

Strategy & Tactics issue no. 228

Game Title: **The Old Contemptibles: The Battle of Mons, 1914**

Date of Publication: March 2005

Decision Games, PO Box 21598, Bakersfield, CA 93390

Decision Games hereby grants permission for its customers to download and/or print copies of this file for their personal use. Discussion folders for this game are located on Consimworld.com's discussion board.

These "living rules" were first posted on 03/24/05. They contain 8,711 words.

Contents

- 1.0 概説
- 2.0 ゲームの同梱物
- 3.0 初期配置とヘクスの支配
- 4.0 勝利条件
- 5.0 ターンの手順
- 6.0 スタック
- 7.0 支配地域
- 8.0 独軍のマップ登場
- 9.0 移動
- 10.0 砲撃
- 11.0 防御射撃
- 12.0 白兵戦
- 13.0 図表類

1.1 概説

The Old Contemptibles: The Battle of Mons, 1914 (ToC) は、1914年の独軍と英軍の間での最初の大規模衝突の作戦級シミュレーションである。“独軍プレイヤー”は攻勢にあり、英軍ユニットの撃滅や孤立、またはマップ上の緊要地形の確保によってゲームに勝利することを目指す。“英軍プレイヤー”は防勢にあり、まずは独軍プレイヤーの目的達成を妨げ、次にBEFの大半を無傷なままでマップから脱出させることを目指す。

1.2 ゲームの規模

マップ上の六角形は対辺距離約1マイルを表す。各ゲームターンは約2時間に相当する。ゲーム中に動かすユニットは、大半が独軍は連隊、英軍は大隊となっている。完全戦力の独軍歩兵連隊は4,000人前後と砲36門; 完全戦力の英軍歩兵大隊は2,000人前後と砲18門からなる。

熟練者用ノート. この戦いは2日しか戦われず、参戦した両陣営の部隊は万全の補給を受けていたた

め、補給ルールは存在しない。同様に、補充も存在しない。最後に、集中攻撃ルールが存在しないのは、英軍は包囲されてもパニックに陥るには矜持が高すぎ、独軍は包囲されてもパニックになれないほど未経験だったためである。

2.0 ゲームの同梱物

2.1 概説

ToCの完品のゲームには、このルール、34x22”のマップシート及び123枚の四角いカウンター(“プレイ用の駒,” “ユニット”または“ユニットカウンター”とも)が含まれている。カウンターシート上の他のユニットは、本誌既刊のゲームのプレイヴァリエント用である。プレイヤーは、ゲーム内の戦闘解決用に標準的な(6面の)サイコロ1つを自分で調達する必要がある。

2.2 ゲームのマップ

ゲームマップは1914年のMons市外周辺にある軍事的に重要な地形を表している。六角形の格子(“ヘクス”)は、チェスやチェッカーのようにユニットの移動や配置を調整するためにマップ上に印刷されている。ユニットは常に、一時点では1つのヘクスだけに存在すると考える。

各ヘクスには、ユニットの移動やユニット間の戦闘に影響を与える可能性のある自然/人工の地形が含まれている。マップ上のさまざまな地形や水域はヘクスの枠に合わせるため、正確な、現実世界での状況とは多少異なっている; だが、ヘクスからヘクスへの地形や水域間の関係は、実際の戦いで史実上の相似により、同じ時間や空間でプレイヤーが直面したディレンマを表現するに十分な程度の正確さを保っている。

マップ上の各ヘクスには各個に、4桁の識別番号が印刷されていることにも注意。これによって正確な位置がより早く見つかるようになり、さらに行軍の完了前に片付けなければならない場合、ユニット位置が記録できる。例えば、Condeの町はヘクス1708にある。

2.3 カウンター

123のユニットがある-ゲームプレイに使用するカウンターは、ほとんどが戦闘時の編成を表すものであり、残りはゲームターンの経過の記録を行う情報マーカー(5.0章参照)である。このルールを1度は読んでから、ユニットカウンターを注意して抜いていくこと。爪切りで角から“耳”を取ってやれば、プレイ中の扱いやスタックが容易になり、見栄えもよくなるだろう。

各戦闘ユニットカウンターは数種類の情報が表示されている: 国籍(よって各ユニットの所属陣営)、独軍の所属軍団、特別なユニット名、ユニットの種別や規模、戦闘力、射程(砲兵のみ)、許容移動力、及び増援時期である。

2.4 戦闘ユニットの例

砲兵

このユニットは独軍第2重砲兵連隊であり、第III軍団の一部である。軍団内のどの師団にも所属してはいない。

騎兵

このユニットは独軍第3騎兵大隊であり、第III軍団の一部である。軍団内のどの師団にも所属してはいない。

歩兵

このユニットは独軍第8歩兵連隊であり、第5歩兵師団の一部で、さらに第III軍団の一部である。

2.5 国籍と独軍軍団

ユニットの国籍(及び、独軍ユニットの所属軍団)、及びそれによる所属陣営は、色分けによって示されている。

英国大陸派遣軍

全ユニット - 赤地に白

独第1軍

III軍団 - 黒地に白

IV軍団 - 灰地に黒

IX軍団 - 白地に黒

2.6 特別なユニット名

ゲームの各ユニットは、該当する史実上の名称の数字か文字の略号で識別される。略号は下記のとおり:

AS - Argyll & Sutherland Highlanders

B - Bedfordshire

C - Cheshire

CL - Duke of Cornwall's Light Infantry

CM - Cameronians

CMP - Composite

DC - Duke of Cambridge's Own

DE - Duke of Edinburgh's Own

DG - Dragoon Guards

DR - Dorsetshire

DV - Devonshire

DW - Duke of Wellington's Own

ES - East Surrey

GH - Gordon Highlanders

H - Hussars

IR - Irish Rifles

J - Jaeger

L - Lancers

LI - Lincolnshire

M - Manchester

N - Norfolk

NF - Northumberland Fusiliers

RF - Royal Fusiliers

RI - Royal Irish
RS - Royal Scots
S - Suffolk
SB - King's Own Scottish Borderers
SF - Scottish Fusiliers
SL - South Lancashire
WF - Royal Welch Fusiliers
WK - West Kent
WO - Worcestershire
YI - Yorkshire Light Infantry

