

The Campaigns of Napoleon

1807: The Eagles Turn East

Exclusive Rules

エラッタ(1997.1.1)含む

目次

はじめに(INTRODUCTION)	2
ゲーム備品(GAME EQUIPMENT)	2
ゲームマップ(GAME MAP)	2
マーカー(Markers)	2
指揮官(LEADERS)	2
少将(Major Generals)	2
複数指揮官ユニット(Multiple Unit Commanders)	2
ゲームの手順(SEQUENCE OF PLAY 基本ルールブックより)	2
戦闘シナリオルール	
A. 天候(WEATHER)	3
I.a.2. 補給源の変更(CHANGING THE SUPPLY SOURCE)	4
II. 天候の移動への効果(Step 2 and 3) (WEATHER EFFECTS ON MOVEMENT)	4
II.c.1 騎兵戦力差によるイニシアティブ修正(CAVALRY DIFFERENTIAL INITIATIVE MODIFIER)	4
騎兵優越の決定(Determining Superiority)	4
III.b. 天候の戦闘への効果(Step 5, 7 and 9) (WEATHER EFFECTS ON COMBAT)	4
III.b.4 騎兵戦力差によるイニシアティブ修正(CAVALRY DIFFERENTIAL INITIATIVE MODIFIER)	4
III.b.9 追撃の手順(SUMMARY OF PURSUIT ROUTINE)	4
IV.b 勝利(VICTORY)	5
最低限のVPレベル(Minimum VP Levels)	5
チャンペンルール	
騎兵偵察隊(OUTPOSTS-VEGETTES)	5
騎兵偵察隊としての騎兵(Cavalry as Outposts)	5
ターン記録表(TURN RECORD TRACK)	5
I.a. 軍管理 (ADMINISTRATION)	5
I.a. プレイ手順 - 命令フェイズの変更(Sequence of Play- Command Phase Change)	6
連絡線(Line of Communications)	6
ワルシャワ補給源(Warsaw Supply Source)	6
軍管理ポイントの受領(How Admin Points are Received)	6
軍管理ポイントトラックの使い方(How to Use the Admin Point Tracks)	6
連合軍の管轄軍管理ポイント(Coalition Accumulated AP Track)	6
軍司令官のAPボーナス(Army Commander AP Bonus)	6
ロシア軍の指揮統制における問題(RUSSIAN COMMAND PROBLEMS)	6
II. 移動における効果(Effect on Movement)	6
I.a.1 APボーナスにおける効果(Effect on AP Bonus)	6
策源の機能(FUNCTIONS OF CENTER OF OPERATIONS)	6
I.a.3 策源の解散(Disbanding Center of Operations)	6
I.a.4 補充(Replacements)	7
I.b. 編成セグメント(ORGANIZATION SEGMENT)	7
I.b.2 行軍連隊(March Regiments)	7
I.b.2 補充カウンター(Replacement Counters)	7
国籍(Nationality)	7
II.a. 増援(REINFORCEMENTS)	7
指揮官の撤退(Leader Withdrawals)	7
II. 軍管理ポイントレベルの行軍消耗への影響(ADMINISTRATIVE LEVEL EFFECT ON ATTRITION)	7
II.b. 命令範囲(Dispatch Distance)	7
II.b. 策源の移動(Movement of Center of Operations)	7
策源の移動の影響(Effect of Movement of Center of Operations)	8
避難(flight)	8
II.b. 移動命令(MOVEMENT COMMANDS)	8
II.b.1 移動命令の作成(Creation of Movement Commands)	8
II.b.1 移動命令の発効(How to Issue Movement Commands)	8
II.b.1 連合軍の指令の区分(Division of Command in the Coalition Armies)	8
II.b.2 拡大行軍(Extended March)	8
II. マップ外移動(OFF-MAP MOVEMENT)	8
マップ外への移動(EXITING THE MAP)	8
マップ外への移動方法(How to Exit)	8
Danzigへの移動(Exit Toward Danzig)	8
Thornへの移動(Exit Toward Thorn)	8
マップ外の策源(Center of Operations Off Map)	8
マップ外への撤退(Retreat Off the Map)	9
野営地(Cantonment)	9
Podlasia と Goniöndz 間の移動(TRANSIT BETWEEN PODLASIA AND GONIÖNDZ)	9
マップへの復帰(RETURN TO THE MAP)	9
II. 橋梁(BRIDGES)	9
II. 橋梁の損壊(DAMAGING BRIDGES)	9
橋梁の修理(Repairing Bridges)	9

II. 架橋資材(BRIDGE TRAINS)	9
架橋資材の捕獲(Capturing Bridge Trains)	9
浮橋の設置(Pontoon Deployment)	9
II. 徴発(FORAGING)・・・選択ルール	10
徴発の手順(FORAGING PROCEDURE)	10
騎兵の徴発(Foraging Cavalry)	10
集中状態と徴発状態(Concentrated and Forage Mode)	10
徴発範囲(Forage Radius)	10
徴発マーカー(Forage Markers)	10
冬営(Winter Quarters)	10
III.b. 堡壘(REDOUBTS/ IMPROVED POSITIONS)	10
III.b.5 砲兵前衛展開(BATTERIES FORWARD)・・・フランス軍選択ルール	11
大隊方陣(BATTALION CARRE)・・・フランス軍選択ルール	11
III.b.8 退却時の渡河(RETREAT ACROSS RIVERS)	11
IV. モラルと勝利(MORALE AND VICTORY)	11
モラルトラック(Morale Track) (地図参照)	11
作戦的な勝利(Operational Victory)	11
IV.a 政治的状況(POLITICAL FEATURES)	11
Königsberg	11
Warsaw の陥落(Fall of Warsaw)	11
モラルへの Danzig の影響(Danzig Effect on Morale)	11
グランドシナリオルール	
隔週期(THE FORTNIGHT)	12
隔週期シーケンス(Fortnight Sequence)	12
I.a. 軍管理セグメント	12
I.a.2 Danzig の占領(CAPITURATION OF DANZIG)	12
I.a.4 プロシア軍の徴兵(PRUSSIAN RECRUITMENT)	12
I.a.4. 療養トラック(THE HOSPITAL TRACK)	13
療養定員(Hospital Capacity)	13
I.b.1 下馬騎兵(Dismounted Cavalry)	13
I.b.1 補充馬(Remounts)	13
I.a.5 海上輸送(SEA TRANSPORT)	13
乗船と下船(Embarking and Debarking)	13
海上輸送最大量(Shipping Capacity)	13
冬季の影響(Winter Effects)	13
Frisches Haff の海峡封鎖(Closing the Channel into the Frisches Haff)	13
DANZIG(DANZIG)	13
コメント(COMMENTARY)	13
Kamenski の援軍(KAMENSKI'S RELIEF FORCE)	14
IV.a 攻囲期間判定(Siege Duration Determination)	14
I.a.6 フランス軍輸送大隊(FRENCH TRANSPORT BATTALIONS)	14
一般ルール(General Rule)	14
手順(Procedure)	14
輸送大隊の使用(Employment of Transport Battalions)	14
選択ルール	
II.c.1 ネイ元帥の混乱(THE CONFUSION OF MARSHAL NEY)	15
III.a 銃声(THE SOUND OF GUNS)	15
III.b.3 戦闘参加のための強行軍(FORCED MARCH INTO BATTLE)	15
ゲームの準備(HOW TO SET UP THE GAME)	
指揮官と戦闘部隊の準備(LEADER AND COMBAT UNIT SET UP)	15
歩兵・騎兵複合部隊ユニット(Units With Both Infantry and Cavalry Components)	16
Lasalle と Gallitzin(Lasalle and Gallitzin)	16
連合軍部隊の混成部隊(Mixture of Coalition Forces)	16
シナリオ詳細(SCENARIO INFORMATION DETAIL)	16
シナリオ情報(SCENARIO INFORMATION)	17
戦闘シナリオ1	
PULTUSK/GOLYMIN の戦い(THE BATTLE OF PULTUSK/GOLYMIN)	17
戦闘シナリオ2	
EYLAU の戦い(THE BATTLE OF EYLAU)	17
戦闘シナリオ3	
FRIEDLAND の戦い(THE BATTLE OF FRIEDLAND)	17
チャンペンシナリオ1	
PULTUSK/GOLYMIN 戦役(THE PULTUSK/GOLYMIN CAMPAIGN)	17
チャンペンシナリオ2	
EYLAU 戦役(THE EYLAU CAMPAIGN)	17
チャンペンシナリオ3	
FRIEDLAND 戦役(THE FRIEDLAND CAMPAIGN)	18
グランドシナリオ	18

はじめに(INTRODUCTION)

このルールブックには The Eagles Turn East の特別ルールが記載されている。この特別ルールは基本ルールと共に用いられ、適用されるプレイ手順の番号を用いて解説されている。ルールは、その複雑さが増加する3つの段階で表され、3つのシナリオのタイプにそれぞれ対応している。第1に戦闘シナリオである。それぞれ4ターンからなり、軍勢が戦場に近接した状態から始まる。3つの戦闘シナリオがあり、Pultusk /Golymin、Eylau および Friedland の会戦をカバーしている。

戦闘シナリオはこのゲームのイントロダクションとして用意されている。我々はまずこれらのシナリオから始めることを勧める。戦闘シナリオのルールでは基本ルールの一つ - 騎兵のみからなる部隊による追撃の補正 - が破棄されることに注意しなければならない。

