

Verdun 1916
A Game by Théophile Monnier & Nicholas Stratigos
Translated by Krijn A. Boddé,
copyright: Krijn A. Boddé and Vae Victis Magazine

プレイヤーの片方は仏軍を指揮し、もう一方は独軍を指揮する。ゲームには 6 面サイコロが必要である。ヘクスの略号は六角形を示すために用いられる。射撃や指揮のすべての距離はヘクスで表される。

Verdun は *la Matz (VV 24)* のシステムを用いているが、状況が求めるいくつかの修正もある。これらの修正は赤い矢印で示されている。[ここにはない]

0. 概則

0.1 ゲームの規模

1 ゲームターンは現実時間の約 24 時間を表し、マップ上の 1 つの六角形は約 850m に対応する。ユニットカウンターは歩兵及び砲兵の連隊、様々な規模の戦車グループ、航空機中隊及び司令部ユニットを表している。

0.2 地形

マップはベルダンの戦いが戦われた地域を表す。六角形の格子は移動や戦闘を調整するためにマップ上にかかけられている。移動や戦闘時における地形の様々な種類の効果は地形効果表と戦闘結果表に列記されている。

1 ユニットと編成

1.1 ユニット

各ユニットには下記の情報が記されている。

- ◆ 戦闘値
- ◆ 移動力ポイント数

戦闘ユニットはその他に編成の一部としてグループ化されている（独軍は軍団[CA]、仏軍は師団）。カラーコードによって、異なる編成でも容易に判別できるようになっている。

1.2 ユニットへの損害

各戦闘ユニットカウンターには複数の戦闘ステップがある。連隊には 3、ストゥストルッペンの一部ユニットは 2、大隊、HQ ユニット、砲兵ユニットは 1 である。3 戦闘ステップのユニットは、戦闘や砲兵の砲撃によって被った最初の損害で、ユニットの下に「loss -2」マーカーが配置される。これによって戦闘値が 2 減少する。そのカウンターに 2 回目の損害があれば、そのカウンターは裏返される。例外：ストゥストルッペンは最初の戦闘損害を被ったら裏返される。既に裏返されてい

るカウンターがさらに損害を被ったら、そのユニットは撃破される。複数の戦闘ステップを持たないユニットも、1 度目の戦闘損害を被ったら撃破される。

1.3 砲兵

砲兵カウンターには下記の情報が記されている。

- ◆ 砲撃値
- ◆ 防御値
- ◆ 射程（ヘクスで表示）
- ◆ 移動力ポイント

砲兵ユニットには 1 戦闘ステップしかない。カウンターの裏面は、そのユニットが既にこのターンに自分の砲撃値または防御値を使用したことを表している。

1.4 司令部(EM/HQ)

司令部ユニットは、編成の指揮機能を表している（独軍は軍団[CA]、仏軍は師団）。司令部には歩兵ユニットと同じカウンター情報があり、さらにヘクス数で指揮範囲が示されている。司令部には 1 戦闘ステップしかない。カウンターの裏面は、その司令部が既に無力化されていることを表している。

- 司令部ユニットの戦闘値は、防御時にしか使用できない（攻撃は行えない）。
- 司令部は、単独で存在するヘクスや、スタックしているすべてのユニットが除去されるような戦闘結果に従ってのみ除去される可能性がある。
- 司令部は砲兵や空爆によっては除去されない（損害の結果は無力化として扱う）。
- 司令部は機動を実行することはできない。
- 編成の 1 つの司令部が撃破されたら、その編成のユニットは非指揮下とみなされる。撃破された司令部は次のターンに復帰し、所有プレイヤーが、マップ上の希望する場所に配置する。

1.5 組織

それぞれの編成は司令部 1 つと、それに配属されているいくつかのユニットで形成されている（これらのユニットは師団、連隊、大隊にまとめられている）。カラーコードでユニットの編成の識別は速やかに行える。

注：連隊の番号や名称が、史実の参照用にカウン

ターに記されている。

1.6 仏軍大隊

仏軍を指揮するプレイヤーは、連隊から大隊を分派することができる。連隊の1ステップロスが1個大隊に相当する。各連隊は2個大隊まで分派が可能である。例：仏軍プレイヤーは1個連隊を使って、連隊カウンターを裏返して2個大隊を作るか、連隊の下に「loss -2」カウンターを置いて1個大隊を作ることができる。分派できる大隊の数は、雑誌で与えられる大隊カウンターの数までに制限される。

2 ゲームの手順

Le Bataille de Verdun は5-6ターンでプレイされる。各ゲームターンには2つのフェイズがあり、攻撃側の次が防御側となっている。攻撃側は常に独軍プレイヤーである。