2.7 ユニットの規模

ユニットの史実での編成上の規模は大きい順に以下の記号で表されている: **X**-旅団; **III** -連隊; **II**-大隊; **I**-砲兵中隊。

2.8 ユニットの種別

ユニットのさまざまな種別間の相違は、移動や戦闘の際重要となる (9.0章から12.0章を参照)。

- 歩兵
- 騎兵
- 野砲兵
- 騎砲兵
- 重砲兵

2.9 砲撃力

これは、敵ユニットに対して砲兵が遠距離 (距離のある) 攻撃を掛ける際に用いる数字で、ヘクスで計られる(10.0章参照)。

2.10 白兵戦値、防御射撃値

この数字は、2つの種類の戦闘を解決する基礎となる(11.0及び12.0章参照)。

2.11 移動力

この数字は、ユニットがマップ上に印刷されているヘクスの枠を越えて移動する能力の度合いである。ユニットが別のヘクスに進入するには、そのヘクスの地形、その周囲のヘクスサイドの水路の状況、移動するユニットの種別によって、異なる移動コストを支払うことになる(9.0章参照)。

2.12 独軍の所属軍団

総合すると、独軍陣営のゲーム内のユニットはこの国の第1軍を表す。この軍はさらに3つの軍団に分かれている: 第III, 第IV及び第IX (第3, 第4及び第9)である。軍団の区別は、各カウンターに印刷されているその軍団のローマ数字や、カラーコード(既述の2.5参照)で表される。独軍軍団はそれぞれ歩兵師団2個と“独立”ユニット2つ(重砲兵連隊1個と騎兵大隊1個)で構成されていることに注意。移動や戦闘の際、独軍所属軍団は重要となる(6.5, 8.2, 10.6及び12.14参照)。

2.13 戦力段階

ゲーム中の大半のユニットには1か2の“戦力段階”(または単に“ステップ”)がある。これは、ユニットの戦闘能力が減少して最終的に編成の結束力(現在の米陸軍の隠語でいう“robustness”)を失ってしまうまでの間に戦闘による損害を吸収することのできる能力を表すために用いられる、デザイナーが独自に定めた境界である。

カウンターのある面にだけ印刷されているユニットは“1ステップ”ユニット;両面に印刷されているのは“2ステップ”ユニットである。独軍歩兵連隊は2つのカウンターで表される4ステップユニットとしてプレイを開始する;だが、どの時点であれ、マップ上でプレイに登場しているのは独軍歩兵連隊のカウンターは1つだけである。数値の低下した(または“代替”)カウンターは、連隊が戦闘による損害を被ったら、マップ上のその場で数値の高いカウンターと交換される。

4ステップや2ステップのユニットが1ステップロスを受けたら、減少戦力面(白兵戦値や防御射撃値が低いほうの面)を上にするように裏返される。3ステップユニットが1ステップロスを受けたら、そのユニットカウンターはマップから取り除かれ、適切な2ステップの代替ユニットを、同じヘクスの同じ場所に置く。1ステップユニット、または既に減少戦力となった2ステップユニットが1ステップの損害を受けたら、マップから取り除かれて(除去されて)“デッドパイル”に置かれる。

両陣営のユニットは完全戦力段階でゲームを開始する。ユニットは互いにステップをやり取りすることはできない。

デザインノート. 独軍代替カウンターの識別は容易である;各面の左上隅にすべて大型の点が印刷されている。

3.0 初期配置とヘクス支配

3.1 概説

まず、プレイヤーはどちらがどの陣営を指揮するかを決める。その後、それぞれが自陣営のユニットを取って、後述の解説に従いマップとその周辺に配置する。

英軍ユニットには、左上隅に印刷されている4桁のプレイ開始位置ヘクスがある。各英軍ユニットを印刷されている数字に対応するヘクスに正確に配置すること。

マップ上でプレイを開始する独軍ユニットはない。これらはゲームターン1と4に、地図盤上端のヘクス列沿いの6つの登場ヘクス(ヘクス2100, 2700, 3100, 3900, 4300及び4700)経由でゲームに登場する。詳細は8.0章参照。

3.2 ヘクス支配

このゲームでは、“ヘクス支配”の概念 – 任意の時点でヘクスを“所有”している側 – は、ゲームの勝利を(4.0章参照)評価するのに重要なものとなっている。プレイ開始時、英軍プレイヤーはマップ上の全ヘクスを支配している。ヘクスの支配状態が相手側にわたるのは、そのヘクスに相手陣営ユニットが進入した場合や、そのヘクス内に相手陣営ユニットの支配地域だけが及ぶ場合である。支配の交代は即座に発生し、プレイ中に何回でも、同じヘクス内でも発生する可能性がある。

4.0 勝利条件

4.1 概説

独軍プレイヤーは概してゲーム中攻勢にあり、マップ上の要衝ヘクスを確保する一方、できる

だけ多くの英軍ユニットの除去を試みる。英軍プレイヤーは、独軍プレイヤーが自分の目標を達成するのを妨げることで勝利する。

4.2 独軍初日の勝利条件

プレイを停止し、独軍プレイヤーが勝利したとみなされるのは、ゲームターン7の終了時に、独軍プレイヤーがコンデ運河(Conde Canal)南岸の橋梁ヘクス6つすべて: 2009, 2409, 2708, 2908, 3308 及び4208 を支配している場合である。3308には2つの橋梁がかかっており、1つは道路でもう1つは鉄道だが、このルールについては1つの橋梁ヘクスと数えることに注意すること。

4.3 2日目の勝利条件

独軍プレイヤーがゲームターン7終了時までには勝利できなければ、プレイはゲームターン14の終了時まで継続される。その時点で独軍プレイヤーが勝利したとみなされるのは、2勝利ポイント(VP)以上を得ている場合となる。独軍は下記の条件を1つ満たす毎に1 VP を得る: 1) 独軍側がBavai [ヘクス3122]を支配している; 2) デッドパイル内に英軍ユニットが20以上ある; 3)英軍離脱ヘクスを経由して地図外に離脱した英軍ユニットが8以下である。独軍プレイヤーが勝利できなければ、英軍プレイヤーが勝者となる。

2番の条件は一度以上満たす可能性があることに注意。つまり、独軍プレイヤーはデッドパイル内に英軍ユニットが20ある毎に1VPを得るのだ(1から19までの端数の英軍ユニットはVPにならない。また、後述のルール4.5も参照)。

ヒストリカルノート. 実際の結果では、独軍は勝利条件1番だけしか満たせなかったため、敗北した。

4.4 マップからの離脱

マップ外に移動できるのは英軍ユニットだけであるが、ゲームターン8より前には離脱は行えない。マップ南端(1327, 1628, 1927及び2228)に記されている4つの“英軍脱出ヘクス”を経由する場合にのみ可能である。これらのヘクスを経由してマップを離脱するには1移動力ポイントがかかる。一度マップを離脱したユニットは、プレイに再登場することはできない(砲兵の場合、マップ内に砲撃を行うこともできない)。