次のタイプのシナリオは、キャンペーンシナリオで、それぞれ3～4週間からなり、3つの主要戦役の開始時から始まる。最後に、最初の2つのキャンペーンシナリオ開始時から最終的な停戦時までを継続できるグランドシナリオがある。

グランドシナリオルールに続いて、それぞれのシナリオ開始時の指揮官や戦闘部隊の配置を記述したシナリオ情報の項目が記載されている。他のシナリオ情報には、軍管理ポイント、補給源、勝利条件、架橋などがある。シナリオ情報はこの特別ルールに先立つ“どのようにゲームを準備するか”ということについて説明されている。

ゲーム備品(GAME EQUIPMENT)

The Eagles Turn East には以下の備品が含まれている。

・箱		1個
・ゲームマップ(22"X34")	3枚	
・カウンター		1.5シート(420個)
・基本ルールブック		1冊
・特別ルールブック		1冊
・スタディーフォルダー		1冊
・戦闘結果表		1冊
・軍編成ディスプレイ		3冊
・フランス軍記録トラック	1枚	
・連合軍記録トラック		1枚
・6面ダイス		2個

ゲームマップ(GAME MAP)

このマップは北(N)、中央(C)、南(S)の3つのセクションに印刷されている。セクションの区別はヘクスナンバーの前に示される(例:C-4419は中央セクションに位置する)。地図を結合するためには、中央マップの縁を北マップの上に重ねておき、南マップの縁を中央マップの上に重ねる(エラッタにより改変)。シナリオで必要なマップはシナリオ情報に示される。

(明確化) Königsberg は要塞化都市である。

(訂正) マップ上にある天候トラックの一番左の枠は焦熱(Heat)である。

(明確化) モラルトラックの上側の数字は、フランス軍が行軍消耗判定の際に用いるダイス修正である。下側の数字は、ロシア軍が行軍消耗判定の際に用いるダイス修正である。モラルマークがモラルトラックをはみ出してしまった場合にはゲームは終了となる。左側に越えた場合には連合軍の勝利であり、右側に越えた場合にはフランス軍の勝利である。グランドシナリオでは、ゲーム終了時にマークが“A”にあれば連合軍の勝利、“G”にあればフランス軍の勝利である。他のシナリオでは、“A~D”であれば連合軍の作戦的勝利、“E~G”であればフランス軍の作戦的勝利となる。

マーカー(Markers)

補充および療養戦力トラックマーカーは、補充プールならびに病院に存在する人員のレベルを記録するために使用される。歩兵、騎兵、下馬騎兵、補充馬などのそれぞれ“1の位”“10の

位”を示すマーカーがある。

(明確化) 補給源マーカーの裏面には“Initiative”とあるが、誤解を招く表現である。“Inactive”の方がよい。

(訂正) イタリア師団の将軍の名前は“Teulie”である。

(訂正) Seroux の砲兵部隊は、第IV軍団所属ではなく、第VI軍団所属である。

(追加) ロシア軍親衛隊にはエリートマークが必要である。

(明確化) 少将が活動している場合には、その少将カウンターの従属値のみを使用する。関連する戦闘部隊が他の指揮官の軍編成ディスプレイ上にある場合には、その戦闘部隊の従属値を用いる。

(明確化) 騎兵・歩兵複合部隊のうち、歩兵の戦力がなく騎兵のみで活動する場合、関連する歩兵部隊カウンターは、騎兵と同じ軍編成ディスプレイの従属指揮官を置くマスに配置し、騎兵に実際の従属値1を消費させる(この騎兵カウンターの従属値の記載は0になっているので)。

指揮官(LEADERS)

少将(Major Generals)

歩兵少将には異なった2つのクラスがある。区別のない一般的なクラスには、1-1.5-2(イニシアティブ値-指令能力-従属値)の能力がある。一般少将のマーカーは文字コードで区別される。必要な場合にはシナリオ情報に一般少将の配置が示されている。他のクラスは様々な能力を有する史実の師団長からなっており、それぞれ名前の付いた少将カウンターと軍編成ディスプレイを有する。

騎兵にも2つのタイプの少将が存在する。一般少将(能力4-1-1)と史実に従ったものである。

(追加) 騎兵行軍連隊のみを率いる騎兵少将は、イニシアティブ値が“3”となる。砲兵部隊には歩兵少将が用いられる。

複数指揮官ユニット(Multiple Unit Commanders)

長期の戦役の中で、多くのユニットが本来の師団長を失った。

これらのユニットには両方の名称が示される。

フランス軍騎兵の場合、二つの異なった騎兵部隊を率いた少将が3人いる。そのため、この場合には二つのカウンターが共通の名称を持つ。これは、Latour [Maubourg]、Beaumont および Milhaud の場合である。セットアップ時の混乱を避けるために、部隊ユニットに少将の名称と同じく、アルファベットや数字などによる指定を記載する。同じ名称の異なったカウンターが同時に使用されることに対する制限はない。

Essen I は病気になったとき(ターン記録表に明記されているように) Tutchkov に置き換えられる。Tutchkov はマップを横切って移動して来る必要はない。師団はその場にとどまり、必要であれば一般少将が4月25-26日からゲーム終了まで率いる。その時点で Essen I がどこにいても Tutchkov に置き換えられる。Tutchkov 自身が5月29-30日に病気になると、同様の方法で[Ostermann-] Tolstoi もしくは[Osten-] Sacken に置き換えられる。Tolstoi と Sacken は、師団と同じヘクスにたとえより優秀な指揮官が存在していても昇格する師団長である。その時点から将軍 Sukin もしくは Titov が各々の師団を指揮すると見なされる。

ゲームの手順(SEQUENCE OF PLAY 基本ルールブックより)

- A. 天候決定フェイズ
- B. 第1プレイヤーターン
 - I. 第1プレイヤーターン命令フェイズ
 - a. 軍管理セグメント
 1. 管理ポイントを受け取る(キャンペーンゲームのみ)
 2. 補給源を指定する

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

3. 味方の策源を解散する（キャンペーンゲームのみ）
 4. 補充戦力ポイントを補充プールに追加する（キャンペーンゲームのみ）
- b. 編成セグメント
1. 補充プールから戦力ポイントを、これらの戦力ポイントを受け取る資格のあるユニットへと移行させる
 2. 少将と行軍連隊を活性化 / 非活性化させる
 3. マップ上の同じヘクスを占める指揮官の間で、戦闘ユニットを移行する
 4. 両方の戦闘ユニットが同じヘクスにいて、それらが同じ国籍の同じ種類である場合、ある戦闘ユニットから他へ戦力ポイントを移行する。この移行の中で戦力が0となったユニットは、ゲームから永久に除去される
- II. 移動フェイズ
- a. 増援
1. 増援の部隊を“無償の”移動命令によって活性化させる。以下のセグメント b に、増援の部隊はこのターンだけ自動的な移動命令を受けているものと見なされる
 2. 部隊を移動させる
 3. 消耗判定を行う
- b. 移動命令
1. 1AP を消費して部隊を活性化させる
 2. 部隊を移動させる
 3. 消耗のチェックを行う
- c. イニシアティブによる移動
1. ダイスを 1 個振って（天候と隣接敵部隊による修正あり）出た目が指揮官のイニシアティブ以下の場合には部隊を活性化させる
 2. 部隊を移動させる
 3. 消耗のチェック
- d. 移動無しの消耗
- e. 統合
- f. 橋梁セグメント
- III. 戦闘フェイズ
- a. 強行軍
- b. 戦闘解決
1. 共通統合第 1 プレイヤーは、自軍の攻撃部隊を指定する。
 2. 第 1 プレイヤーは、どのヘクスあるいは複数のヘクスが攻撃されるかを指定する
 3. 両軍プレイヤーは、戦闘マーカーを選択する（反復あるいは追撃）
 4. 騎兵戦力差を決定する
 5. 第 1 プレイヤーは砲撃を解決する。第 2 プレイヤーは砲撃を解決する
 6. 戦闘比を決定し、戦闘結果表の適切な欄を割り当てる
 7. 第 1 プレイヤーはダイスを振り、出た目に修正を加えて結果を求める。勝った側は戦闘結果表上で出た結果に等しい数の戦力ポイントを失う
 8. 負けた側のプレイヤーが追撃マーカーを選んでいて、この部隊はここで出た結果のヘクス数だけ退却しなければならない：他の場合にはステップ 11 へ進む
 9. ステップ 8 で退却が行われる場合、勝った側はここで追撃したヘクス毎に、退却した部隊に 1SP の損失を強要しながら追撃を行える
 10. モラルマーカーをここまでの戦闘の状況に従って調整する。ここで完了すると、上記のステップ 1 へと戻り、次の戦闘を開始す

- る
11. 負けた側が反復マーカーを選んでいる場合、戦闘結果表上の結果の数に等しい戦闘損失を取り除く。戦闘は次のステップへと続く
 12. 第 2 プレイヤーは自軍の反撃部隊を指定する。
 13. 第 2 プレイヤーは、攻撃されるヘクスを指定する。
 14. 戦闘結果表上の戦闘比を当てはめる
 15. 第 2 プレイヤーはダイスを振る。勝った側は戦力損失を取り除く
 16. 負けた側は、負けた側によって追撃戦闘が選択されていた場合には退却する：他の場合にはステップ 19 へと進む
 17. 勝った側は追撃を実行する
 18. モラルを調整し、次の戦闘へと進む
 19. 反復戦闘が行われている場合、戦闘損失を取り除く。ここで 1 回の戦闘ラウンドが終了する。負けた側が追撃マーカーを選んでいる状況になるまでステップ 1 へ戻る。適切なモラル調整を行う
- c. 共通統合