2.1 ゲームの手順

ルール中では、自分のフェイズのプレイヤー（行動を実行しているプレイヤー）はアクティブプレイヤーと呼ばれ、もう一方のプレイヤーは非アクティブプレイヤーと呼ばれる。

◆ 第1プレイヤーターン

1. **指揮フェイズ** プレイヤーは自分の全ユニットの指揮ラインをチェックする。非指揮下のユニットの上には“Non commandee”カウンターを置く。
2. **砲撃フェイズ** フェイジングプレイヤーは砲兵で射撃を行い、爆撃機で空襲を実行する。（注：爆撃機があるのは独軍だけである）。射撃を行った砲兵ユニットは下向きにすること。このフェイズに使用された航空機ユニットはマップから取り除かれる。
3. **移動フェイズ** すべての陸上ユニットが自分の許容移動力のすべてまたは一部を使って移動できる。増援が登場する。
4. **戦闘フェイズ** 敵ユニットに隣接している陸上ユニットは、敵を攻撃できる。アクティブプレイヤーの未射撃砲兵は、砲撃フェイズに爆弾を投下していない航空機ユニットと同じく、この攻撃を支援することができる。非アクティブユニットの砲兵もまた、攻撃されているユニットを支援できる。射撃を行った砲兵ユニットは下向きにされる。航空機ユニットは、防御に使用されたらマップから取り除かれる。
5. **機動フェイズ** 指揮下のある歩兵ユニット及びストゥストルッペンは4移動ポイ

ントを使用できる。

6. **第2戦闘フェイズ** 機動を行ったユニットは、隣接する敵ユニットを攻撃できる。アクティブプレイヤーの未射撃砲兵は支援を行えるし、非アクティブプレイヤーの未射撃砲兵も防御側の支援を行える。射撃を行った砲兵ユニットは下向きにされる。

7. **再編成フェイズ** 自分のユニットから“Neutralisee”マーカーを取り除く。

- ◆ **インターフェイズ** 両陣営の砲兵ユニットは未射撃サイドに戻り、マップ上の航空ユニットは除去される。第1プレイヤーはマップ上に自分の迎撃任務を配置する。
- ◆ **第2プレイヤーターン** 第2プレイヤーがフェイズ1～8を繰り返す。
- ◆ **管理フェイズ** 両プレイヤーはターンを終了する。ターンが終了したら、ターンマーカーを進めること。

3 支配地域

3.1 概則

ユニットに隣接する6つのヘクスにZOCを及ぼせるのは戦闘ユニット(歩兵)だけである。ユニットのZOCは、ユニットの移動や戦闘に影響する。HQユニットや砲兵はZOCを及ぼすことはない。

3.2 ZOCの効果

- ◆ 戦闘ユニットはすべて、ユニットに隣接する6ヘクスにZOCを及ぼす。ただし、川越えの場合を除く。
- ◆ 敵ZOCに進入したユニットは、その移動を停止しなければならない(例外：ストゥストルッペン ルール6参照)。
- ◆ 敵ZOC内で移動を開始したユニットは、追加の+1PM/MPを支払うことで、そのZOCから離脱することができる。
- ◆ ユニットの、追加の+2MPのコストで敵のZOCから別の(同一ユニットの及ぼしているものではない)敵ZOCへ直接移動することができる(例外：ストゥストルッペン ルール6参照)。
- ◆ 敵ZOC内に味方ユニットが存在していれば、退却時(ルール7.6参照)や指揮ライン(ルール10.1参照)に限ってはそのZOCが無効化される。

3.3 ZOCと戦闘

- ◆ 敵ZOC内で移動を終了したユニットが、戦闘を強制されることはない。
- ◆ 戦闘後前進や機動によって敵ZOCに進入した

ユニットを、攻撃の対象にはできない。

- ◆ 戦闘結果によって ZOC 内に退却したユニットやスタックは、越えた ZOC 1 つにつき 1 戦闘ステップを失う。この損害はスタック全体に対して与えられるもので、スタック内のユニット毎のものではない。

4 スタック

ヘクス内の最大スタックは、種類を問わず（戦闘ユニット、砲兵、HQ ユニット）5 戦闘ステップである。スタック制限は移動フェイズと戦闘フェイズの終了時に適用される。これらのフェイズ中には、味方ユニットは制限なしで互いに通過することが可能である。フェイズの終了時に制限をオーバーしていた戦闘ステップは除去されるが、所有者が損害を選択する。マーカーや航空ユニットはスタック制限には算入されない。

5 移動

5.1 概則

ユニットは、その許容移動力のすべてまたは一部から、越えていく地形の種類毎に要する移動力ポイントを消費することで移動を行なうことができる。ユニットやスタックの移動は、別のユニットやスタックを移動させる前に完了させなければならない。ユニットは許容移動力すべてを用いる必要はなく、使用されなかった移動力ポイントは失われる。仏軍プレイヤーの移動フェイズには、仏軍プレイヤーは自分の連隊からコストなしで大隊を分派することができるが、その際でも移動ルールは適用される。

例：連隊は移動フェイズを開始したヘクスに 1 個大隊を残置することができるし、移動力ポイントを半分使用した後にそのヘクスに大隊を残置することもできる。この場合、最初の大隊はその移動力ポイントをすべて使用できるが、2 番目の大隊は移動力ポイントの半分しか使用できない。

5.2 戦略移動

移動の全行程に渡って敵 ZOC に進入しないユニットは、許容移動力が 2 倍になる。このルールは機動の際の移動にも適用される（ルール 5.3 参照）。

5.3 地形効果

“Table des effets du terrain”を参照。

5.4 機動

機動の際には、該当ユニットは最大で 4 移動力ポイントを使用できる。この際も通常の移動と ZOC のルールが適用される。

注：戦闘後前進は機動とみなされるため、そのユニットは再度戦闘を行うことができる。

6 特別ルール

ユニットの中には他と異なる機能を持つものがある。それはストッストルッペンである。

ストッストルッペン

- ◆ ZOC 進入時も移動を停止されない。
- ◆ ZOC1 つにつき+1MP を支払えば、（同一ユニットが及ぼしているものであっても）ZOC から ZOC に移動することができる。
- ◆ 敵 ZOC 内で移動を開始したストッストルッペンは、他のユニットと同様に追加の 1MP を支払う。
- ◆ 機動時に指揮下にある必要がない。

(Note: Students from Leiden are the best!!!! Especially Beta students!)

