるため、このような計画は戦争を通じて繰り返し考慮されました。しかし、近東における成功の欠如により (フランスは、このような計画が検討されていたと主張しています)、普通このような計画は暗礁に乗り上げました。イギリス軍の関与が西部戦線から離れることは、史実では起きなかったものの考慮された「出血はフランスに」[LET THE FRENCH BLEED] イベントの目的でもあります。

c. AP プレイヤーは、ボスフォラス海峡の要塞 (主マップ上) の破壊を試みることができ、上記の手順に従います (4、5、6 を振らなければなりません)。もしもボスフォラス海峡の要塞が破壊されたら、

ら、2 ボーナス RU RPs を獲得します (総合記録欄に加えます。これらは、直ちに使用するためではありません)。後の各ターンにも、「地中海の潜水艦」[SUBS IN THE MED] イベントがプレイされるまで、AP プレイヤーは各ターンにボーナスとして +1 RU RP を自動的に記録します (この備忘のため、RU RP マーカーを裏返します)。注釈: もしも「地中海の潜水艦」が「チャーチルの説得」の前にプレイされたら、追加の RU RPs は受け取られません。

18.11.3 増援として使用された侵攻イベント

[Invasion Event Used as Reinforcements]

「チャーチルの説得」[CHURCHILL PREVAILS] イベントのプレイは、いかなる AP の侵攻カード (「アレクサンドリア計画」[PROJECT ALEXANDRIA] を除く) をイベントとしてプレイするための前提条件でもあります。ただし、このようなカードは、このイベントなしで通常の BR 増援としてプレイできます (18.6.5 を参照)。

18.12 戦域外の戦役 [Out of Theater Campaigns]

18.12.1 4つのイベント [The Four Events]

4つの CP イベント (「ゴルリッツータルノウ」[GORLICE-TARNOW]、[「ヴェルダン」[VERDUN]、[「ロバートソン」[ROBERTSON]、[「カイザーの戦い」[KAISERSCHLAHT]) は、CP プレイヤーに VP ボーナスを与えます。ただし、これら各カードは、ゲームから部隊を取り去ることにより、この VP ボーナスを無効にすることを AP プレイヤーに認めます。

デザイナー・ノート: 「ゴルリッツータルノウ」[GORLICE-TARNOW] は、東部戦線におけるドイツ/オーストリア・ハンガリー軍の大規模な攻勢で、ロシア軍は近東から部隊を撤収させて本国に近い自軍を増強しました。「ヴェルダン」[VERDUN] は、フランスにおけるドイツ軍の大攻勢で、大英帝国はフランスの努力を支援するために部隊を撤収しました。「ロバートソン」[ROBERTSON] カードは、ロバートソン将軍 (英国軍参謀総長) が近東とバルカン諸国から西部戦線へ努力を向け直すため、ロイド・ジョージ首相を説得した可能性をあらわします。「カイザーの戦い」[KAISERSCHLAHT] は、戦争最後のドイツ軍の大攻勢で、イギリス軍は再び西部戦線に部隊を送ることになります。

18.12.2 無効化の方法 [How to Negate]

イベントは、VP ボーナスを無効化するために AP プレイヤーが取り去らなければならないユニット相当の師団数を述べます (2 VP ボーナスの場合、述べられたユニットの半数で 1 VP を無効にできます)。取り去られた各歩兵 SCU は、1 個師団としてカウントします。取り去れた各歩兵 LCU は、3 個師団としてカウントします。AP プレイヤーは、もしも望むのであれば、要求された数を超えるユニットを取り去ることができますが、それらは永久にゲームから取り去られます (LCU を取り去るときに「両替」はできません)。騎兵ユニット、駱駝、BR の特殊ユニットは、使用できません (IN と RU の特殊歩兵ユニットは、使用できます)。例: 「ヴェルダン」イベントは、AP プレイヤーが 2 個又は 4 個師団相当のユニットのどちらかを取り去ることで、1 VP 又は 2 VP を無効化することを認めます。1 VP を無効化するため、2 SCU は 1 LCU (たとえ LCU が 3 個師団相当であっても) を取り去ることができます。2 VP を無効化するため、1 SCU と 1 LCU、又は 4 SCU、又は 2 LCU (たとえ 2 LCU が 6 個師団相当であっても) を取り去ることができます。

18.12.3 撤去の要件 [Requirements for Removal]

以下の要件が適用されます。:

- 少なくとも取り去られた SCU の半数 (端数切り上げ) は、エリート又は特殊でなければなりません (不十分な数のエリート又は特殊ユニットしかイン・プレイにないのでない限り)。ユニットは、減少戦力であっても構いません。
- 「ヴェルダン」、「ロバートソン」、「カイザーの戦い」イベントでは、少なくとも取り去られた SCU の半数が BR でなければなり