IV. モラルフェイズ

- a. この時点で占領している側のプレイヤーの今でも支配下の政治的重要なヘクスに関するモラルを調整する
- b. ゲームが戦略的勝利に終わったかどうかを判定する

C. 第 2 プレイヤーターン

戦闘シナリオルール

A. 天候(WEATHER)

8つの異なったタイプの天候があり、それらは1ゲームターンの間中効果を発揮する。この8つの天候のタイプは、焦熱、晴天、雨天、泥濘、雨天 / 泥濘、凍結、降雪、凍結 / 降雪である。それぞれのシナリオ開始時と、それに続く各ゲームターンの開始時に第1プレイヤーはダイスを振り、天候決定表を参照してそのターンの天候を決定する。戦闘シナリオやキャンペーンシナリオでは、代わりに双方のプレイヤーの同意の上で、判明しているターンでは史実通りの天候を用いることができる。天候マーカーを天候記録欄上の適切な場所に配置する。天候が雨天 / 泥濘の間は、雨天、泥濘両方の効果が適用され、その効果は累積する。それと同じように、凍結 / 降雪の間にも降雪の効果は適用される。

I.a.2. 補給源の変更(CHANGING THE SUPPLY SOURCE)

双方のプレイヤーとも活性化された補給源を変更することができる。このプロセスを達成するのに1ゲームターン以上必要とする。まず最初に、軍管理セグメントの最初に補給源マーカーを裏返す。これはこのプロセスが始まったことを示す印である。それに続く各ターンの軍管理セグメントでダイスを振り、1か2の目が出ればこの手順は終了する。補給源マーカーが裏返しになっている間は、軍管理ポイントを得ることも、移動命令を出すことも、補充を行うこともない。（キャンペーンシナリオのみ）補給源の変更には1APを要する。フランス軍プレイヤーは活性化された補給源として、マップ西端にある補給源ヘクスのうちのいずれかを指定する。例外：C-0102 および C-0106 は Danzig の降伏（5月31日）まで使用

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

できない。連合軍プレイヤーは、活性化されたロシア軍補給源としては Insterborg(N-6118)以外のマップ東端にある補給源へクスおよび Tilsit のうちのいずれか、プロシア軍補給源としては、Insterborg もしくは Königsberg のどちらかを指定する。

(明確化) 活性化した補給源と非活性化した補給源についてであるが、補充の受け取りまたは軍管理ポイントの蓄積には、策源から活性化した補給源まで LOC をつなげる必要がある。しかし、独立した部隊が、非活性化した“活性化可能な”補給源まで LOC をつなげることによって、消耗判定時に“No LOC”の欄の使用を避けることは可能である。策源は活性化した補給源にしか LOC をつなげることはできない。“活性化可能な”補給源とは、そのターンもしくはその次のターンに活性化した補給源となることのできるものである。実際に活性化することができない(敵部隊がマップ外にいる等)補給源は“活性化可能な”補給源ではない。

II. 天候の移動への効果(Step 2 and 3) (WEATHER EFFECTS ON MOVEMENT)

泥濘(Mud)

泥濘では、以下に挙げるタイプのユニットではそれぞれのヘクス進入時に要する MP が通常の 2 倍となる(これらのタイプは多くの車両を持っているとみなされている)。この 2 倍の効果は道路を含むすべてのタイプの地形に適用されるが、ヘクスあたりには最大 4MPs までしか消費しない。

- 1) 砲兵
- 2) 歩兵
- 3) 連絡線(LOC) 1ヘクスの一級道路を 2ヘクスとして計算する
- 4) 命令範囲(Dispatch Distances) (キャンペーンゲームのみ)
- 5) 架橋隊(Bridging Trains)

騎兵にはこの 2 倍の効果はないが、その代わりに消耗判定時のダイスの目に 1 を加える。

焦熱(Heat)

すべてのユニットで消耗判定時のダイスに 1 を加える。

晴天(Fair)

効果無し

雨天(Rain)

すべてのユニットで消耗判定時のダイスに 1 を加える。敵の ZOC からの離脱を試みる際の抵抗修正から 1 を足す。

凍結(Frost)

湖ヘクスサイドを 2 級河川として扱う。

降雪(Snow)

フランス軍の消耗判定時のダイスに 1 を加える。敵の ZOC からの離脱を試みる際の抵抗修正に 1 を足す。

II.c.1 騎兵戦力差によるイニシアティブ修正 (CAVALRY DIFFERENTIAL INITIATIVE MODIFIER)

イニシアティブ判定表(Initiative Comparison Matrix)を用いて抵抗修正を決定する際には、優勢な騎兵を有する側にイニシアティブ修正が加わることがある。これは基本ルール(III.b.9)騎兵のみの部隊への追撃修正(the Pursuit modifier for exclusively-cavalry forces)の代わりに用いるものである。この修正の最大値は ± 3 である。

騎兵優越の決定(Determining Superiority)

現存する騎兵の数を数える。騎兵戦力差を決定する目的で数える際には、活性化した部隊に隣接している騎兵のみを数える。平地以外の地形にいる騎兵は数えない。

- 騎兵の優勢な側(戦力が多い側)を決定する。
- 優勢な側の騎兵戦力を劣勢な側の騎兵戦力で割る。
- 活性化した側が優勢ではあるが、比が 2:1 未満の場合、イニシアティブ修正は“-1”である。比が 2:1 以上 3:1 未満であ

る場合、修正は“-2”、3:1 以上である場合には修正は“-3”である。活性化した側は、優勢ではなくても敵騎兵の半分以上の騎兵が存在する場合には修正は“0”となる。

- 一方に騎兵が存在しない場合、修正は他方の騎兵の SPs に等しくなる(最大修正“+3”)
 - 追撃の際には、指揮官抵抗修正に騎兵戦力修正を加えた(差し引いた)合計値を追撃のダイス判定に加える。
 - 敵軍の ZOC で強行軍を行う場合には、騎兵戦力差修正はイニシアティブ判定表で“+”の判定をうち消すことしかできない。イニシアティブの値は、騎兵戦力修正値と抵抗修正値の組み合わせでは、敵軍に隣接していない状況を上回ることにはできない(例:攻撃側のイニシアティブが 4、防御側が 2 の場合には騎兵修正は加わらない)。
 - 騎兵修正を得るためには、追撃に至った戦闘の結果として、騎兵は少なくとも 1SP の損害を被らなければならない。
- (明確化) このルールは戦闘シナリオで用いられるが、プレイヤーは代わりに簡便な基本ルール(-1 修正のみ)を用いてもよい。

(明確化) この目的では、villages は平地であるが、towns と centers は平地ではない。ヘクスサイドの地形は無視する。このルールは戦闘中の部隊ではなく、騎兵のいる地形の効果を取っている。ここでは、平地にいない騎兵についてはカウントしない。

(コメント) 騎兵は平地以外でも戦闘を行うことはできるが、整列し、突撃するための開けた地形がなければ、敵を拘束することはできない。

(明確化) ナポレオンの黄昏“The Struggle of the Nations”では、平地でない地形へ、もしくは、平地ではない地形からの砲撃の際には騎兵優越に対する修正は行われぬ。このルールは、“1807”では除外される。

(明確化) 戦闘中の部隊との間が架橋河川であっても、騎兵優越のルールは有効である。

(明確化) 騎兵優越は“+”修正をうち消すためのマイナス修正しか行うことはできない。

(明確化) もし Napoleon が 5SPs を持っていたとしたとしても、Murat が 3SPs で追撃したのであれば、騎兵優越の際にカウントされるのはこの 3SPs のみである。

(明確化) 修正後のイニシアティブ値が、その指揮官本来のイニシアティブ値よりも大きくなることはない。

III.b. 天候の戦闘への効果(Step 5, 7 and 9) (WEATHER EFFECTS ON COMBAT)

泥濘(Mud)

- 砲撃時のダイスの目に 2 を加える。
- 防御側の戦闘時の損害を戦闘結果表の星印一つにつき 1SP 減らす。これは攻撃時砲撃の一時的な欠如を反映している。星印の効果は防御側のみ適用される。

焦熱、晴天、凍結(Heat, Fair, Frost)

効果無し。

雨天(Rain)

- 砲撃時のダイスの目に 1 を加える。
- 追撃時の抵抗修正から 1 を加える(エラッタにより変更)。

降雪(Snow)

- 砲撃時を含むすべての戦闘時のダイスに 1 を加える。
- 追撃時の抵抗修正から 1 を加える(エラッタにより変更)。

III.b.4 騎兵戦力差によるイニシアティブ修正 (CAVALRY DIFFERENTIAL INITIATIVE MODIFIER)

II.c.1 参照

III.b.9 追撃の手順(SUMMARY OF PURSUIT ROUTINE)

1. 騎兵戦力差によるイニシアティブ修正を決定する(基本

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

- ルール III.b.9 にある“-1”修正は破棄する。
2. イニシアティブ判定表を用いて抵抗修正を決定する。
 3. この2つの修正を足し合わせる（強行軍を試みている場合には、この総計は0以下にはならない）。
 4. 追撃表を用いて、追撃側のイニシアティブ値と退却する距離を交差照合する。
 5. ダイスを振る
 6. ステップ3で得られた数値を加減し、ダイスの目を修正する。
 7. 追撃を実行する。
 8. 退却部隊の損害を適用する。
ZOC 離脱時にはステップ 1,2,3,5,6 を用いる。