7 戦闘

戦闘は隣接するユニットの間で発生し、決して強制されることはない。

7.1 概則

- ◆ ユニットは自分の戦闘ターンに攻撃を行い、隣接するどのユニットにも攻撃を行うことが可能である。
- ◆ 戦闘は強制ではなく、同一の敵ユニットに隣接する全ユニットが攻撃を行う必要もない。
- ◆ 攻撃中のスタック内の味方ユニットは、もしそのユニット自体が戦闘に参加していなければ、戦闘結果の影響を受けることはない。
- ◆ 航空支援や砲撃支援を一緒に受けている味方の隣接ユニットは、可能なら、単一の敵ユニットを攻撃することができる。
- ◆ 敵ユニットは 1 回の戦闘フェイズ中には 1 度しか攻撃を受けることはなく、味方ユニットも 1 回の戦闘フェイズには 1 度しか攻撃を行えない。
- ◆ 第 2 戦闘フェイズには、機動を行ったユニットだけが戦闘に参加できる。
- ◆ 別の敵ユニットの存在するヘクス内に退却した敵ユニットは、そのヘクスのユニットが参加する戦闘には参加できないが、それによる損害は被るし（プレイヤーの選択で）、発生しうるすべての退却にも加わらなければならない（ルール 7.6 参照）。

7.2 複数攻撃

- ◆ 同一ヘクス内のすべての敵ユニットは、一体として攻撃を受けなければならない。また、

防御時には、全ユニットが自分の戦闘力ポイントを合計した防御力で防御に参加しなければならない(例外：ルール7.6参照)。

- ◆ 同一ヘクス(または同一スタック)内の攻撃側ユニットは、別々の敵を攻撃してもよく、一体として攻撃を行う必要はない。
- ◆ 攻撃を行うユニットやスタックが、敵ユニットの存在する複数のヘクスに隣接している場合、それらすべてを攻撃することもできる。1スタックが同時に複数の敵ヘクスを攻撃することができるのだ。
- ◆ ユニットの戦闘力は複数の戦闘に分割することはできない。

7.3 諸修正

下記の修正を用いることができる。

- ◆ **指揮ライン**：戦闘に1つでも非指揮下のユニットが参加していれば、サイの目に-2の修正が課せられる。防御側の一部でも非指揮下であれば、攻撃側は出目に+1のボーナスを得る。
- ◆ **無力化**：戦闘に1つでも無力化されたユニットが参加していれば、無力化されたユニットの所属によって、攻撃側または防御側に有利なように出目に+/-2の修正が適用される。
- ◆ **地形**：複数の修正が利用可能な場合、防御には最も有利な修正を常に使用する。
 - 塹壕、トーチカ、森林、斜面、村落、河川 左に1コラム。これらの修正は累積する。
 - 小川 出目を-2。
- ◆ **その他**
 - ストックトルッペン 出目に+/-2ストックトルッペンの修正は、無力化と同じく攻撃時にも防御時にも適用される。例えば、ストックトルッペンユニットへの攻撃は出目から-2される。
- ◆ 師団の異なるユニット 攻撃時の出目から-2
- ◆ 集中攻撃：右に+1コラム(ルール7.7参照)
- ◆ 7:1を越える1コラム毎に出目に+1
- ◆ **要塞**：赤色の要塞は固有の2防御戦闘力を、青色の要塞は固有の1防御戦闘力を持つ。

これらすべての修正は累積する。

7.4 戦闘の解決

戦闘が下記のようにして進められる。

- ◆ 攻撃側は攻撃したいヘクスを指定し、参加するユニット(戦闘ユニット、砲兵、航空支援)の戦闘力ポイントをひそかに合計する。防御側も同じことを(攻撃されるヘクスのユ

ニット及び砲兵支援で)行う。

- ◆ 双方のプレイヤーは自分の合計を宣言する。(注 この方法は、ゲーマーが最良の戦闘比を出すための戦闘力の追加を防ごうとするものである。)
- ◆ 2つの部隊の間で戦闘比を算出し、整数比にする。数字は最も近い整数にまとめられる(訳注：四捨五入である)。(注 これは攻撃側に多少有利となる) **例外**：
 - ◆ 1.01から1.29までの比は1:1となる。
 - ◆ 1.3から1.69までの比は1.5:1となる。
 - ◆ 1.7から2までの比は2:1となる。
- ◆ 地形のコラム修正は、最終の戦闘比のコラムを求めてから使用される。
- ◆ 攻撃側は1d6を振り、“table des resultats de combat”(TRC)で結果をチェックする。