ません。

- この要件を満たすために取り去られるユニットは、補給下でなければなりません。

以前のユニット除去のため、プレイヤーは上記の要件を満たせない可能性があります（例えば、多数の BR エリート・ユニットが除去されてしまっている）。この場合、AP プレイヤーは、次の最良ユニットで代替できます（例えば、もしも多数の BR ユニットの除去されてしまっていたら、AP プレイヤーは IN または ANZ のエリートと／又は特殊ユニットで代替できます）。*注釈：このルールは、AP プレイヤーが自軍の最低値ユニットのみを取り去ることを妨げます。最高司令部は、イギリス軍正規兵を含む最良ユニットのいくつかを欲します！ 戦域司令官としてのプレイヤーは、最高司令部と交渉するためのいくらかの力を持ちますが、完全な自由裁量ではありません。*

18.12.4 どこから取り去るのか？ [Removed from Where?]

SCUs は、マップ又は予備ボックスから取り去ることができますが、除去／補充可能ユニット・ボックスからは決して取り去ることができません。LCUs は、マップからのみ取り去ることができ、軍団アセット・ボックス又は除去／補充可能ユニット・ボックスからは決して取り去ることができません。

18.12.5 撤去と「ゴルリッツ＝タルノウ」イベント [Removal and the Gorlice-Tarnow Event]

「ゴルリッツ＝タルノウ」イベントは、このタイプの他のイベントとは異なります。RU LCU は一時的にのみ取り去られます。これは4ターンでゲームに再登場し、軍団アセット・ボックスへ行き、そこから再建できます。

18.12.6 撤去された LCUs の状態 [Status of Removed LCUs]

「ゴルリッツ＝タルノウ」の例外として、これらのイベントを満たすために取り去られた LCUs は、完全にゲームから取り去られます。これらは、再建できません。ただし、これらは「永久に除去された」とは見なされず、「議会からの糾弾」[PARLIAMENTARY INQUIRY] イベントに対してカウントせず、聖戦段階に影響を与えません。

18.13 LCUs と砂漠（選択ルール） [LCUs and Deserts]

18.13.1 ANZAC 砂漠軍団の特殊移動

[ANZAC Desert Corp special movement]

LCUs についての、通常の砂漠移動と戦闘の制限は、Anzac 砂漠軍団に適用しません。ちょうど SCU のごとく、随意に砂漠スペース内へ移動と攻撃ができます。

18.13.2 カード 49 [集団騎兵襲撃] [Card 49 "Massed Cavalry Charge"]

このカードは、攻撃されたスペース内の全ての全ての塹壕効果と同様に砂漠効果を無効化します。これは、砂漠スペース内を攻撃する Anzac 砂漠軍団以外の LCUs には認められません。

CREDITS

Game Design: Brad Stock and Brian Stock

Game Development: Tony Curtis and Neil Randall

Post-Publication Q&A Specialist: Philip Thomas

Living Rules Assistance: Wayne Heeley and Kristian Thy

Playtesting: Alessandro Raimondo, Ahmet Ilpars, Walter Wintar, Barry Setser, Michael Gouker, Neil Randall, Brian Stock, Mark Beninger, Ted Torgenson, Charles Féaux de la Croix, Florent Coupeau, Richard Hartland, Andy Loakes, Peter Reese, Todd Surgoine

Map, Counter, and Card Art: Mark Simonitch and Brad Stock

Art Director: Rodger B. MacGowan

Package Design: Rodger B. MacGowan

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

Logo Design: Rodger B. MacGowan

Layout: Neil Randall and Mark Simonitch

Playtest Vassal Module: Mark Beninger

Playtest Cyberboard Gamebox: Barry Setser

Playtest ACTS Module: Alessandro Raimondo

Assistance Extraordinaire: Mark Beninger

Subject Experts: Ed Erickson (USA-Ret), Jeff Leser (USA)

Honorable Worthies: Jeff Myers, Jesse Boomer, CABS, Tolga Corapci, Ken Gutermuth, John Loth, Riku Riekkinen, Mike Stanley, TABS, Fritz Tichy, Joel Toppen, Bill Edwards, Bobby Dilenno, Dave Sokolowski, Bill Blackmer, Dennis Bishop

Exceptional thanks to our godfather: Ted Raicer

プレイのシーケンス

セット・アップ後、各ゲーム・ターンは、「以下のプレイのシーケンスに従う。」

A. 強制的攻勢 (MO) フェイズ (7.0を参照)

各プレイヤーは1つの六面体サイ (d6) を振り、このターンに実行しなければならない MO を判定するため (もしもあれば)、自軍の強制的攻勢記録欄を調べる。この結果を記録するため、強制的攻勢記録欄上で MO マーカーを使用する。注釈: ターン1 (1914年秋季) には、両プレイヤーは自動的に RUMOs で開始する。