IV.b 勝利(VICTORY)

戦闘シナリオでの勝利条件はシナリオ情報に示されている。他に示されていないければ、いずれのプレイヤーも敵の喪失 1 SP (いずれの場合でも) あたり 1VP を獲得し、自軍に好ましいモラル変化 1 ステップにつき 10VP を獲得する。

最低限の VP レベル(Minimum VP Levels)

戦闘シナリオに勝利するためには、プレイヤーは以下に挙げる VP レベルを獲得しなければならない：フランス軍 20VPs、連合軍 12VPs。つまり、ゲーム終了時 13VPs を獲得した連合軍プレイヤーは 19VPs を獲得したフランス軍プレイヤーに勝利する。どちらのプレイヤーも最低レベルを獲得できなかった場合には引き分けとなる。

キャンペーンルール

以下のルールはフルキャンペーンの長い期間が、各軍の作戦にどのように影響を与えるかについて示している。これらのルールを使用するには、基本ルールでのプレイの順番にいくつかの変更が必要となり、また、追加のメーカーも使用する。これらのルールはすべてのキャンペーンシナリオやランドシナリオを行う際には使用しなければならない。

騎兵偵察隊(OUTPOSTS<VEDETTES>)

双方の騎兵偵察隊カウンターは、広域に広がって活動する騎兵連隊を表す。この騎兵連隊は5つから10のグループに分割され、1グループは50人のパトロール部隊で構成される。双方共に多くの騎兵偵察隊カウンターが用意されている。マップ上に置き、敵プレイヤーをだますために使用される。シナリオ開始時に、いずれかの部隊に騎兵偵察隊カウンターを1個スタックさせることができる。用意された以上の騎兵偵察隊を作ることにはできず、ゲーム中に新しい騎兵偵察隊を増やすこともできない。

(明確化・変更) 初期セット・アップ時、同盟軍プレイヤーは開始時にある(増援予定の部隊を含む)本物の部隊(部隊指揮官が少将であっても)1つにつき、その部隊に騎兵がいるかどうかに関わらず1つの騎兵偵察隊を得る。フランス軍プレイヤーは本物の部隊2つにつき1つの騎兵偵察隊を得る。騎兵偵察隊カウンターは指揮官の従属ユニット欄に置かれる。騎兵偵察隊はいずれの敵部隊からも2ヘクスよりも離れたところに配置しなくてはならない。騎兵偵察隊はスタック自由であり、統合のルールに従う。騎兵偵察隊が増援部隊と共に登場する場合を除いて、新たな騎兵偵察隊が作り出されることはない。

(オプションルール) 1騎兵戦力を消費して2個の騎兵偵察隊カウンターを作ることができる。しかし、2個の騎兵偵察隊を再統合して1騎兵戦力を生み出すことはできない。

騎兵偵察隊は、敵方にその正体が明らかになるまでは、通常の部隊と同じような動き方をする。

除外

- 1) 移動するためにイニシアティブのダイスを振る必要も、移動命令を受ける必要もない。しかし、敵を混乱させるためには、ときにはイニシアティブや消耗のダイスを振るべきである。
- 2) 橋梁を破壊することも、LOCなどを切断することもできない。指揮する少将を作り出すことはできない。退却することも、追撃に加わることもできない。戦闘力を持たない。騎兵偵察隊は、敵部隊もしくは敵騎兵偵察隊から2ヘクス以内になったときに、その正体が明らかとなる。一旦明らかとされると、その騎兵偵察隊は“退避(flee)”と見なされる(後述の II.b 策源の移動での“避難(flight)”参照)。もし、騎兵偵察隊が策源や活性化された補給源の命令範囲からはずれてしまった場合には、策源に向かって退避すると見なされる。

(明確化) 味方部隊とスタックした騎兵偵察隊は、敵から2ヘクス以内になっても、その正体を現すことはない。1級河川のような越えることができない地形を経るような時にも正体が明らかになることはない。その正体をみずから明らかとする前に、敵が騎兵偵察隊であるかどうかについて調べる旨を宣言しなければならない。騎兵偵察隊であった場合、敵ユニットは“退避(flee)”するが、敵部隊であった場合には、その宣言したユニットはこれ以上移動することはできない。騎兵偵察隊は敵部隊の戦力や指揮官について明らかにさせることはできない。騎兵偵察隊は、ただ単に敵騎兵偵察隊を“退避(flee)”させることができるだけである。

騎兵偵察隊としての騎兵(Cavalry as Outposts)

所有者が望むならば、命令範囲内にあり戦力が1の騎兵は、敵部隊が2ヘクス以内に進入してきた際に、騎兵偵察隊と同じように退却してもよい。

(明確化) 騎兵偵察隊には ZOC はない。味方騎兵偵察隊上を通過して退却することは可能である。しかし、その騎兵偵察隊は退却対象の敵部隊に対して“退避(flee)”することを強いられる。1SP以上の騎兵部隊は、騎兵偵察隊と同じような“退避(flee)”を行うことはできない(この場合には騎兵戦力差のイニシアティブ修正に気を付ける)。1SPの騎兵部隊が敵 ZOC を通って“退避(flee)”しても影響を受けない。

ターン記録表(TURN RECORD TRACK)

ターン記録表(チャート&テーブル参照)には、キャンペーンゲームに必要な情報-増援の登場、指揮官の登場および撤退、新たな補充ならびに補充カウンターの登場など-が記されている。戦闘やその他の実際に生じた出来事についても、それが実際に生じたターンの場所にやや小さい字で記されているが、これはプレイヤーの興味のためだけであり、実際のプレイには影響しない。

この簡略版がマップ N にあり、ゲームターン進行の記録に用いられる。

I.a. 軍管理 (ADMINISTRATION)

キャンペーンゲームにおいては、移動命令を得るために、各軍は軍管理ポイント(APs)の蓄積を行う。一つの移動命令を発効するのに1APを必要とし、1ターンに作成される移動命令の数は、使用できる APs(策源が活動中であれば)にのみ制限を受ける。しかし、移動時に軍管理ポイント表(AP Track)に残っている APs は、行軍消耗の程度を決定する。消耗決定時には、移動終了時の軍管理ポイント表に残っている AP レベルに当てはまる縦欄上の部隊の戦力が一致する横欄を使用する。残っている APs が少ないほど部隊の行軍消耗は大きくなる。

I.a プレイ手順 - 命令フェイズの変更(Sequence of Play- Command Phase Change)

軍管理セグメントには以下の 4 ステップを使用する。

1. APs を受け取り、軍管理ポイント表に追加する。
2. 味方補給源を指定する。もし指定した補給源が前ターンから変更した場合には、1AP をひく。
3. 望むならば味方策源を解散する。これに対し 1AP を消費する。
4. 補充戦力ポイントを補充プールに追加する。

連絡線(Line of Communications)

基本ルールにあるように、連絡線(LOC)とは、敵部隊や敵 ZOC に妨害されることなく、主要道路を通る一本のヘクス列である。ここには大きな違いが 2 つある。まず一つ目は、LOC はすべて主要道路になければならない点、もう一つは LOC がただ補給源から策源の間だけにのみ設定される点である。LOC の長さが主要道路上の 80 ヘクスを越えてしまった場合には、策源は非活性化し、すべての部隊は行軍消費表では "No LOC" の縦欄を用いる (例外: 選択ルール・徴発を参照)。

個々の部隊へは、策源から命令範囲(Dispatch Distances)をつなげる。命令範囲は通過可能な地形であればどの地形でも通すことができる。

プロシア軍の策源は "P" のマークのある補給源、ロシア軍の策源は "R" のマークがある補給源からそれぞれ LOC を設定しなければならない。

- (明確化) 隔週期では LOCs への泥濘の効果は無視する。
- (明確化) LOC の長さは、渡河によって短くなることはない: 1 級道路は 1 級道路である (しかし、命令範囲については MPs 単位であるので橋の移動コストを費やさなければならない)。

ワルシャワ補給源(Warsaw Supply Source)

ワルシャワからマップ端 S-0118 間の Vistula River に接して砲兵を含む連合軍部隊が存在していなければ、フランス軍プレイヤーはワルシャワ補給源を活性化状態に置くことができる。

- (注意) フランス軍プレイヤーはこのルールの制限に従い、いつでも補給源を Warsaw に変更することができる。もし変更しないままであっても、Vistula 川を支配すれば、Warsaw へは行軍消費判定のために命令範囲をつなぐことができる (移動命令はできない)。どちらの方法にせよ行軍消費判定への泥濘の影響を軽減することができる。

軍管理ポイントの受領(How Admin Points are Received)

APs は、軍の補給源から策源まで連絡線に沿って送られると見なされている。蓄積された APs は LOC に沿って常時送られていると見なされる。APs は移動命令に返還され、策源から部隊へ命令範囲に沿って送られる。

プレイヤーターンの軍管理セグメントに新たな APs を受け取る。フェイズプレイヤーは、軍管理ポイントプール(Administration Point Pool)を参照し、二個ダイスを振って受け取る APs の量を決定する。その軍および時期に対応する横欄上にある軍の策源から補給源までの距離の縦軸とダイスの目を交差照合する。連合軍プレイヤーは 2 回ダイスを振ることとなる。1 回はプロシア軍の APs のためであり、もう 1 回はロシア軍のそのためである。ダイスを振って得られた数は、蓄積された APs の総計に追加される。もし、連絡線をつなぐことができない、もしくは長さが 80 ヘクスを超過していた場合には、APs を新たに受け取ることはできない。策源が非活性化していた場合にも新たな APs を受け取ることはできない。