7.5 戦闘結果

結果は下記のようになっている。

DE 防御側は除去される。

De 防御側の全ユニットは1ステップを失い、2ヘクス退却する。

D1 防御側の1ユニットが1ステップを失い、防御側はすべて1ヘクス退却する。

DR 防御側の全ユニットは1ヘクス退却する。

DR2 防御側の全ユニットは2ヘクス退却する。

D 防御側の1ユニットが1ステップを失う。

Eng：ユニットは交戦し、両陣営が1ステップを失う。戦闘後には退却も前進も発生しない。

AE 攻撃側は除去される。

Ae 攻撃側の全ユニットは1ステップを失い、2ヘクス退却する。

A1 攻撃側の1ユニットが1ステップを失い、攻撃側はすべて1ヘクス退却する。

AR 攻撃側の全ユニットは1ヘクス退却する。

A 攻撃側の1ユニットが1ステップを失う。

特殊な結果

- ◆ 要塞を降伏させる(言い換えれば、要塞に存在する部隊を敗北させる)には、そこに存在している部隊の除去の結果が必要となる。
- ◆ 戦闘結果が防御側の退却である場合、仏軍プレイヤーはその結果を無視することができるが、これは退却結果で指示された1ヘクスにつき1ステップを失う用意のある場合に限られる。(注：要塞の防御力も1戦闘ステップとして計算する。)
- ◆ ストックトルッペンが戦闘に参加している場合、最初のステップロスにはストックトルッペンユニットから出さなければならない。

7.6 戦闘後の退却と前進

退却

退却を行うユニットやスタックは、敵の存在するヘクスに進入してはならない。損害と退却の両方の結果がある場合、防御側はまず退却を最初に適用すること。

ユニットの退却は下記の優先順位に従わなければならない。

- ◆ 味方マップ端方向へ（仏軍は南、独軍は北）。
- ◆ 敵 ZOC のないヘクスの方向へ
- ◆ スタックルールを侵犯しないヘクスの方向へ
- ◆ 敵ユニットからできるだけ離れるヘクスの方向へ

敵支配地域内に退却したユニットやスタックは、ZOC1 ヘクスにつき 1 ステップを失う（ルール 3.3 を参照）。

戦闘フェイズの終了時にルールを満たすなら、ユニットはスタックルールを侵犯するヘクスに退却してもかまわない。退却によってスタック超過が発生したら、退却を行ったユニットは、スタックが可能になるヘクスまで（その効果すべてを伴って）退却しつづけなければならない。

味方ユニットの存在するヘクス内に退却したユニットは、そのターンに既に攻撃を行っているなら、退却先のヘクスでの戦闘に参加することはできない。しかし、プレイ中の選択による損害は被るし、発生する可能性のある退却には、いかなるものであっても参加しなければならない。

マップ外に退却せざるを得ないユニットは退却は行わず、除去される。

前進

ユニットやスタックが退却したり撃破されたりして、ヘクスに誰もいなくなったら、勝利した側の戦闘に参加したユニットは、そのヘクスに進入することができる。この前進には地形コストや ZOC は影響しない。戦闘後前進は強制ではなく、前進も 1 ヘクスに限られる（例えば DR 2 の結果であっても）。攻撃側、防御側はどちらも戦闘後前進を行うことができる。

例：A/D1 の結果は防御側が 1 ステップを失って退却を強制されることを示しており、攻撃側は 1 ステップを失った後、敵のいなくなったヘクスに進入することができる。

7.6a 師団間の協力

このルールは複数の師団のユニットによる共同攻撃の可能性を制限するものである。複数の師団のユニットが 1 つの攻撃に参加する場合、サイコロに - 2 の修正を被る。防御側には、1 つのヘクス

に複数の師団のユニットがいてもペナルティーは適用されない。

7.7 集中攻撃

ユニットが互いに向かい合う 2 つのヘクスから攻撃されたり、互いに 1 ヘクスずつ離れている 3 つのヘクスから攻撃されたり、4 つ以上のヘクスから攻撃されたりした場合、攻撃側は右に 1 コラムのボーナスを得る。

8 砲兵

砲兵のユニットは自分に隣接していないユニットとの戦闘に参加することができる。砲兵ユニットには、目標ヘクスまでのヘクス数で記された射程がある（射撃を行うユニットのいるヘクスは含まない）。

例外：独軍プレイヤーには列車砲を表す 4 つのカウンターがある。これらはマップ上のどこに配置されようとかまわない。このカウンターには砲撃値しかない。列車砲は 1 ターンにつき 1 回だけ使用できる。

砲撃値は、射程内のヘクスに砲撃したり、陸上の攻撃を支援したりするために用いることができる。防御値は、その砲兵の射程内で攻撃を受けているユニットの支援に用いることができる。砲兵のユニットは、同一ターン中には、自分の砲撃（または攻撃）値や防御値を複数回使うことはできない。砲兵カウンターには 2 つの面があり、裏面はそのユニットがこのターン中に既に射撃を行ったことを表す。

8.1 砲撃

敵ユニットの存在する 1 つのヘクスを、複数の砲兵ユニットが砲撃することもできる。ユニットは、砲撃フェイズ中には 1 度しか砲撃されることはない。プレイヤーは修正後の砲撃値と目標の地形コラムをチェックし、1d6 して結果を求める（“Table du bombardement”参照）。