4.5 英軍ユニットの孤立と包囲

ゲームターン14の終了時にまだ盤上にあるものの、“孤立(cut off)”している英軍ユニットは、既述のルール4.3の条件2を判定する際には除去されたものとみなす。英軍ユニットが“孤立”するのは、独軍ユニットが存在せず、独軍ユニット支配地域でもない離脱ヘクスのいずれかまで、自分のいるヘクスから一続きのヘクスの道が設定できない場合とする。

独軍支配地域内に英軍ユニットが存在しても、この経路の設定時には支配地域の無効化はなされない。独軍支配地域がこの経路を設定しようとする英軍ユニットの存在するヘクスに及んでもそのユニットは孤立しないが、ユニット存在ヘクス以外の経路のヘクスに支配地域が及ぶと、経路は切断される。

さらに、ゲームターン14が終了する前に除去され、除去される時点で自分の存在ヘクスが独軍ユニット及び/またはその支配地域で直接囲まれていた英軍ユニットは、除去された時点で“包囲されていた”とみなされる。除去/被包囲ユニットは、ルール4.3の条件の判定時に2ユニットに換算される。例えば、ヘクス3023と3222にいた独軍ユニットによって独軍白兵戦フェイズに攻撃され、

除去されたヘクス3122の英軍ユニットは“包囲”されており、このため2ユニットに換算される。包囲されて除去された英軍ユニットはデッドパイルを分けておき、包囲による除去であることを記録すること。包囲されている英軍ユニットに隣接するヘクスに別の英軍ユニットが存在していても、包囲の状態を無効化することはないので注意すること。

5.0 ターンの手順

5.1 概説

ToCの各ゲームターンは、順番に並んだ段階(“フェイズ”とも呼ばれる)で構成されるプレイヤーターン2つに分かれている。プレイヤーの実行するすべての行動は、後述の該当するフェイズに実行しなければならない。プレイヤーがあるフェイズを終了してしまったら、寛容な相手がそれを許さない限り、忘れていた行動を実施するためにそのフェイズに戻ったり、まずい行動をやり直したりすることはできない。

5.2 ゲームターンの手順の概要

ゲームターンの手順は概要が後述されている。独軍プレイヤーターンは常にどのゲームターンも第1プレイヤーターンであることに注意。また、独軍プレイヤーターンのフェイズ手順は固定されているが、英軍プレイヤーターン手順は可変型であることも注意。最後に、どちらの陣営の戦闘フェイズの手順も、常に砲撃の後に白兵戦となることにも注意。

I. 独軍プレイヤーターン

A. 独軍移動フェイズ

B. 独軍戦闘フェイズ

1. 砲撃
2. 白兵戦

II. 英軍プレイヤーターン

A. 英軍 移動/戦闘フェイズ

B. 英軍 戦闘/移動フェイズ

5.3 BEF 移動/戦闘, 戦闘/移動, 戦闘/戦闘 or 移動/移動

英軍プレイヤーは、プレイヤーターン単位で、標準である移動/戦闘の手順、またはそれ以外で使用可能な3つの手順の内の1つを用いて自分のプレイヤーターンを、どのように実行するか、常に自由に選択できる。つまり、英軍は、標準的な“移動/戦闘”の手順を使うこともできれば、代わりに戦闘を先に、移動を後にする“戦闘/移動”を選ぶことも、1プレイヤーターンに2度の戦闘フェイズを選ぶことも(“戦闘/戦闘”)、1プレイヤーターンに2度の移動フェイズを選ぶことも(“移動/移動”)できる。

決定は常に英軍プレイヤーが行い、自分の各プレイヤーターンの一番最初に、次のプレイヤーターンの選択を宣言しなければならない。決定した手順を宣言してしまったら、次の英軍プレイヤーターンの開始時までには変更できない。英軍プレイヤーがどんな手順のフェイズを選択しても、その戦闘フェイズは常に独軍戦闘フェイズと同じ砲撃/白兵戦の手順に従うことに注意。

5.4 ゲームターン

カウンターミックス内にあるターンマーカーを用いて、ゲームの進行を記録する。プレイ開始

時に、マップシート状に印刷されているターン記録トラックの最初のマスにこれを置き、英軍プレイヤーターンが終了する度に1マスずつ進める。プレイが終了する可能性があるのはゲームターン7の終了時(4.2参照)、ゲームターン14の終了時(4.3参照)またはどちらかのプレイヤーが自分の状態が絶望的であると判断し、投了したときである。

6.0 スタック

6.1 概説

“スタック”とは、ある一時点で1つのヘクス内に複数のユニットが山になっている状態を述べるために用いられる用語である。

6.2 スタックと移動

スタックルールはゲームターンのどの時点でも、両陣営に対して適用される。よって、プレイヤーがユニットで混雑しているマップエリアで移動を行うには、その順番に注意を払う必要があるのだ; そうしないと、移動フェイズのはじめの方で不注意な移動を行えば、同一フェイズ内で後に移動する別のユニットの移動を妨げる可能性がある。

後述の制限を除き、スタック制限がどのヘクスでも、いかなる時点でもヘクス上で満たされている限り、フェイズ中、プレイヤーターン中、ゲームターン中にある特定のヘクスに進入したり通過したりできるユニットの数には制限はない。スタックしているユニットが存在するヘクスで、どの時点であれスタックが超過していたり、不適正なスタックがなされていたりした場合には、相手側プレイヤーは、即座に関係敵ユニットを違反スタックが制限内となる必要最小限の数だけ選び、デッドパイルに取り除くことができる。

6.3 スタック制限

いかなる時点であれ、どちらのプレイヤーも1つのヘクスに5以上の“スタックポイント”(SP)のユニットを入れてはならない。独軍の各歩兵連隊は4スタックポイントに相当し; その他のゲーム中の両陣営ユニットは各1スタックポイントに相当する。

6.4 ステップとスタック

ユニットのスタックポイントの値はステップロスを経ても減少しないことに注意。つまり、独軍歩兵連隊は常に4SP相当となる。たとえ3ステップや2ステップに減少し、1ステップにまで減少していてもである。同様に2ステップユニットも、1ステップに減少していたとしても、常にその本来のスタック値を保つ。

6.5 独軍軍団

独軍の所属軍団が異なるユニットは同じ時点で同じヘクスを占領することも、一緒に攻撃、スタック、移動を行うこともできない。この制限は戦闘に参加する独軍ユニットのSP値に関係なく適用される。詳細は10.6と12.14を参照。

6.6 戦場の霧

どちらのプレイヤーも、戦闘解決の手順で要求されるまでは、敵スタックの一番上にあるユニットしか見ることができない。加えて、敵スタックを一旦確認したら、戦闘解決の手順を中止する事はできなくなる。

7.0 支配地域

7.1 概説

ゲーム中のユニットは、そのヘクスの周囲6ヘクスに“支配地域”(ZOC)を及ぼしている。1ユニットが及ぼすZOCも複数ユニットが及ぼすZOCも、その効果に質的な差はない。両陣営のユニットのZOCが同一ヘクスに同時に及ぶこともある。