軍管理ポイントトラックの使い方(How to Use the Admin Point Tracks)

それぞれの軍には、蓄積された APs の "1 の位" "10 の位" を

示す 2 種類のマーカーがある。これらのマーカーを、蓄積された APs の増減を記録するためにトラックに置く。

例: 13AP を示すには "10 の位" のマーカーを軍管理ポイントトラックの "1" に、"1 の位" のマーカーを "3" の欄にそれぞれ置く。

連合軍の蓄積軍管理ポイント(Coalition Accumulated AP Track)

ロシア軍の APs はすべてのロシア軍部隊に対して適用される。プロシア軍の APs はすべてのロシア軍部隊に対して適用される。

軍司令官の AP ボーナス(Army Commander AP Bonus)

軍司令官 (Napoleon, Bennigsen) がプレイヤーターンの最初に策源とスタックしている場合、そのターンに受け取る APs を決める際のダイスの目から 1 を引くことができる。

ロシア軍の指揮統制における問題(RUSSIAN COMMAND PROBLEMS)

この戦役開始時、名目上のロシア軍の指揮官である Kamenskoï は作戦地域に到着してから考え直し、この地には 1 週間もどまらなかった。この間、Warsaw の放棄 (以前からの決定) だけでなく、Vistura 川をこえるすべての川の放棄についても命令を下した。

後には二人の軍団司令官-Bennigsen と Buxhowden が残され、全軍の指揮権を争った。Bennigsen は主導権を握り、Lannes に対する戦闘に勝利して、自分がその地位にふさわしいことを証明しようとした。しかし、これが公式に宣告されるまでは、彼と彼のライバルである Buxhowden は協力する事も行動を調整することもできなかった。

II. 移動における効果(Effect on Movement)

Bennigsen と Buxhowden は自発的にお互い 3 ヘクス以内に移動してはならない。加えて、Buxhowden は移動命令を受け取ることができない。

I.a.1 AP ボーナスにおける効果(Effect on AP Bonus)

Buxhowden が撤退するまでは (それ以前に自発的に退出することはできない)、ロシア軍は全軍指揮官がいないと見なされる。したがって、軍司令官の AP ボーナスを使用できない。

策源の機能(FUNCTIONS OF CENTER OF OPERATIONS)

軍の策源は、移動命令 (あるいは補充) を発行し、また、新たな APs を得るためには活性化していなければならない。活性化するためには、前の味方プレイヤーターンの間に移動してはならず、また、LOC がつながっていないなければならない。この LOC はその軍の活性化した補給源からのみ引くことができる。

プロシア軍とロシア軍には各々別の策源があり、それぞれ APs 蓄積し、それぞれの軍に属する指揮官に対して移動命令を発効する。

I.a.3 策源の解散(Disbanding Center of Operations)

策源を自発的に解散するには、1AP を消費して策源マーカーをマップ上より除去し、マーカーをターン記録表のその時点より 3 ターン先のマスに置く。3 ターン経過した後、策源はその軍の補給源に増援として登場する。策源の解散は軍管理セグメントのステップ 3 でのみ行うことができる。解散している間は、新たな APs を受け取ることはできず、補充を直接味方戦闘部隊に送ることもできない。策源が解散している間はすべての部隊は行軍消費判定表において "No LOC" の欄を使用する。

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

(コメント)

新たに策源を作り出すのに必要な資材はすべて補給源にある。解散した策源は、散会して、その資材は捕獲されるか新たなLOCに沿って分配されるとみなされる。策源のスタッフは機動力があり、四散するので捕獲されることはない。

I.a.4 補充(Replacements)

新たな補充はターン記録表に指定された数に従って登場し、補充プールに追加される。この際、以下の略号が用いされている。i:歩兵(infantry)、c:騎兵(cavalry)、K:コサック(Kossacks)、r:補充馬(remounts)、a:砲兵(artillery)、IG:近衛兵(Guard)。補充に含まれていた連隊や大隊が正確にわかっている場合も多くあるが、このゲームには影響しない。非活性化策源の軍の部隊は補充プールから直接補充を受け取ることはできない。

I.b. 編成セグメント(ORGANIZATION SEGMENT)

(訳注)本文にはCOMMAND SEGMENTと記載されていますが、Standard Rulesでの記載はOrganization segmentですので、この訳でもStandard Rulesの記載を踏襲します。

I.b.2 行軍連隊(March Regiments)

行軍連隊については、Standard Rulesでの記載をこのゲームにも適用する。行軍連隊を登場させるには、すでに登場している戦闘部隊から戦力を減少させ、その戦力を行軍連隊に追加すればよい。この場合、作り出したユニットは、同じヘクス上にあるいずれかの指揮官の軍編成ディスプレイに配置するか、少将を作り出してマップ上の同じヘクスに配置する。

I.b.2 補充カウンター(Replacement Counters)

ゲーム開始時のセットアップにも登場せず、増援スケジュールにも含まれていない戦闘部隊は、補充カウンターとして使用することができる。一度登場させると、補充カウンターは行軍連隊と同じように使用する。補充カウンターは、補充から戦力を受けて補給源から登場する、もしくはすでに登場しているユニットから戦力を受けて登場する“空の”戦闘部隊であり、行軍連隊と類似している。除去されたユニットについては補充カウンターとして使用することはできないことに注意しなければならない。

国籍(Nationality)

フランス軍プレイヤー側の部隊の国籍については尊重されなければならない。部隊は、それ自身の国籍以外のSPを受けてはならない。

(明確化)国籍:ポーランドの補充ポイントはない。ヴァウエリアのポイントは4月11-12日、イタリアのポイントは5月7-8日に受け取る。フランス軍の補充ポイントはこれらの国籍のユニットに与えることができるが、後で、フランス軍ユニットやフランス軍補充プールへそのポイントに戻すことはできない。

II.a. 増援(REINFORCEMENTS)

増援についてはターン記録表には部隊指揮官とその登場ヘクスのみが記されており、増援の戦闘部隊は記載されていない。シナリオ情報には、増援については、戦闘部隊が所属する指揮官とその戦力について記している。少将の指揮下に登場する戦闘部隊は、ユニットの部隊名と名称が記されている。

指揮官の撤退(Leader Withdrawals)

ターン記録表には病気や政治的原因による指揮官の撤退が記されている。その場合、それらをマップや軍編成ディスプレイから取り除き、指揮していた戦闘部隊を利用可能な指揮官、もしくは必要であれば少将に再配置する。BuxhowdenとTuchkovを除く撤退を行うすべての指揮官は、グランドキャンペーンの

期間中に復帰することに注意しなければならない。

II. 軍管理ポイントレベルの行軍消耗への影響(ADMINISTRATIVE LEVEL EFFECT ON ATTRITION)

部隊が策源や使用可能な補給源の命令範囲内で移動を開始する限り、その時点の味方蓄積軍管理ポイントトラックに示されているAPsの数に対応する行軍消耗判定表の縦欄を用いる。策源や使用可能な補給源どちらの命令範囲内でない状態で移動を開始する場合、自動的に“No LOC”の縦欄を用いる。(例外:後述の“徴発”を参照)。

(明確化)行軍消耗判定の縦欄を決定するためには、使用可能な補給源もしくは策源へ命令範囲をつなぐが、移動命令を受け取るためには策源につながなければならないことに注意。使用可能な補給源に命令範囲をつなぐことができる部隊は、行軍消耗判定時に“No LOC”の縦欄を使う必要がない。

II.b.命令範囲(Dispatch Distance)

命令範囲は、部隊が、補充や移動命令を受けとることができ、行軍消耗判定で“No LOC”の欄を使うことを避けることができる、活性化された策源からの最大距離(18MP)である。その道筋は策源から部隊まで騎兵が進入可能な地形を通り、騎兵のMPコストで計算される。この恩恵を受けるには、部隊は移動手順のstep 1の時点で命令範囲内にいさえすればよい。つまりstep 2で命令範囲外に出たとしても、次のターンまで影響をうけない。

II.b.策源の移動(Movement of Center of Operations)

策源には5MPの移動力があり、騎兵の移動コストを使用する。策源はイニシアティブで移動することはない(つまり強行軍は不可)。策源の移動に移動命令は必要とせず、増援の登場時と同じく移動は自動的に行うことができるが、これは、すべてのターンで行うことができる。

策源が移動したターンでは、命令範囲は最初にいた場所から引かれる。そのため、策源の移動はすべての移動命令が発効された後に行われる。移動した次のターンでは策源は非活性化となり、命令範囲は新しい位置から引かれることになる。策源は拡大行軍を行うことはできない(後述)。策源は敵ZOCに進入することはできない。策源は部隊の一部と見なされることはなく、指揮官を必要とせず、スタッキングの計算の際にもカウントしない。行軍消耗を受けることもない。策源はどの地形にも進入可能であるが、策源が主要道路以外で移動を終えると、そのターンは移動継続中であると見なされる(後段落参照)。策源には戦力やZOCはなく、敵のLOCや命令範囲を妨害することも、橋を破壊することもできない。

策源の移動の影響(Effect of Movement of Center of Operations)

策源が移動すると、次の味方移動フェイズの統合セグメント(II.e Consolidation Segment)までは非活性化状態となる。命令範囲内にいる部隊は、消耗決定の際に蓄積APsの恩恵を受け、策源が移動したという理由のみで命令範囲外にいると見なされることはない。策源が非活性化状態の軍は移動命令を受けることができない。