砲撃の制限： 1 つのヘクスに単独で存在する EM を砲撃できるのは、最大で 2 砲兵ユニット、または 1 航空ユニットと 1 砲兵ユニット、または 2 航空ユニットである。（注：これによって敵 HQ ユニットの組織的な制圧を妨げているのだ）

8.2 支援射撃

砲兵ユニットは、戦闘時に自分の砲撃値や防御値を陸上ユニットに加えることで、戦闘に参加することもできる。

攻撃時の支援 攻撃に参加するには、砲兵ユニットは射撃が可能な範囲内に存在するか、自分の周

団の目標と接敵している必要がある。砲兵ユニットの砲撃値は、戦闘比を算出する前に、直接接敵している戦闘ユニットの値に加えられる。直接に接敵していない砲兵ユニットは、戦闘による損害を一切被ることはない。射程は砲兵ユニットから攻撃を行うユニットまでで測られる。

防御時の支援 砲兵ユニットは、敵 ZOC 内にいなければ、攻撃を受けているユニットを支援することができる。ただし、その攻撃されているユニットは砲兵ユニットの射程内にいなければならない。戦闘比を算出する前に、砲兵ユニットの防御値を、攻撃されている戦闘ユニットの値に加えること。砲兵ユニットは、歩兵による攻撃ではなく、砲撃を受けているだけのユニットを支援することはできない。直接に接敵していない砲兵ユニットは、戦闘による損害を一切被ることはない。

8.3 防御時の砲兵

接敵中の砲兵ユニットは、戦闘値として接敵防御値（全砲兵ユニットについて1）を用いる。

8.4 制限

接敵中の砲兵

敵 ZOC 内にいる砲兵ユニットは下記のペナルティを受ける。

- ◆ 味方ユニットの支援は行えない。
- ◆ TRC の戦闘結果を被る可能性がある。

修正

- ◆ **地形** “Table de Bombardment”を参照。
- ◆ **無力化、指揮状態** ルール9及び10を参照。

軍、軍団及び師団の一体性

所属師団の記されている砲兵ユニットは、その師団のユニットしか支援できない（このルールは砲撃時には適用されない）。所属軍団が記されている砲兵ユニットは、その軍団内のすべての編成部隊を支援できる。軍団の異なる2つのユニットが、同一の目標ヘクスを砲撃することはできない。

師団/軍団の所属の代わりに軍が記されている砲兵ユニットはどのヘクスでも砲撃できるが、支援射撃を行うことができない。師団や軍団に属する砲兵ユニットと一緒に砲撃を行うことは可能である。

注：独軍列車砲はこの種の砲兵となる。

9 無力化

砲撃されて“Neutralised（無力化）”の結果を被

ったユニットは、下記のペナルティを受ける。
移動：無力化されたユニットは、ターン中に戦略移動を用いたり、機動による移動を行ったりすることができない。

射撃砲撃値と支援値が半減する（端数切り下げ）。
戦闘：戦闘に1つでも無力化されたユニットが参加していれば、+/- 2の修正が適用される。

指揮：無力化された EM は、指揮範囲が3ヘクスに半減する。

注：無力化された敵ユニットは、自分の相手のターンの終了時までには再編されないため、砲撃は反撃に対する先制の手段として恐るべき武器となっている。

10 指揮統制 (Krijn A. Boddé commands you all!!!!)

10.1 指揮範囲

各 HQ は6ヘクスの指揮範囲を有する。HQ の存在するヘクスはそれに含まれないが、目標ユニットのいるヘクスは含まれる。指揮下となるには、ユニットは自分の EM に指揮ラインを引くことができなければならない。そうでなければ、指揮下にある同一師団のユニットに隣接している必要がある。この指揮ラインは、（そのヘクスに味方ユニットがない場合の）敵 ZOC や敵の存在するヘクスを通過できないことを除けば、すべての種類の地形を通過がかまわない。

各ターンの開始時に、プレイヤーは自分の全ユニットの指揮状態をチェックする。非指揮下のユニットは対応するマーカーを置かれ、この状態はそのターンの間中継続する。非指揮下のユニットは、指揮ラインを設定できればこのマーカーを取ることができる。

無力化された HQ ユニットは、その指揮範囲が半減する。

10.2 効果

自分の EM まで指揮ラインを設定できないユニットは、“Non commandee”マーカーを受け取る。そうなったユニットは、機動フェイズには参加できない（ストッストルッペンを除く）。攻撃に1つでも非指揮下のユニットが参加していれば、出目に-2の修正が適用される。防御側の一部でも非指揮下であれば、攻撃側は+1修正を受ける。非指揮下の砲兵ユニットが砲撃に参加したら、コラムを左に1つ動かすこと。非指揮下の砲兵ユニットが支援射撃を行う場合、その攻撃値/防御値から1を差し引く。

11 航空戦力

Verdun の戦いの初日には、独軍プレイヤーは空を支配している。独軍は自分の自由に使える爆撃機を持つ唯一のプレイヤーであり、独軍爆撃機のカウンターで表されている。これらのカウンターは独軍プレイヤーの砲撃フェイズ中ならマップ上のどのヘクスでも爆撃が可能であるし、戦闘フェイズ中なら攻撃を行う独軍歩兵ユニットを支援することができる。爆撃機は 1 ターンに 1 回しか使
用できない。