7.2 ZOCの限界

ZOCは居住用建築物や産業用建築物ヘクスには及ばない。建築物ヘクスから隣接する非建築物ヘクスへは外にZOCが及ぶ。例えば、ヘクス2707のユニットは2607, 2706及び2807にZOCを及ぼす。これはつまり、例えユニットが産業用建築物ヘクスにいても、建築物の存在しない周囲のヘクスにはZOCを及ぼせるということである。3513のユニットは全くZOCを及ぼせない。ヘクス3506のユニットは3407, 3505, 3606及び3607にZOCを及ぼす。

上記の制限を除けば、ZOCはどんな水路や地形(建築物を除く)が含まれていようと、すべてのヘクスやヘクスサイドを越えて及んでいく。

7.3 移動時のZOCの効果

移動を行うすべてのユニットは、敵支配地域(EZOC)の及んでいる最初のヘクスに進入した時点で、そのフェイズの移動を停止しなければならない。EZOCの及んでいるヘクスで自分の側の移動フェイズを開始したユニットは、進入する最初のヘクスにEZOCが及んでいない場合に限り、そのヘクスを離脱することができる。このような状況にあるユニットは、まず非EZOCヘクスに進入した後に別のEZOCヘクスに進入することは可能だが、その際はこのフェイズの移動をそこで終了しなければならなくなる。EZOCからEZOCへ直接移動できるユニットはない(例外: 12.13, 戦闘後前進を参照)。

7.4 ZOCの無効化

EZOCとなるヘクスに味方ユニットが存在していても、いかなる点についてもEZOCが無効化されることはない。

8.0 独軍のマップ登場

8.1 概説

3.1に述べられているように、マップ上に配置されてゲームを開始する独軍ユニットは存在しない; その代わりに、プレイ開始後にマップに登場してくる。

8.2 独軍軍団/師団の登場

(第IX 軍団の)第17師団の全ユニットは、ゲームターン1の独軍プレイヤーターン移動フェイズに、ヘクス4700を通過して登場する。(第IX 軍団の)第18師団の全ユニットは、ゲームターン1の独軍プレイヤーターン移動フェイズに、ヘクス4300を通過して登場する。第IX 軍団の2個独立ユニット(2.12参照)もまた、ゲームターン1に上記の2つのヘクスのいずれかまたは両方から登場する(独軍プレイヤーが選択)。

(第III軍団の)第6師団の全ユニットは、ゲームターン1の独軍プレイヤーターン移動フェイズに、ヘクス3900を通過して登場する。(第III軍団の)第5師団の全ユニットは、ゲームターン1の独軍プレイヤーターン移動フェイズに、ヘクス3100を通過して登場する。第III軍団の2個独立ユニット(2.12参照)

もまた、ゲームターン 1に上記の2つのヘクスのいずれかまたは両方から登場する (独軍プレイヤーが選択)。

(第IV軍団の)第7師団の全ユニットは、ゲームターン4の独軍プレイヤーターン移動フェイズに、ヘクス3900を通過して登場する。(第IV軍団の)第8師団の全ユニットは、ゲームターン4の独軍プレイヤーターン移動フェイズに、ヘクス2100を通過して登場する。第IV軍団の2個独立ユニット(2.12参照)もまた、ゲームターン4に上記の2つのヘクスのいずれかまたは両方から登場する (独軍プレイヤーが選択)。

8.3 自発的遅延の禁止

独軍ユニットの登場を自発的に遅らせたり、登場ヘクスを変更したりすることはできない。いかなる理由であれ、予定時期に登場できない(例えば、登場ヘクスを英軍が占領していたり、スタック超過等の場合)ユニットがあれば、指定されているヘクスに進入できる最初の独軍移動フェイズの開始時まで地図外に留まるだけである。

8.4 移動縦列 & 行軍状態による登場

ユニット登場時、スタックルールに留意の上で、独軍プレイヤーは地図外での移動縦列を使用する。移動縦列の最初のユニットかスタックは1移動力ポイントを; 2番目のユニットかスタックは2移動力ポイントを支払ってマップに登場する。この種の移動の通常の制限(9.20参照)を満たすなら、登場する独軍ユニットは、登場ターンに“行軍状態”を使用できる。逆に、行軍状態を使用せずに登場するなら、独軍ユニットは登場したプレイヤーターンに通常どおり攻撃が行える。

9.0 移動

9.1 概説

ゲーム中の各ユニットには、右下隅に印刷されている“移動力”(MF)がある。この数値は、ユニットが自陣営の移動フェイズに、ヘクスの枠を越えて移動するために使用できる“移動力ポイント”(MP)の数である。ユニットはヘクスから隣り合うヘクスへと移動を行う - ヘクスを“飛び越す”ことはできない - 移動するユニットの種別と、進入するヘクス内の地形並びにヘクスサイドに沿って存在する水路の状態によって、異なる移動コストを支払うことになる。プレイヤーのユニットの移動は自分の移動フェイズにのみ発生する;自分の移動フェイズには、敵の移動が起こることはない。

9.2 制限

MPはターンからターンに蓄積することも、ユニットからユニットへ貸したり譲渡したりすることもできない。プレイヤーは、ゲーム全期間にわたって、自分のそれぞれの移動フェイズに自分のユニットの一部または全部を移動させることも、全く移動させないこともできる。移動を行うユニットは停止する前に自分の全MPを消費する必要はない。ユニットやスタックの移動は、次ターン開始前に完了していなければならない。プレイヤーが既に移動を終えたユニットやスタックの位置を変更できるのは、相手がそれを許可する場合だけである。

9.3 最小移動能力

ゲームでは、最小移動能力は保証されていない。ヘクス進入に必要な合計MPコストを支払えないユニットは、そのヘクスには進入できないのだ。

9.4 敵ユニット

ユニットは、敵ユニットの存在するヘクスには進入できない。

9.5 スタックの移動

スタックとして一緒に移動を行うには、そのユニットが既に同一ヘクス内でスタックした状態で自陣営の移動フェイズを開始しなければならない。だが、移動フェイズを同一ヘクスで開始したユニットであるというだけでは、まとまっての移動を強制されることはない; このようなユニットはまとまって移動することも、個々に移動することも、より小さな小スタックで移動することも可能である。

9.6 スタックの分割

スタックの移動中、これを一時停止させてユニットや小スタックに分割し、それを別方向へ移動させることもできる。本来の(“親”)スタックから残置されたユニットも、希望するなら、自身が移動を行いながら、ユニットを残置することもできる。ただし、その時点で移動中の親スタックと全く別のヘクスで移動を開始する親スタックか個々のユニットが一旦移動を始めてしまったら、相手の許可がない限り、既に移動の済んだスタックを再度移動させることはできない。