例:同盟軍プレイヤーがロシア軍策源をターン1に移動させ、“非活性化”状態に裏返した。そのターンには、通常通りAPsの追加を受け、移動命令を発効した。ターン2の軍管理セグメントでは、追加APsを受け取ることはできず、移動フェイズで移動命令を発効することもできない。しかし、策源を“活性化”状態に戻し、その結果、ターン2の戦闘フェイズでは策源は活性化状態となる。

避難(flight)

策源が捕獲されることはない。しかし、敵軍 ZOC 中に進入する、もしくは、敵部隊が策源のいるヘクスに進入してきた場合には、退避しなければならない。退避を強制された策源は、敵 ZOC 下にはない味方補給源のいずれか（味方プレイヤーによる選択）に向けて、5MP 移動しなければならない。再配置の際には敵部隊の存在は無視される（実際は、スタッフは LOC に沿ったさらに後方で再編成している）。退避は移動とは見なされず、退避後も策源は移動することができる。

使用可能な補給源がすべて敵 ZOC にある状況で策源が再配置される場合には、マップ外に再配置される。敵 ZOC 下にはない補給源がある場合にはその補給源へ退却する。

マップ外へ再配置された場合、策源は味方移動フェイズに、敵 ZOC 下にはない味方補給源ヘクスのいずれかに再登場させることができる。

騎兵偵察隊およびある種の騎兵も敵に近接した際に退避する。これは策源の退避と同じものである。

II.b. 移動命令(MOVEMENT COMMANDS)

II.b.1 移動命令の作成(Creation of Movement Commands)

移動命令は移動命令セグメント(II.b.1)に軍の個々の部隊に対して作成・発行される。一つの移動命令作成につき、蓄積 APトラックから 1AP が消費される。LOC が無い時には移動命令を作成することができない。この場合、蓄積 APトラックにある APs は LOC が開通するまでは使用できない。

II.b.1 移動命令の発効(How to Issue Movement Commands)

移動命令を受けるためには、部隊はそのセグメントの最初には所属軍の策源の命令範囲内にいなければならない。複数ヘクス部隊である場合、部隊指揮官が命令範囲内に存在すればよい。1つの移動命令は、部隊の戦力や行軍距離に関わりなく、1つの部隊に対して費やされる。なお、拡大行軍(Extended March)を行う場合にはこの限りではない。

II.b.1 連合軍の指令の区分(Division of Command in the Coalition Armies)

ロシア軍の移動命令はプロシア軍指揮官が率いる部隊に対しては発行されず、その逆の場合にも発行されない。しかし、部隊指揮官が別の国籍の指揮官を率いることは許される。部隊がその部隊指揮官のイニシアティブを使用して移動する場合、行軍消耗判定の際に使用する APs のレベルは、部隊指揮官の所属する軍のものを使用する。2つの軍の管理は完全に分離していなければならない。

II.b.2 拡大行軍(Extended March)

移動命令によって活性化された部隊は、1AP を追加消費することによって、4MP までの追加移動が可能となる(増援時も可能)。これを拡大行軍と呼ぶ。拡大行軍を行った部隊は、通常および拡大行軍の終了時に一度だけ消耗判定を行うが、この際ダイスの目に 4 までの追加がある。

消耗判定時、消耗判定表ではその部隊の最大 MP の横欄(歩兵:4-5MP、騎兵:7-9MP)を用い、延長した 1MP につき 1 をダイスの目に追加する。

例: 歩兵部隊が通常の移動 5 MP をすべて消費した後、拡大行軍を 3MP(合わせて 8MP)行った。部隊の戦力は 4SPs であり、LOC は設定できないでいる。ダイスを振って"6"が出た。通常ならば消耗を要求されることはないがこの場合、拡大行軍に使用した 3MPs に従ってダイスの目に"+3"の修正がつくので、ダイスの目は"9"になり、その結果 2SPs の損失を受けた。

II. マップ外移動(OFF-MAP MOVEMENT)

連合軍の部隊に限り、自発的にマップ外の指定されたポイントへ撤退し、続いてマップへ復帰する事ができる。マップ外にいる間は消耗を被らない。連合軍がマップ上に 7SPs 以上の戦力を有する部隊を一つも持たないような事態になればいつでも、休戦を求めていると見なされ即時にゲームを終了する。

(追加) 連合軍プレイヤーは、反復戦闘の結果によりモラルシフトが左へ少なくとも 1マスは発生した時点から 7ターン以内であれば、“停戦を求める(Seeking the Armistice)”事ができる。その際、連合軍プレイヤーはフランス軍プレイヤーに対し、Königsberg 支配による適切なモラルシフトを与える。このシフト数は、停戦時のゲームターンにより決定され、その時点でどちらがこの町を支配していたかは影響しない。

マップ外への移動(EXITING THE MAP)

連合軍はいくつかの異なった方向のマップ外に移動することができる。

- (1) Podlasia[Po]への移動
- (2) Goniendz[G]への移動
- (3) Danzig[D]への海上移動(グランドキャンペーンのみ)
- (4) Danzig[D]への Danzig マップ端ヘクスを経由した陸上移動
- (5) Thorn[T]への移動
- (6) Tilsit および Königsberg を除く連合軍補給源ヘクスを経由した野営地への移動

マップ端のマップ外移動ヘクス(exit hex)には、その地点からマップ外へ移動した部隊がどのボックス[Po, G, D, T]に配置されるかを示したコードが記されている。コードが記されていない(Tilsit および Königsberg を除く連合軍補給源)ヘクスは、野営地にのみ移動できる。

マップ外への移動方法(How to Exit)

部隊をマップ端のマップ外移動ヘクスまで移動させ、追加して 1MP(地形に関わらず)を消費することによって部隊を取り除いてマップ外の適切なボックスに配置する。

Danzig への移動(Exit Toward Danzig)

Danzig へ移動した連合軍部隊はモラルの変化を引き起こす(IV. モラルへの Danzig の影響参照)。

Thorn への移動(Exit Toward Thorn)

7SPs 以上の連合軍部隊が Thorn へ移動した場合、攻囲期間判定表(Siege Duration Table)を参照して、ダイスを振る。その結果は、モラル変化の大きさ(永続的)ならびにフランス軍 Thorn 補給源(C-0133)および Warsaw 補給源(S-4532)が使用不能になる隔週期(fortnights)の数を示している。その時点の隔週期は"1"と見なす。部隊は C-0133 もしくは S-0113 から Thorn へ移動できる。

(追加) Thorn へ向けてマップを出る部隊は、マップを出る時点で連絡を保っていなければならない。Thorn へ移動したことによって生じる補給への影響は、攻囲期間判定表で示された期間もしくは連合軍部隊がマップ外に留まっている期間のうちの短い方の期間だけ継続される。{訳者より: エラッタの原文では Morale/Supply effects とありますが、ルール本体との矛盾を来しますので、この継続期間は補給にのみ影響すると思えます。}

マップ外の策源(Center of Operations Off Map)

連合軍の策源はマップ外のボックスで活性化させることができる。その効果は以下の通りである。

1. 策源がマップ外にある間は APs を消費することができない。
2. マップ上にある部隊は適切なマップ外移動ヘクスから命令範囲を設定できる。

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

(明確化) もし策源がマップ外ボックス間の移動、マップからの離脱、もしくはマップへの復帰をした場合、次のターンにはその軍は APs を消費することができない。

マップ外への撤退(Retreat Off the Map)

連合軍部隊は、戦闘の結果による撤退時には、野営地への移動ができるマップ外移動ヘクスおよびそれから 5 ヘクス以内のマップ端ヘクスからマップ外へ行くことができる。追撃はマップ外へ行くことはできない。追撃による損失は、実際に追撃された距離に基づいて算出される。

野営地(Cantonment)

野営地とは、部隊が作戦上の理由と言うよりも宿営するためにマップ外に出ていることを意味している。従って、野営地にいる部隊はマップ外へ出たヘクスと同じヘクスからマップ上に戻る。野営地にいる部隊は、マップ外へ出たヘクスに近接した外縁に配置しておく。

Podlasia と Goniondz 間の移動(TRANSIT BETWEEN PODLASIA AND GONIONDZ)

連合軍部隊は、マップ外東側の 2 つのエリア間を移動することができる。ボックス間の移動は、移送トラック(Transit Track)を用いて行われる。

例：ターン 1；部隊は Goniondz から退出する。ターン 2；部隊はトラックに留まる。ターン 3；部隊は Podlasia へ移動する。ターン 4；部隊はマップ内へ復帰しても、Podlasia に留まってもよい。

(追加) 移送トラックを移動した部隊は、行軍消費判定決定時に各ターン 5MPs で移動していると見なす。ボックス間の移動には、移動命令もイニシアティブ値も必要ない。策源が移送トラックを移動している場合には、その次のターンに移動命令を発効することができず、すべての部隊は行軍消費判定のために補給源へ命令範囲をつなげなければならない。

マップへの復帰(RETURN TO THE MAP)

マップ外へ出た部隊の復帰は、増援部隊の登場と全く同様に扱われる。マップ外のあるボックスから別のボックスへの移動中を除いては、部隊にはマップ内へすぐに復帰する事ができる。ボックス間移動中の部隊が必要な手順については上記を参照のこと。マップ外へ出た部隊は、その部隊がいたボックスに対応するマップ外移動ヘクスのいずれか、もしくは(もしあれば)その道路にできるだけ近いヘクスに復帰できる。