12 増援

12.1 増援

増援はシナリオ内に記されている。そこで時期と場所が説明されている。登場するターンには、増援は指定されたヘクスのコストの移動力ポイントを支払いながらマップ上を移動しつつあるものとみなされる。増援は、登場するターンには指揮下にあるものとみなす（よって、戦略移動を用いることができる）。

13 勝利条件

下記に従い、独軍プレイヤーだけが勝利ポイントを計算する。

地形上の目標

下記の村落や市街を支配すれば、独軍プレイヤーは VP を受けとる。

- 1 VP Samogneux, Haumont, Beaumont; Bezonvaux (史実シナリオ) + Chattancourt, Cumières, Regnéville (架空シナリオ).
- 2 VP Vaux, Fleury, Bras, Champ, Vachereauville (史実シナリオ) + Marre (架空シナリオ)
- 3 VP 青色の要塞 1 つにつき
- 4 VP 赤色の要塞 1 つにつき

Verdun: 自動的勝利

味方ユニットが支配を行うには、そのヘクスに存在するか、そのヘクスを最後に通過していなければならない。加えて、勝利ポイントヘクスから味方の盤端まで、敵 ZOC を通らずに一連のヘクスのラインが設定できている必要がある。

注: プレイヤーはこのルールに注意を払う必要がある。これは主として独軍が背後や側面にかまわず Verdun に突進するのを防ぐために導入されたものである（補充に関するルールがないため、起こり得る可能性がある）。

部隊の使用

独軍プレイヤーは、予備部隊を使用したら勝利ポイントを失う（シナリオ特別ルールを参照）。

勝利段階

独軍プレイヤーは、勝利には下記のポイントが必要である。

戦術的: 24 VP (史実) 30 VP (架空)

作戦的: 34 VP (史実) 40 (架空)

戦略的: 少なくとも 1 つ、Verdun のヘクスを占領していれば

14 シナリオ

仏軍プレイヤーは常に自分の部隊を最初に配置するプレイヤーである。独軍プレイヤーはその後に配置を行う。

仏軍プレイヤーは、各編成に与えられた最大値が守られる限り、望むだけの数の大隊を分派することができる。また、いくつかのトーチカも配置できるが、これは最初の 2 つの塹壕線の間の任意の場所に配置すること。**注:** 塹壕の状態がよくなければ、自分で守備地点を要塞化した部隊もあった。これは Caures の森の場合であり、そこでは、Driants 大佐の猟兵 (*chasseur/jager/jäger*) 大隊は特に念入りに陣地にももっていた。

14.1 配置

仏軍部隊は、どの塹壕ヘクスにもユニットまたは味方 ZOC が及ぶように配置を行わなければならない。つまり、すべての塹壕を使わなければならないのだ。歩兵ユニット、砲兵ユニット、各師団は、プレイヤーの希望する限り前線から離れたヘクスに配置することもできる。

独軍歩兵は仏軍塹壕から少なくとも 2 ヘクス離れた場所に配置しなければならない。独軍砲兵は少なくとも 3 ヘクス離れた場所に配置しなければならない。

14.2 史実シナリオ 西方での電撃戦

2月21日 - 25日

A- 仏軍配置

第 XXX 軍団(Chrétien)

- 第 72 予備師団 (Bapst): [10xx to 20xx]

師団 HQ, 351st, 362nd, 164th, 165th, 324th 及び 365th 予備歩兵連隊, 56th 及び 59th 徒歩獵兵大隊, 第 44 地方連隊第 1 大隊. 師団砲兵 6 大隊, 4 トーチカ
注: 史実では、第 56 と第 59 の徒歩獵兵大隊は *Caures* の森で防御を行った。

- **第 51 予備師団 (Boullangé):** [23xx to 28xx]
師団 HQ, 233rd, 243rd, 327th, 208th, 273rd 及び 310th 予備歩兵連隊 (56th 及び 59th?), 第 29 地方連隊第 1 大隊. 師団砲兵. 6 大隊, 2 トーチカ.
- **第 14 師団の一部 (Crépen):** [29xx to 32xx]
師団 HQ, 42nd, 44th, 35th 及び 60th 歩兵連隊. 師団砲兵. 4 大隊.
- **軍団砲兵:** プレイヤーが 2 ユニットを選択。
- **独立ユニット:** 4 地方大隊, このユニットは常に指揮統制下にある。

第 VII 軍団 (Bazelaire)

- **軍団砲兵:** プレイヤーは 1 ユニットを選択し、最初の塹壕線の内部にある、*Meuse* 川左岸に配置しなければならない。

B- 独軍配置

各軍団 HQ は、各自の配置エリア内の任意の場所に配置できる。

帝国第 V 軍 (Kronprinz): 列車砲兵を表す 4 つのマーカー (特別シナリオルールを参照 [所在不明])

第 VII 予備軍団 (Von Zwehl)

- **第 14 予備師団:**
37th 及び Von Stossingen 連隊. 1/Stosstruppen. [08xx to 10xx]
注: このストッストルッペンユニットは、小規模で弱体な工兵と、第 3 近衛工兵連隊の火炎放射器班から再編されたものである。
16th, 53rd 及び 159th 連隊. 2/Stosstruppen. [08xx to 13xx]

師団砲兵 [08xx to 13xx]