9.7 スタック内のMFが異なる場合

移動力の異なるユニットがスタックとして一緒に移動する場合、そのスタックは、スタック内でもっとも遅いユニットのMFを使用しなければならない。スタック内でもっとも遅いユニットがそのMFを使い切ったら、それを残置して早いユニットだけで移動を続けることも当然ながら可能である。

9.8 地形と移動

マップ上のすべての地形は2つの大まかなカテゴリーに分類される: 天然と人工である。このカテゴリーは双方ともさらに異なる種類に分けられる(後述)。1つのヘクス内に天然地形が複数存在することはないが、1ヘクス内に複数の種類の人工地形が天然の地形と並存することはありうる。

9.9 天然地形

マップ上には、2つの種類の天然地形がある: 平地と森林である。ユニット移動時のこれらの地形の影響は後述されるが、地形移動効果表(13.1)にも概説されており、これはプレイ中にすばやく参照できるようマップシート上に印刷されている。

9.10 平地

平地はゲームの“基本”地形である。この規模の作戦で移動を遅滞させたり、防御を強化したりするような特徴のある自然が存在しないということだ。そのヘクスが平地であるとみなされるのは、ヘクス内が完全に平地であり、森林が一切存在しない場合だけである。重砲兵を除き、各平地ヘクスにユニットが進入するには1MPがかかる。重砲兵が平地ヘクスに進入するには2MPかかる。

9.11 森林

森林ヘクスは、地表が主に樹木で覆われている地域を表す。森林ヘクス1つにつき、歩兵ユニットは進入に2MP、騎兵は3支払う必要がある。道路沿いの移動(後述の9.17参照)の場合を除き、どの種類の砲兵ユニットも森林ヘクスへの進入は禁止されている。少しでも森林のかかっているヘクスは、プレイ時にはすべて森林であるとみなされる。

9.12 河川ヘクスサイド

河川は、上述のヘクス内に存在する地形の種類というよりは、ヘクスの間を、ヘクスサイド沿いに走っているものである。どれであれ砲兵ユニットが河川を越えることができるのは、橋梁ヘクスサイドを経由する場合だけである(後述の9.16参照)。歩兵ユニットは追加1MPを支払って非架橋河川ヘクスサイドを越えることができる; 騎兵は追加2MPを支払う。“追加”とは、渡河して進入する先のヘクス内の地形がなんであれ、進入コストに加えられることを意味する。橋梁は、歩兵、騎兵のどちらについても渡河時のペナルティーを無効とする。

9.13 運河ヘクスサイド

そのヘクスサイドに架橋するまでは、ユニットはその運河ヘクス越しには移動や白兵戦攻撃が行えない。

9.14 人工地形

人工地形には4種類が存在する: 橋梁、道路、産業用建築物及び居住用建築物である。

9.15 建築物

マップには2種類の建築物ヘクスがある: 産業用と居住用である。産業用建築物ヘクスは砲兵の視線を妨害しないが、居住用建築物ヘクスはこれを妨害する(10.3参照)という唯一の例外を除き、ゲームプレイ時の2種類の地形の効果は同一のものである。

重砲兵ユニットが建築物ヘクスに進入できるのは道路沿いに移動する場合だけであり、その他すべてのユニットは、建築物ヘクスに進入する度に2MPを支払う。

デザインノート. 産業用建築物ヘクスには工場、倉庫、車両集結地、港湾施設、ボタ山、ゴミ山などが含まれる。このようなヘクスは居住用地域ほどには垂直方向に建築されていないのだ。

9.16 橋梁

河川または運河のヘクスサイドを道路が渡っているところには、道路橋が架かっている。鉄道橋は道路橋と異なる固有のシンボルで示されている。例えば、1523/1624のヘクスサイドには鉄道橋がかかっている。道路橋と鉄道橋の間には効果の差はない。どの橋梁も、渡河のためのペナルティーのMPを支払うことなく水路ヘクスサイドを越えることが可能となる。

デザインノート. この地域内を走っている広範囲の鉄道網はプレイに影響しないため、橋梁を除いては記されていない。加えて、ゲーム中に橋梁爆破のルールがないのは、独軍はこの時点では橋梁爆破への関心がなく、BEFは発火役や爆発物が不足していた。早朝にJemappes近郊で発生した橋梁爆破の結果は、この構造物をマップから既に排除していることで反映している。

9.17 道路

道路はそれ自身ではどんな有利な移動ボーナスを生み出すこともないが、道沿いであればユニットが進入を禁止されている地形に進入したり、1ヘクスにつき1MPのコストでどんな種類の地形にも進入したりすることができる。例えば、通常、重砲兵は平地ヘクスへの進入に2MPを支払う; だが、道路沿いに移動する場合は、砲兵は1ヘクスにつき1MPのコストを支払うだけでよい。

道路沿いの移動とは、ある道路ヘクスから、道路が通っているヘクスサイドを越えて隣接の道路ヘクスに移動することである。

自分のMFの全体的な制限の内であれば、ユニットは、同一フェイズ内で道路移動と道路外移動を併用することも可能である。

9.18 コストの累積

ヘクスへの進入の合計移動コストは、常に関係する適用可能な地形コストすべての合計となる。例えば、非架橋河川ヘクスサイドを越えて森林ヘクスに進入する騎兵ユニットは、合計5MPを支払う: 森林ヘクスへの進入に3MP、水路の渡河に追加2MPである。

9.19 地図外移動

4.4の規程によるものを除き、いったんマップ上でプレイに登場したユニットは地図外には移動できない。

9.20 独軍の行軍状態での移動

独軍移動フェイズに、英軍ユニットに隣接していないヘクスでこのフェイズを開始する独軍ユニットは、“行軍状態”移動を利用できる。行軍状態を用いるユニットは使用可能なMFが2倍になるが、この移動の途中及び終了時には英軍ユニットに隣接することができない。

通常移動を用いるユニットが移動する前に、行軍状態移動を使用するユニットすべての移動を完了させておく必要はない。その逆も然りである。上記の制限の範囲内であれば、独軍移動フェイズの任意の時点で行軍状態に移行できる; ただし、ユニットが同一フェイズ中に通常移動と行軍状態移動を併用することはできないことに注意。英軍ユニットが隣接していたら、たとえその英軍ユニットの支配地域が及ぼされていないなくとも、行軍状態を取れる可能性がなくなることに注意。