(明確化) 復帰部隊は増援部隊として扱い、増援セグメントに移動させる。

II. 橋梁(BRIDGES)

1 級河川ヘクスサイドを横切る道路はすべて 1 級橋梁である。2 級河川を横切る道路はすべて 2 級橋梁である。1 級橋梁を破壊/修復するためにはより多くの MP を必要とし、騎兵のみの部隊ではこれを行うことができない。浮橋(Pontoon)の破壊や除去にも MP を必要とする。他の MP 消費とは異なり、橋梁関連で消費した MP は、消耗判定時の MP 消費量には含めない。しかし、橋梁関連で MP を消費した部隊は、そのフェイズでは拡大行軍を行うことはできない。橋梁表(the Bridging Summary)を参照のこと。

(明確化) 橋梁の修理・破壊もしくは浮橋の設置・撤去は橋梁セグメント(移動の後)に行われる。

(明確化) 常設橋梁ヘクスサイドに接したもう一方のヘクスに敵部隊がいる場合には、その橋梁を修復することはできない。これは修復に必要な MPs がその許容量を超えてしまうからである。歩兵部隊が浮橋を修復したり、2 級橋梁を騎兵が修復するのにについては敵が接していても可能である。

(明確化) 浮橋を設置・撤去する際、その対岸や部隊に隣接したヘクスに敵部隊がいる場合には、(橋梁の修理時のような)追加の MP 消費などの影響はない。

II. 橋梁の損壊(DAMAGING BRIDGES)

自軍移動フェイズに、橋梁ヘクスサイドにある部隊が、橋梁表に記載された追加移動ポイントを消費することによってその橋梁に損害を与えることができる。こうした MP は消耗判定にはカウントされない。橋梁を修理する部隊は、そのフェイズに拡大行軍を行ってはならない。もし、敵部隊が橋梁ヘクスサイドの反対側にいる場合、その橋梁を修理することはできない。

損害を受けた橋梁には損壊橋梁マーカー(Damaged Bridge marker)を置く。移動に関しては、損害を受けた橋梁は、それが修理されるまでは存在しないものとする。

橋梁の修理(Repairing Bridges)

自軍移動フェイズに、損害を受けた橋梁ヘクスサイドにある部隊が、橋梁表に記載された追加移動ポイントを消費することによってその橋梁を修理することができる。橋を修理する部隊に敵部隊が隣接している場合、橋梁の修理コストに 3MPs を追加する。修理が完了すれば、損壊橋梁マーカーはただちに除去される。

(明確化) 修理に必要な MP の消費は 2 ターンを越えて持ち越してはならない。5MPs は静止している(騎兵のみではない)部隊が橋梁の修理に対して使用できる最大量である。橋梁の修理に際して、拡大行軍や強行軍を使用してはならない。ある部隊が修理を始め、その後移動してそのヘクスから退出し、別の部隊に修理を完成させる事はできない。ある部隊が 2 級橋梁を修理し、同じフェイズにその橋梁を越えることは、プレイ手順からみて不可能である。

II. 架橋資材(BRIDGE TRAINS)

それぞれのプレイヤーは 3 つずつ架橋資材を持つ。シナリオ開始時、どの指揮官に架橋資材を割り当ててもよい。架橋資材は部隊と共に移動し、使用されるまでは指揮官の軍編成ディスプレイ上に配置しておく。架橋資材は 1 級河川、2 級河川の区別なく、どの河川にも橋を架けることができる。架橋資材は、破壊されることも、損害を受けることも、修理されることもないが、捕獲されることはある。架橋資材はそれのみで少将が率いることはなく、退却することも、追撃に加わることもできない。架橋資材には戦力はない。架橋資材が設置されると浮橋(pontoons)と呼ばれ、架橋資材マーカーの裏面に浮橋マーカーがある。

(明確化) 架橋資材の従属値は 0 であり、移動力は 5 である。橋梁を通過する際には 1MP 追加消費が必要である。

(コメント) 架橋資材は砲兵隊に与えられていたもので、通常退却時には放置された。ポートは消耗品であった。

架橋資材の捕獲(Capturing Bridge Trains)

味方浮橋を設置してあるヘクスに敵部隊が進入した場合は即座に、その浮橋は敵の所有するものと見なされる。設置されていない架橋資材は、所有する部隊が退却を強いられた場合、マップ上のその部隊がいたヘクスに放置される。設置されていない架橋資材は損害を受けることはない。そのヘクスに部隊が進入もしくは占拠する(追撃時でも)事により、どちらのプレイヤーでもこのような放置された架橋資材を確保することができる。

浮橋の設置(Pontoon Deployment)

指揮官のディスプレイ上に置かれている架橋資材はその指揮官と同じヘクスにあるものと見なされる。味方移動フェイズ中、指揮官が河川に隣接するヘクスに入り、追加の 3MPs を消費することによって、架橋資材を展開し、浮橋マーカーを適切なヘクスサイドに設置できる。浮橋は設置と同時に使用することができる。味方浮橋を除去するには、味方部隊が移動フェイズ中に浮橋のあるヘクスに入り、追加の 2MPs を消費しなければなら

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

らない。これらのMPsは消耗決定時にはカウントしない(しかし、使われたMPsは拡大行軍の一部であってはならない)。設置された浮橋は移動も退却もできない。軍編成ディスプレイ上に架橋資材を持つ指揮官は、浮橋を設置し、その後そのヘクスから離れることができる(浮橋が敵軍に捕獲されるリスクを負うことになるが)。後日、同じ指揮官もしくは別の指揮官が行軍中に浮橋のあるヘクスに進入し、架橋資材を軍編成ディスプレイ上に戻すこともできる。

II. 徴発(FORAGING)・・選択ルール

軍が部隊に対し補給を行うことができない、もしくは補給しないことを選択した場合、その部隊の兵士は分散し、糧食や飼料を求めて徴発を行うであろう。策源の命令範囲内にいない部隊が徴発を行わない場合、その部隊は消耗判定に置いて「No LOC」の縦欄を用いる。敵が近くにいるため、徴発状態になるには危険すぎるような場合には、「No LOC」の縦欄を用いてもよい。徴発を行うためには徴発状態にならなければならない。プレイヤーが希望するなら、シナリオ開始時に味方のどの部隊も徴発状態にしよう。

(明確化) 徴発状態であっても、使用可能な補給源からの命令範囲内であれば、現在の蓄積APsの欄を用いることができる。

徴発の手順(FORAGING PROCEDURE)

徴発状態の部隊は、敵部隊が隣接(ZOCの有無に関わりなく)していなければ、常に徴発を行うことができる。徴発するためには、部隊はそのターンに最後に進入したヘクスの徴発値(Foraging Value)を決定し、その値に対応する行軍消耗判定表の縦欄を使用する。徴発値を決定する際には、部隊指揮官に隣接する従属指揮官のいるヘクスについては無視する。徴発値は、ただ部隊指揮官のいるヘクスのみで決定される。地形が平地であるときの徴発値は、マップ上に記入された地域の境界によって変化する。これは、平地の地形で産出される主要な作物が、大麦、小麦、じゃがいもと異なるからである。

消耗判定の際、部隊毎に適切な消耗判定表の縦欄を用いなければならない。敵に隣接した部隊は徴発を行うことができず、徴発状態に自発的に留まることはできない。複数ヘクス部隊のどのヘクスに敵が隣接していても、徴発は行えず、徴発状態に留まることもできない。

例: 部隊が森地形を移動した。森地形は徴発では「poor」である。「poor」は4つ目の縦欄であり、消耗判定表上の4つ目の縦欄で部隊の大きさを示す横欄を特定する。

騎兵の徴発(Foraging Cavalry)

徴発の際、騎兵は消耗の判定について他とは分けて行わなくてはならない。消耗の判定を行うのが歩兵(歩兵・砲兵)であるが、騎兵であるかによって異なった徴発値が与えられている。

集中状態と徴発状態(Concentrated and Forage Mode)

部隊は2つの状態で作戦を行う。指揮官の編成ディスプレイに徴発マーカーが配置されていない限りは、部隊は通常集中状態である。このマーカーは行軍時や強行軍時に状態を変化させる時のみ取り除くことができる。徴発状態への変更には1.5MPを要する。集中状態への変更には5MPsかかる。敵ZOCにいる徴発状態の部隊についてはイニシアティブ値を用いての集中状態への変更を試みることができる(後述)。プレイヤーは、セットアップ時部隊をどちらの状態で配置してもよい。徴発を行うためには、部隊はそのフェイズでのMPsの消費はすべて徴発状態でなさなければならず、拡大行軍も行ってはならない。徴発状態の部隊は敵ZOCに進入してはならない。いずれかのフェイズのはじめに敵ZOCにいる徴発状態の部隊は、イニシアティブ値のダイス判定に成功すれば集中状態へ移行することができる。その際、そのフェイズでは再び徴発状態になることはできない。徴発状態にあるときには抵抗修正を受けない。

徴発状態の部隊は、存在するヘクスにのみZOCを持つ。そのため、敵部隊は止まることなく徴発状態の部隊の横を通過することができる。徴発状態の部隊は駆逐される事がある。戦闘時や駆逐時には、徴発状態の部隊は敵に有利に2コラムシフトを受ける。このような部隊は、集中状態の味方部隊と共同しても攻撃を掛けることはできない。

(明確化) 徴発状態の部隊が駆逐される戦力比は7:1ではなく5:1である。徴発状態の部隊が駆逐を行うためには9:1の戦力比を必要とする。

徴発範囲(Forage Radius)