- **第 13 予備師団:** [14xx to 17xx]
7th, 39th 及び 57th 連隊. 3/Stosstruppen. 師団砲兵
- **軍団予備:** 13th 連隊 (シナリオルール参照)
- **軍団砲兵:** [08xx to 17xx] 2 ユニット

第 XVIII 軍団 (Von Schend) [22xx to 27xx]

- **第 21 師団**
81st 及び 87th 連隊. 4/Stosstruppen. 師団砲兵
- **第 25 師団**
115th 及び 117th 連隊. R/Stosstruppen. 師団砲兵
- **軍団予備:** 80th 及び 116th 連隊 (シナリオルール参照)
- **軍団砲兵:** 2 ユニット

第 III 軍団 (Von Lochow) [18xx to 22xx]

- **第 5 師団:**
8th 及び 12 連隊. 5/Stosstruppen. 師団砲兵
- **第 24 師団**
3rd, 24th 及び 64th 連隊. Sturmabteilung Rohr. 師団砲兵
- **軍団予備:** 50th 及び 52nd 連隊 (シナリオルール参照)
- **軍団砲兵:** 4 ユニット

第 V 軍団 (Von Gündell) [28xx to 32xx]

- **第 10 師団**
37th, Von Steinmetz 及び 155th 連隊. 4/Stosstruppen [?]. 師団砲兵.
- **第 30 師団**
99th, 105th 及び 143rd 連隊. 師団砲兵.
- **軍団砲兵:** 1 ユニット

第 VI 予備軍団 (Von Gossler) [meuse 川の左岸]

- **軍団砲兵:** 2 ユニット, これらは最初の仏軍塹壕線から少なくとも 3 ヘクスは離して配置すること。

C- 増援

増援は、仏軍移動フェイズにヘクス 2220 から登場する。

第 XX 軍団 (Balfourier)

- 2月23日: 第37師団 (de Bonneval)
師団 HQ, 2nd 及び 3rd Zouaves, 2nd 及び 3rd tirailleurs. 師団砲兵.
- 2月24日: 第153予備師団(Deligny)
師団 HQ, 2nd 及び 4th 徒歩獵兵大隊. 師団砲兵.
- 2月24日: 第16師団の第31旅団 (Rouqueroi)
師団 HQ, 85th 及び 95th 連隊. 師団砲兵.

D- シナリオルール

- ◆ 独軍プレイヤーは、第1ターンの間は**すべての**戦闘で1コラム右のボーナスを享受する。
- ◆ 第1ターンには、全ユニットが指揮統制下にある。
- ◆ マップ上の Meuse 川右岸の部分だけがプレイ可能である。ユニットは、Meuse 川を越えてはならない。
- ◆ 軍団砲兵(仏軍の第7、独軍の第6予備)は Meuse 川左岸に配置され、自分の軍団のどのユニットでも支援することができるが、べつの軍団に属する砲兵と一緒に**攻撃を行って**はならない。これらの砲兵ユニットは常に指揮統制下にある。
- ◆ 予備状態にある独軍連隊は、第2ターン以降に戦闘に参加することができる。1個連隊につき、独軍プレイヤーには 1/2 勝利ポイントの使用コストがかかる。予備部隊は、所属軍団のそれぞれの配置ゾーンからマップに登場する。
- ◆ 撃破された仏軍大隊は、使用可能なカウンター数の制限内で再使用してかまわない。
- ◆ 独軍プレイヤーは、史実で戦線が安定した後も、2月26日の追加ターンをプレイすることができる。コスト:3VP
- ◆ 仏軍プレイヤーも、追加ターン(2月26日)をプレイする権利がある。これにも 3VP のコストがかかる。
- ◆ どちらのプレイヤーも追加ターンをプレイしたら、VP のペナルティーは課せられない。

14.3 架空シナリオ: ファルケンハインは大きな夢を見た。2月21日-25日。

仏軍配置

仏軍配置は史実シナリオと同様であるが、戦いにはマップ全域を使用する。プレイヤーには下記のものに加えられる。

第 VII 軍団 (Bazelaire). 左岸

- ◆ 第29師団の一部: [01xx to 04xx]
師団 HQ, 2 歩兵連隊, 2 大隊.
- ◆ 第67予備師団: [05xx to 10xx]
師団 HQ, 211th, 214th 及び 220th 予備歩兵連隊. 師団砲兵. 3 大隊, 2 トーチカ.
- ◆ 軍団砲兵: プレイヤーが1ユニットを選択。
- ◆ 独立ユニット: 2 地方大隊 (このユニットは常に指揮統制下にある)。

独軍配置

独軍配置は史実シナリオと同様であるが、戦いにはマップ全域を使用する。プレイヤーには下記のものに加えられる。:

第 XVI 予備軍団 (Von Gossler) [01xx to 09xx]

- ◆ 第11予備師団:
3 個連隊. 師団砲兵
- ◆ 第12予備師団:
3 個連隊. 師団砲兵
- ◆ 軍団予備:
11th Bavarian (Beierse) 師団 (3 個連隊 + 砲兵). (シナリオルール参照)
- ◆ 軍団砲兵: 2 ユニット

増援

増援は、仏軍移動フェイズにヘクス 2020 に登場する。

- ◆ 2月23日: 第48師団 (de Bonneval 第 VII 軍団に所属)
師団 HQ, 170th, 174th, 2nd mixed 連隊 及び モロッコ連隊. 師団砲兵.