行軍状態を使用した独軍砲兵ユニットは、同じプレイヤーターンには砲撃は行えない。

デザインノート. 英軍には行軍状態はない。BEFを通常より早く移動させたいなら、プレイヤーターンの手順で移動/移動を選択すればよい。

10.0 砲撃

10.1 概説

“砲撃”とは、砲兵ユニットが敵ユニットを射撃する攻撃法のことである。砲撃戦闘は、ゲームターンの双方のプレイヤーの戦闘フェイズの最初の部分となる。各砲兵ユニットは、自陣営の砲撃フェイズの度に、砲撃による攻撃を一度実施することができる。

10.2 射程

砲兵ユニットにはヘクスを単位とする射程があり、カウンター下辺にある砲撃値のすぐ右に印刷されている。射程を数える際は、砲撃を行う砲兵ユニットとその目標の間の、最短のヘクス経路を数えること。計算時は、砲撃を行うユニットのいるヘクスは算入しないが、砲撃される敵ユニットの存在するヘクスは算入する。例えば、ヘクス2524においてヘクス2823のユニットを砲撃する砲兵ユニットは、距離3ヘクスで射撃を行う。

砲兵ユニットは印刷された射程より遠くにいる目標を砲撃することはできないが、砲撃を“射程ぴったり”の距離で行う必要もない。つまり、砲兵ユニットは直接隣接するヘクスか、それ以遠のヘクスにいる敵ユニットを砲撃できるが、最大射程以内のものでなければならないのだ。

10.3 視線 (LoS)

“視線” (LoS)とは、砲撃を行う砲兵ユニットの人員がその目標を実際に視認し、照準する能力を表すために用いる用語であり、砲撃時には考慮の欠かせない副次的要素である。ある種の妨害地形によって妨害される可能性があることを除けば、LoSは射程と同じやり方で決定される。目標ユニ

ットへのLoSが妨害されたら、LoSの妨害されている砲兵ユニットがこの目標ユニットを砲撃することはできない。LoSが妨害されているかどうか判定する際は、砲撃を実施する砲兵ユニットやその目標が存在するヘクスの地形は考慮しない；2つのユニットの間にあるヘクスの地形だけで考えるのだ。

LoSは森林及び/または居住用建築物ヘクスで妨害される。砲撃を実施するユニットのいるヘクスの中心から目標ユニットのいるヘクスの中心までLoSを引く。このLoSが極小の妨害地形しか含んでいないヘクスを通過している場合や、LoSが2つのヘクスの間のヘクスサイドを通る場合でも、その1つに妨害地形がありさえすれば、このLoSは妨害される。

デザインノート. 味方も敵も、ユニットはLoSを妨害しない。

10.4 LoSの例

ヘクス3514の砲兵ユニットはヘクス3714のユニットを砲撃できない。たとえ人工地形がLoSを妨害していなくとも、このLoSは3614と3615の間のヘクスサイドを通っており、3615の森林が妨害地形であるため、妨害されているためである。

ヘクス3714の砲兵ユニットが3911のユニットを砲撃できないのは、3813の居住用建築物ヘクスがLoSを妨害するためである。

ヘクス4308の砲兵ユニットは4208や4209のユニットを砲撃できる。これは砲撃を行うヘクスの地形も目標ヘクスの地形もLoS判定の要素がないためである。

10.5 複数の砲兵ユニットによる砲撃

大まかに言えば、同時に同一目標ユニットを砲撃するため、複数の砲兵ユニットが火力を合計することもできる。ただし、これを行うには、砲兵ユニットのそれぞれが目標を自分の射程内に捕らえ、自身のLoSが妨害を受けていないことが条件となる。ユニットが1回の砲撃フェイズ中に複数の砲撃を受けることはないし、1回の砲撃フェイズ中に複数の砲撃に参加できる砲兵ユニットもないことにも注意。

10.6 独軍の編成上の制限

独軍による複数の砲兵ユニットの砲撃には、編成上の制限がある。つまり、ゲームターン11の開始前までは、たとえ同じ軍団であっても、師団が異なる独軍砲兵ユニットは一つの砲撃に共同して射撃を行うことができない。ゲームターン11の開始後は、同一軍団内の、師団の異なる独軍ユニットは共同して砲撃が行える。所属軍団が異なる独軍砲兵ユニットは共同しての砲撃は行えない。

3個独軍軍団のそれぞれにある独立砲兵ユニットは、ゲーム中、独軍砲撃フェイズの度に、単独で砲撃することもできるし、自分の軍団に属する師団の1つに属する砲兵ユニットと共同して砲撃を行うこともできる。

10.7 砲撃の解決

LoSの設定後、その砲撃に参加するすべて砲兵ユニットの砲撃値を合計する。この合計が、マップシート上に印刷されている砲撃結果表(13.3)の左端にある数字の範囲のどれに当たるか探すこと。サイを振って出目と対照させ、結果を求めると、“効果なし”または1から3の間のステップロスを表す数字となる。例えば、4砲撃値で射撃して3を出した場合、目標ユニットは1ステップロスを被る。

10.8 砲撃時の地形効果

森林や何らかの種類の建築物ヘクスにいる敵ユニットを砲撃する際は、砲撃結果表を参照する前に出目から2を差し引く(-2)。砲撃時の地形効果はすべて戦闘時の地形効果表(13.2)にまとめられていることに注意。これはマップシート上にも印刷されている。修正されて0以下になった出目は1として扱われる。

10.7にある例で、目標ヘクスに森林が含まれているとする。この場合、出目も3だったとすると、目(-2)は1に修正され、目標ユニットは損害無しで砲撃を切り抜けることができる。

10.9 スタックへの砲撃

複数の敵ユニットが存在するヘクスを砲撃する場合、砲撃を行うプレイヤーは、自分の攻撃によって発生するステップロスを目標ヘクス内のユニットに自由に配分できるが、制限が1つだけある。砲撃を受けるスタック内のユニットは、そのスタック内の全ユニットが1ステップの戦力に減少するまでは除去されることはないのだ。

10.10 移動と射撃

どちらの陣営の砲兵ユニットも、同一プレイヤーターンに移動と砲撃を行うことができる。英軍の場合は、砲撃して移動も、砲撃を2回行うことも可能である。さらに、砲撃を実施した砲兵ユニットであっても、それによって同じゲームターンに防御射撃(11.0章参照)を行う能力まで失うことはない。

10.11 砲撃の観測

既述のルールで述べられている制限内で敵の存在するヘクスを砲撃する際、射撃を受けるヘクスに直接隣接するヘクス内に味方ユニット(種類不問)が1つでも存在しているなら、その砲撃は“観測”されていることによる優位を得るものとみなされる。この場合、観測ユニットのいる砲撃は既述されているように通常どおり解決される。観測の優位なしに実施される砲撃は、砲撃結果表の参照前に戦闘解決の出目から1を差し引かれるペナルティーを受ける。自らのユニットの他の機能を全く妨げることなく観測ユニットとして行動するなら、その機能を、ユニットが観測者となる砲撃の前後に実行することが可能であることにも注意。また、独軍ユニットは自分の所属する軍団でない砲兵ユニットの観測が行えないことにも注意。