B. アクション・フェイズ (8.0を参照)

各アクション・フェイズは、6つの同一のアクション・ラウンドに分割される。各アクション・ラウンドは、両プレイヤーが1つのアクションを行うことを認める。AP プレイヤーは、各アクション・ラウンドの最初に自軍アクションを行い、フリーの1 OPS をプレイするか又はオペレーション (OPS)、戦略再配備 (SR)、補充ポイント (RPs)、イヴェントのために1枚のカードをプレイする。

▶ C. 損耗フェイズ (14.0を参照)

非補給下のユニット (LCUs と SCUs) は、永久に除去される (再建不可)。OOS スペースの支配も変更される。Galicia 内の TU LCU の損害についてサイを振る (18.5を参照)。

D. 攻囲フェイズ (15.2 と 15.3 を参照)

各攻囲下要塞についてサイを振る。もしもサイの目が要塞の戦闘値よりも高ければ、要塞は降伏して破壊マーカーでマークされる。

▶ E. 革命フェイズ

1. 部族紛争のチェック (16.3.2を参照)

マップ上の部族数は、聖戦段階に一致させるために増減し、部族紛争記号から部族を取ってマップ上に置か、又は部族を部族紛争記号へ戻す。

2. 聖戦叛乱 (16.3.3を参照)

各ターンに、CP プレイヤーは1つの資格を持つ蜂起又は同盟のためにサイを振ることができる (ターン中に行うことができたサイ振りに加えて)。注釈: これは、「汎トルコ主義」を含む前提条件イヴェントがプレイされていると仮定する。

3. ロシア革命 (16.4を参照)

「バルヴス、ベルリンへ」イヴェントがプレイされた4ターン後、もしも (このフェイズ中に) ターン記録欄上で RU VP マーカーとターン・マーカーが同じボックス内にあると、ロシア革命が開始される。ロシア革命が開始されるとき (並びにその後の各ターン)、ロシア革命記録欄上で革命マーカーを1ステージ前進させ、影響を履行する。注釈: 革命は、もしもロシアが Constantinople を支配すると開始又はステージを前進できない。

F. 戦争状態フェイズ (16.1を参照)

1. 追加勝利ポイントのチェック (16.5)

プレイヤー補助カード上の勝利ポイント表をチェックし、その表の「戦争状態フェイズ」項内に指定された VP マーカーを調整する (Galicia 内のトルコ軍と大英帝国海軍の封鎖を含める)。

2. 自動的勝利のチェック

どちらかのプレイヤーが自動的勝利で勝利しているかどうかを判定する (5.2.1を参照)。そうであれば、ゲームは終了する。

3. 休戦のチェック

もしも自動的勝利がなければ、休戦が発生するかどうか判定する。そうであればゲームは終了し、勝者が判定される (5.2.2を参照)。(もしも自動的勝利が未だ発生していなければ、1918年秋季ターンに休戦が自動的に発生する。)

4. 参戦段階のチェック

もしもゲームが終了していなければ、各プレイヤーは自軍の参戦段階が増加したかどうか判定する。注釈: これは、最初のターン (1914年秋季) にチェックしない。もしも参戦段階が増加していたら、受け取った次の参戦段階 (すなわち、限定戦争又は総力戦) のカード・デッキと引きパイル、捨て札パイル、机上の自身の前に表面を向けた戦闘カードを一緒にシャッフルする (「ジェファアー・パシヤ」と「捕虜は取るな」は除く)。

5. 国家崩壊のチェック

ブルガリア、セルビア、ルーマニアが崩壊しているかどうかチェックする (18.8.2.3、18.8.3.3、18.8.4.3を参照)。

G. 補充フェイズ (17.0を参照)

各プレイヤーは、総合記録欄上に記録された補充ポイント (RPs) を消費する。AP プレイヤーは、CP プレイヤーの前に補充を行う。全ての RP マーカーは、RPs を使用するに連れて減少させ、未使用の RPs は失われる。例外: 未使用の TU RPs は、未使用 TU RPs の数に一致する数まで最大 TU RP マーカーを増加させるために使用される。

H. 戦略カード引きフェイズ

1. 戦闘カードの捨て札

新たなカードを引く前に、プレイヤーは手札に残している戦闘カード (CC) を捨て札できる。机上の自身の前にある表面を向けた CC も捨て札しなければならない (使用されるまで保持される「ジェファアー・パシヤ」と「捕虜は取るな」CCs を除く)。CC は、捨て札できる唯一のカードである。プレイヤーの手札にあるその他のカードは、プレイされるまで保持しなければならない。

2. カード引き

次いで、各プレイヤーは、以前から手札に残しているカードを含み、7枚の手札になるまで引きパイルからカードを引く (「ジェファアー・パシヤ」又は「捕虜は取るな」はカウントしない)。

3. リシャッフル

もしもプレイヤーの引きパイルが枯渇したら、捨て札パイルをリシャッフルして手札を完全にするために十分なカードを引く。

I. ターンの終了

ターン記録欄上でターン・マーカーを前進させ、再びプレイのシーケンスを開始する。



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