シナリオルール

- ◆ 独軍プレイヤーは、第1ターンの間は**すべての**戦闘で1コラム右のボーナスを享受する。
- ◆ 第1ターンには、全ユニットが指揮統制下にある。
- ◆ マップは全域を使用する。
- ◆ Meuse 川左岸に配置される軍団砲兵(仏軍第 VII 及び独軍第 VI 予備軍団)も、通常の砲兵

として、同一の配置ルールに従わなければならない。

- ◆ 予備状態にある独軍連隊は、第 2 ターン以降に戦闘に参加することができる。1 個連隊につき、独軍プレイヤーには 1/2 勝利ポイントの使用コストがかかる。予備部隊は、所属軍団のそれぞれの配置ゾーンからマップに登場する。
- ◆ Bavarian 予備師団は第 2 ターンから戦闘に参加できる。独軍プレイヤーの使用コストは 1VP である。
- ◆ 撃破された仏軍大隊は、使用可能なカウンター数の制限内で再使用してかまわない。また、Meuse 川のどちらの岸にでも配置してかまわない。
- ◆ 独軍プレイヤーは、史実で戦線が安定した後も、2 月 26 日の追加ターンをプレイすることができる。コスト:3VP
- ◆ 仏軍プレイヤーも、追加ターン(2 月 26 日)をプレイする権利がある。これにも 3VP のコストがかかる。
- ◆ どちらのプレイヤーも追加ターンをプレイしたら、VP のペナルティーは課せられない。

移動表		
	歩兵	砲兵
平地	1	1
道路	1	1
市街	1	1
塹壕	+1	+2
森林	2	2
斜面 (登り、降り共に)	+1	+2
小川	+1	+1
河川	+2	+2
橋梁	0	0

注：小川や河川を越えている道路は橋梁とみなされる。

砲撃表								
出目	0	1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	-	-	-	-	-	N	N	N
2	-	-	-	-	N	N	N	1
3	-	-	-	N	N	N	1	1
4	-	-	N	N	N	1	1	E
5	-	N	N	N	1	1	E	E
6	N	N	N	1	1	E	E	E

1: 1ステップロスし、1d6の4から6で無力化
E: 全ユニットが1ステップロスし、1d6の4から6で無力化
N: 無力化

累積修正
-1 コラム, 防御側が塹壕にいるか、郊外エリアにいれば
-1 コラム, 砲兵ユニットが1つでも非指揮下なら
-1 コラム目標がHQユニットなら
公式エラッタが示されるだろうが、見てのとおり、Vae Victis にはトーチカと要塞の修正が含まれていない。一案として、トーチカや小型(青色?)の要塞には-1 コラム、大型(赤色?)の要塞には-2 コラムではどうだろうか。

戦闘結果表										
出目	1/3以下	1/2	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1以上
0	AE	AE	Ae	Ae	Eng.	A1	D/AR	A/DR	DR	DR2
1	AE	Ae	Ae	Eng.	A1	AR	A/DR	DR	DR2	A/D1
2	Ae	Ae	Eng.	A1	AR	A/DR	DR	DR2	A/D1	D1
3	Ae	Eng.	A1	AR	D/AR	DR	DR2	A/D1	D1	A/De
4	Ae	A1	AR	D/AR	A/DR	DR2	A/D1	D1	A/De	De
5	A1	A1	D/A1	A/DR	DR	A/D1	D1	A/De	De	A/DE
6	A1	D/A1	D/AR	DR	DR2	D1	A/De	De	A/DE	DE
7	D/A1	D/AR	A/DR	DR2	A/D1	A/De	De	A/DE	DE	DE
8	D/AR	A/DR	DR	A/D1	D1	De	A/DE	DE	D E	DE
9	D/AR	A/DR	DR	D1	D1	De	DE	DE	DE	DE

◆ **指揮ライン**: 攻撃に 1 つでも非指揮下のユニットが参加していれば、出目に - 2 の修正が適用される。防御側の一部でも非指揮下であれば、攻撃側は出目に + 1 のボーナスを受ける。
 ◆ **無力化**: 戦闘に 1 つでも無力化されたユニットが参加していれば、そのプレイヤーは出目に - 2 の修正を被る。
 ◆ **地形**: 複数の修正が利用可能な場合、防御には最も有利な修正を常に使用する。
 ◆ **小川**: 出目を - 2 する。
 ◆ **塹壕、トーチカ、森林、斜面(ヘクスの辺上にある場合のみ)、森林 (ルール参照)、市街及び河川**: 左に 1 コラム。これらの修正は累積する。
 ◆ **その他**:
ストゥストルッペン: 出目に + / - 2 (無力化と同様、独軍プレイヤーに有利なように)
他師団のユニット: 攻撃側の出目から -2
集中攻撃: 右に 1 コラム (ルール 7.7 参照)
出目に+1 攻撃時の戦力比が 7/1 から 1 越えるごとに

Please visit www.narmplaza.nl for more wargaming and beer drinking news.

Analytical BioSciences rule

Krijn Boddé and Ivan Utama are the best wargamers on the planet!!!!