同様に、ある砲兵ユニットが敵の存在するヘクスを射程に捕らえているものの、自身はLoSの設定ができない場合、その砲兵ユニットは、目標ヘクスが上述のとおり観測されているならば(及び同じ制限内で)、砲撃が実施できる。観測はなされているものの、射撃する砲兵ユニットが1つでも目標ヘクスに自身のLoSが引けないような砲撃の実施でも、上述のような出目に-1のペナルティーを被る。

11.0 防御射撃

11.1 概説

あるヘクスに対し白兵戦による攻撃(12.0章参照)が宣言されたら、そのヘクス内のすべてのユニットは、その白兵戦攻撃が解決される直前に、攻撃側に対し“防御射撃”を行う機会が与えられる。歩兵と騎兵は、自分の白兵戦値を自分の防御射撃値として使用する。砲兵ユニットは1の防御射撃値を持つ。白兵戦攻撃を行う敵ユニットが自分のユニットやスタックの1つに隣接しているという

だけでは、自ユニットが防御射撃を行うことはできない。防御射撃が可能となるのは、自分のユニットかスタックの1つが存在するヘクスが直接白兵戦による攻撃を受ける場合に限られる。

11.2 防御射撃と複数のユニット

同一ヘクス内の防御側ユニットは、1つのヘクスだけから白兵戦の攻撃側がやってくる場合は、防御射撃のサイコロを一度だけ行うようにするため、防御射撃値を1つに合計しなければならない。しかし、白兵戦の攻撃側が複数ヘクスからである場合は、防御射撃を行うユニットの所有プレイヤーが自分のユニットが射撃する来襲敵部隊のヘクスを1つまたは複数指定しなければならない。このような場合、1つのユニットが複数回の射撃を行ったり、その防御射撃値を攻撃側の複数のヘクスに分割したりしない限り、自分のユニットの防御射撃を攻撃側ヘクスに自分が望むとおりに配分することができる。複数ヘクスが対象となる状況であっても、すべての攻撃側ヘクスに防御射撃を行う必要はない。

11.3 地形と防御射撃

建築物ヘクスから白兵戦攻撃を発起するユニットには、防御射撃の出目から1を差し引く(-1)修正がある。白兵戦の攻撃側ユニットがその攻撃を運河または河川のヘクスサイド(架橋、非架橋を問わず)越しに行くと、自分に対しての防御射撃の出目にプラス1(+1)の修正を受ける。当然だが、この双方の状況がこのような白兵戦/防御射撃の状況に関連したものである場合は、サイの目修正は相殺されて0となる。

防御射撃時の地形効果はすべて戦闘時の地形効果表(13.2)にまとめられ、マップシート上に印刷されていることに注意。1未満に修正される出目は1として扱う; 修正されると6を超える出目は6として扱う。

11.4 防御射撃の解決

白兵戦で攻撃を行う、ヘクス1つの内にいる部隊を射撃する全ユニットの防御射撃火力を合計する。その合計が、マップシートに印刷されている防御射撃結果表(13.4)の左端にある数字の範囲のどこに当たるか探すこと。サイを振る; 上述の11.3に述べられている地形修正を行い; 次に防御射撃の結果を求めるため、修正後の結果と出目を交差させて参照すること。これは“効果なし”、または1から3の間の、ステップロスを表す数字となる。例えば、4防御射撃値で射撃3を出した場合、白兵戦の攻撃側である目標ヘクスは合計1ステップの損害を受ける。

11.5 スタックに対しての防御射撃

近接してくる敵ユニットが1つでも存在するヘクスに対して防御射撃を行う際には、防御射撃を行うプレイヤーは、目標ヘクス内の攻撃実施ユニットに、防御射撃の結果によるステップロスを自由に配分することができる; ただし、この射撃の原因となった白兵戦攻撃に参加し、防御射撃を受けるスタック内の敵ユニットは、スタック内のすべての攻撃参加ユニットが、まず1ステップの戦力になるまでは、除去されることはない。防御射撃を受けるヘクス内に存在してはいるものの、自身はその防御射撃を誘発した白兵戦攻撃には参加していない敵ユニットは、防御射撃の結果の対象にはならないことにも注意(このような状況は白兵戦時の砲兵ユニットでよく発生する)。

12.0 白兵戦

12.1 概説

白兵戦(近接)戦闘は、自分の戦闘フェイズに、攻撃側としての自分の歩兵及び/または騎兵ユニットと、防御側として直接隣接している敵ユニット(種類不問)すべての中で発生する。白兵戦による攻撃は強制ではない; 敵のユニットや支配地域が隣接しているだけでは白兵戦の発生条件とはならないのだ。白兵戦による攻撃は常に自分の意思によるものとなる; しかし、防御側ユニットは白兵戦への参加を拒否できない。砲兵ユニットは白兵戦による攻撃は一切仕掛けられないが、防御を行うことはできることに注意。

攻撃側ユニットは1回の味方戦闘フェイズに複数の白兵戦には参加できないし、敵ユニットは1回の味方戦闘フェイズ中に複数の白兵戦を挑まれることもない。マップ上の全体的な状況に関わらず、自分の戦闘フェイズを実行中のプレイヤーを“攻撃側”、もう一方のプレイヤーを“防御側”とみなす。

12.2 1ヘクス内の複数の防御ユニット

自分のユニットが白兵戦攻撃を行うヘクス内に複数の敵ユニットが存在する場合、それらのユニットを1つの大きな、一体の防御側ユニットとみなして攻撃を行わなければならない。

12.3 複数ヘクスと白兵戦

敵が占領中のヘクスに対しては、1回の戦闘で、周囲のヘクスの1つ以上のヘクスから、自分が呼び寄せることができる限りの歩兵や騎兵のユニットで白兵戦による攻撃を行うことができるが、1つの白兵戦攻撃の目標として複数のヘクスを選ぶことはできない。例えば、ヘクス1824のユニットは同じ戦闘フェイズには1923と1924の両方を白兵戦で攻撃することはできない。これについての詳細は後述の12.5を参照。

12.4 攻撃の手順

ゲームを通じて、自分の戦闘フェイズにプレイヤーが宣言できる白兵戦攻撃の回数には人為的な制限はない。攻撃側はあらかじめすべての白兵戦を宣言しておく必要はない; 次の戦闘解決の開始前に解決を完了していく限り、好きな順に攻撃を解決してかまわない。

12.5 スタックの攻撃

同じひとつの白兵戦攻撃に参加するには、その騎兵や歩兵のユニットをあるヘクスにすべてスタックさせておかなくてもかまわない。スタック内の一部のユニットがある防御側ヘクスを攻撃し、その一方で他のユニットが別のヘクスを攻撃したり、全く攻撃を行わなかったりする(白兵戦での攻撃は実施できないため、砲兵ユニットは常に最後のカテゴリーに含まれることになるだろう)ことも可能である。

12.6 白兵戦時の地形効果

白兵戦攻撃を受ける防御側ヘクスが何らかの種類の建築物地形であれば、結果の最終決定の前に、戦闘解決のサイの目がマイナス2(-2)の修正を受ける。

白兵戦攻撃を受ける防御側ヘクスが森林ヘクスなら、結果の最終決定の前に、戦闘解決のサイの目がマイナス1(-1)の修正を受ける。

白兵戦を行う攻撃側部隊のすべてが運河または河川ヘクスサイド(架橋、非架橋を問わず)越しに攻撃を行う場合、結果の最終決定の前に、戦闘解決のサイの目がマイナス1(-1)の修正を受ける。

この修正は既述の防御側ヘクスの地形による修正に加えて得られることに注意。

白兵戦時の地形効果はすべて、マップシート上に印刷されている戦闘時の地形効果表(13.2)に要約されている。修正されると1未満になる出目は1として扱い、修正されると6を超える出目は6として扱う。

12.7 白兵戦の解決手順

白兵戦において、通常は攻撃側プレイヤーは防御側に数倍する白兵戦値を参加させて戦う。このような戦闘は“高比率”白兵戦と呼ばれる。この戦闘の解決は、攻撃側プレイヤーが、白兵戦の“比”を算出することから始める。自分の戦闘参加ユニットすべての白兵戦値を合計し;それから白兵戦の攻撃を受けるヘクスにいる敵ユニットのすべての白兵戦値を合計する。各砲兵ユニットは白兵戦時には1戦力で防御を行うことに注意。攻撃側の合計を防御側の合計で割り、端数を切り捨てること。

高戦闘比の例: 攻撃側26白兵戦戦力 対 防御側7 白兵戦戦力 の場合は、比が3:1 (“3対1”)となる。つまり、 $26 \div 7 = 3.71$ だが、切り捨てて3となるのだ。この“3”を比にするには、その右隣に“1”をつけてやる必要がある。よって“3”は“3:1”となるが、これはマップ上に印刷されている白兵戦戦闘結果表(13.5)の最上段の列に対応している。

12.8 低比率の白兵戦攻撃

防御側が攻撃側より白兵戦値が大きいことが分かった白兵戦では、解決には比の計算もサイコロも不要である。このような白兵戦の結果は常に自動的に“4/0”となり(12.12で後述の結果の解説を参照)、“低戦闘比攻撃”と呼ばれる。

12.9 戦闘比の上下限

白兵戦戦闘結果表の最上段の列には、1:1から6:1までの幅がある。比が6:1より大きい場合は自動的に1/4の結果に;1:1未満の戦闘比は自動的に4/0の結果になる。

12.10 防御射撃の実施

攻撃側プレイヤーは、自分の白兵戦攻撃を一度に1つずつ、それぞれについて自分のどのユニットがどのヘクスからどのヘクスへ攻撃を行うかを、正確に宣言しなければならない。毎回の白兵戦の実施宣言後、宣言したばかりのその白兵戦攻撃に対し相手が防御射撃(11.0章参照)を実施できるよう、処理を一旦中断しなければならない。防御射撃の結果によって白兵戦攻撃の比が減少したら、その白兵戦攻撃は比を減少させた後に解決しなければならない。

12.11 白兵戦の解決

既述の、適用の可能性のある修正やサブルーチンすべてを経て、白兵戦戦闘結果表の戦闘比の列を最終的に決定したら、攻撃側はサイを振って表を参照し、最終戦闘結果を求める。例えば、比が3:1で出目が3の場合、戦闘結果は“1/2”となる。

12.12 白兵戦の戦闘結果

斜線の左側の数字は攻撃側部隊に;右側の数字は防御側に適用される。この数字はそれぞれの陣営が吸収しなければならないステップロスである。どちらのプレイヤーも、自分の側の白兵戦によるステップロスを戦闘参加ユニット間で自由に配分することができるが、常に防御側が最初にその損害を吸収しなければならない。

戦闘による超過分のステップロスが別の戦闘に持ち越されることはない。それぞれの戦闘ははっきりと別個に解決される。戦闘結果によって片方の参戦部隊がすべて除去されてしまったら、超過分のステップロスは単純に無視される。

12.13 戦闘後前進

白兵戦で防御側ヘクスにユニットが存在しなくなったら、勝利した攻撃側プレイヤーは攻撃したユニットをそのヘクスに最低1ユニット前進させなければならない。通常のス택制限の範囲内で、攻撃に参加したユニットを複数前進させることも可能だが、最低1ユニットは必須である。砲兵ユニットは白兵戦の攻撃を行うことがないため、戦闘後前進も行われないことに注意。

最初の戦闘後前進を行ったら、勝利した攻撃側は、前進したばかりのユニットの一部またはすべてを、前進先のヘクスに直接隣接する空きヘクスにもう1ヘクス前進させることができる。全く前進させなくてもかまわない。この2ヘクス目の前進は任意のものである。

一次、二次ともに、戦闘後前進の実施中は、前進するユニットは、その前進中敵支配地域を無視できる。さらに、戦闘後前進の実施にはMPは必要なく、前進実施ユニットの次の味方移動フェイズでの通常能力にも一切影響しない。だが、通常の移動禁止地形を無視することはできないことに注意。例えば、非架橋運河ヘクスサイドを越えての前進は実施できない。

勝利した防御側にはこのような戦闘後前進ルールやオプションはない; 単に自分の位置を確保するだけである。

12.14 白兵戦時の独軍の編成上の制限

ゲームターン 11が開始されるまでは、異なる師団に属する独軍騎兵や歩兵のユニットは、同一軍団内の所属であったとしても、白兵戦時に共同攻撃を実施できない。ゲームターン 11の開始以後は、同一軍団内で師団の異なる独軍ユニットが同じ白兵戦攻撃に参加できるようになる。軍団の異なる独軍騎兵及び/または歩兵ユニットは、同じ白兵戦の攻撃を共同しては実施できない。

3つの軍団のおのおのにある独立騎兵ユニットは、ゲーム中のどの独軍戦闘フェイズでも、単独でも攻撃が可能だし、自分の軍団に所属する師団の1つの歩兵及び/または騎兵ユニットと一緒に白兵戦攻撃を行うことも可能である。

13.0 図表類

マップシートを参照。