徴発状態の部隊は、そのヘクスと隣接したヘクスに薄く展開しているとみなされており、この範囲のことを徴発範囲と呼ぶ。もし、徴発範囲が他の徴発状態の部隊(敵味方問わず)のそれと重なっている場合には、消耗の判定時に、重なっている部隊の戦力を加える。[この範囲はグラウンドキャンペーンの隔週期(fortnights)シークエンスで別に用いられる。]

徴発マーカー(Forage Markers)

徴発マーカーには軍による区別はなく、どちらのプレイヤーも同じものを用いる。使用していないマーカーは裏返し、継続中の戦闘領域において反復戦闘のラウンドの数を示す。

冬営(Winter Quarters)

この戦役では部隊は数ヶ月を冬営で過ごした。これについて特別なルールはない。しかし、最大の徴発値を得ることができる地域を占領し、徴発を行うことができるよう各部隊を分散し、そして動かないということによって、冬営による利益を得ることができる。マップ外にいる部隊には十分な徴発値があるものと見なされている。

III.b. 堡壘(REDOUBTS/ IMPROVED POSITIONS)

少なくとも1SPの砲兵を含む部隊によって堡壘が支配されている場合、堡壘中にある部隊は敵部隊の堡壘に及びZOCを無視することができる(この意味では、堡壘は要塞化都市と同様に機能する)。このことは、堡壘にいる部隊には攻撃を行う義務はなく、堡壘の外の敵部隊は攻撃を強いられるということを意味する。

堡壘を建設するためには、少なくとも12歩兵SPs以上を有する部隊が、同じ指揮官の統率下に、完全な2ターンにわたってそのヘクスに留まらなければならない(どちらかのターンにその部隊が移動してはならない)。最初のターンの消耗判定終了後(セグメントII.d)そのヘクスに堡壘マーカーを裏返して設置する。第2ターンの統合セグメント(II.e)に、その堡壘マーカーを表返す。堡壘は少将が統率する部隊には建設できない。天気が凍結もしくは降雪の場合には堡壘を建設できない。

堡壘カウンターには5つの前面ヘクスサイドと1つの後背ヘクスサイドがあると見なされる。常に背面つまり開いている側がヘクスサイドに対するように堡壘カウンターの向きを整えて配置する。この開いているヘクスサイドが堡壘の後背面となり、要塞化されていない面となる。一度マップ上に堡壘カウンターを配置すれば、堡壘の位置は固定され、後背ヘクスサイドもゲーム期間中同じ状態を保つ。もし、敵ZOCが堡壘の後背ヘクスサイドを越えて及んできた場合には、堡壘中の部隊はそのZOCを無視することができない。

もし、1つ以上の要塞化(前面)ヘクスサイドを通して攻撃が行われた場合には、防御側の戦力を最大10SPsまで2倍にすることができる。

例: 堡壘内の22SPsは、防御時の戦力が32SPsとなる(10x2=20, +12=32)。

要塞化ヘクスサイドと後背ヘクスサイド両方を通して攻撃が行われた場合には、この2倍のボーナスは無効となる。

堡壘カウンターの数が限られているため、地図上の他の堡壘を取り除くことによって堡壘を建設することができる(保持して

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

いる堡壘カウンターはすべて使用できる。プレイヤーは、味方部隊が同じヘクスにいる堡壘のみマップ上から取り除く事ができる。堡壘の除去は、新しい堡壘の建設が宣言された時点に限られる。ゲームマップから堡壘マーカーを取り除く際には、MP や AP の消費は必要としない。これ以外の場合には、堡壘はマップ上の永久的な構築物となり、マップから取り除くことはできない。

退却した部隊が味方堡壘を通過した場合には堡壘中の部隊は再配置を行う必要はない(基本ルール:要塞化都市への追撃 参照)。

(明確化) 堡壘建設のためには、移動命令やイニシアティブ判定は必要ない。堡壘は追撃時には要塞化都市として扱う。

III.b.5 砲兵前衛展開(BATTERIES FORWARD) ・ フランス軍選択ルール

プレイヤーは砲撃(step5)を解決する前に、砲兵を前衛に展開するかどうかを選ぶことができる。前衛展開を選択すると、砲撃時には砲撃力を2倍として解決するが、砲撃や通常戦闘で生じる損害の半分を砲兵が受け持たなければならない。砲兵が前衛に展開している事を示すためのマーカーなどはない。

砲兵の展開についての決定は、砲撃が行われる毎に自由になされる。プレイヤーは、砲兵がさらなる損害を受けないように、砲撃力が2倍になることをあきらめてもよい。

(明確化) 損害の端数は切り捨てとなる; 戦闘結果が 3SPs の損害を示した場合、砲兵は 1SP を失う。

大隊方陣(BATTALION CARRE) ・ フランス軍選択ルール

Napoleon カウンターの4ヘクス以内(移動力ではないことに注意)にいるフランス軍部隊指揮官は、イニシアティブ値が1増加する。

例: Napoleon カウンターの4ヘクス以内で部隊を指揮している場合、イニシアティブによる移動や強行軍などに用いる Nay 將軍のイニシアティブ値は4の代わりに5を用いる。

例外

- 1) Napoleon カウンターが遊休状態にあるとき、Napoleon は部隊指揮官でなければならない。
- 2) 天候が“降雪”の時。大隊方陣はこの間機能しない。
- 3) 通過不能な地形。大隊方陣の範囲は、通過不能なヘクスサイドを通しては広がらない(例外: 1級河川にかかる1級橋梁は、Napoleon からの連続した4ヘクスをつなげられない)。

(明確化) Napoleon 自身は、他の指揮官の存在によって利益を受けることはない。

(コメント) Lannes もしくは Davout とスタックすれば、Napoleon のイニシアティブは“6”にするべきであろう。

III.b.8 退却時の渡河(RETREAT ACROSS RIVERS)

戦闘後、退却時に河川を越えた部隊は、追撃が少なくともその河川に隣接するヘクスにまで及んだ場合、追撃による損害が通常の2倍となる(退却時に敵部隊の ZOC を通過した場合と同様)。もし、敵 ZOC 通過により、すでに損害が2倍になっていた場合、渡河時の損害追加はなくなる。1級河川を越える退却は橋を通過するときのみ認められる。

IV. モラルと勝利(MORALE AND VICTORY)

モラルトラック(Morale Track) (地図参照)

数字の下の行は連合軍のダイスの修正を示している。上の行はフランス軍のダイスの修正を示している。

作戦的な勝利(Operational Victory)

ラストターンの終了時、モラルマーカーがモラルトラックの“A”から“D”、もしくはトラックの左側に出てしまった場合、連合軍が作戦的な勝利をおさめる。もし、モラルトラックの“E”から“G”、もしくはトラックの右側に出てしまった場合、フランス軍が作戦的な勝利をおさめる。

(追加) グランドシナリオでの勝利の定義は別である: モラルマーカーがトラックの“A”もしくは左側にはみ出した場合、連合軍が作戦的な勝利をおさめる。トラックの“G”もしくは右側にはみ出した場合、フランス軍が作戦的な勝利をおさめる。それ以外の結果は引き分けである。

IV.a 政治的状況(POLITICAL FEATURES)

Königsberg

フランス軍が6月12-13日、もしくはそれまでに Königsberg を占拠すると、モラルマーカーはフランス軍有利の方向へ2マス進む(エラッタにより改変)。6月14-15日から18-19日では1マス進む。6月20-21日以降では変化はない。もし、ゲーム終了時まで連合軍が保持していた場合には、モラルマーカーを連合軍有利の方向へ1マス動かす。モラルマーカーはモラルフェイズに、その時点での Königsberg の状況に従って移動させる。

(明確化) ゲームもしくはプレイしているシナリオの終了時まで連合軍が Königsberg を保持していた場合には、モラルマーカーを連合軍有利の方向へ1マス動かす。占拠“Occupation”は最後にそのヘクスにいたことを意味する。

Warsaw の陥落(Fall of Warsaw)

すべての Warsaw ヘクスをフランス軍が占拠し、加えて Pultusk(S-4817)、Plonsk(S-3120)、Wyszogrod(S-2629)ならびに Plock(S-1522)を確保した場合、Warsaw への連絡線の安全性が示されることとなり、モラルはフランス軍有利に1マス動かす。この効果は一時的であり、連合軍がこれらのヘクスのいずれかを再占拠すると、モラルフェイズでもとに戻る。加えて、連合軍が Warsaw の3ヘクスをすべて占拠した場合、モラルフェイズにモラルマーカーを連合軍有利の方向へ1マス動かす(この効果は永久に続く)。

モラルへの Danzig の影響(Danzig Effect on Morale)

3月14-15日のターン以降、Danzig へのマップ外移動ヘクスから7MPs 以内(地上で)に進入した少なくとも7SPs 以上の最初の連合軍部隊に対し、モラルマーカーが連合軍有利の方向へ1マス進む。少なくとも7SPs 以上の部隊が Danzig へのマップ外移動ヘクスからマップ外へ出た場合、ダイスを振り、攻囲期間判定表を参照する。この結果、モラルマーカーが0~2マス連合軍へ有利に動く。これらの効果は1時的であり、部隊がマップ外の Danzig ボックスやマップ外移動ヘクスから7MPs の範囲内から出た場合には、その効果は消える。フランス軍プレイヤーには Danzig 再占領への特典はないが、連合軍プレイヤーが特典を得るのを妨げることはできる。

(明確化) 3月14-15日以降で最初の凍結および降雪でないターンまでは、Danzig から退出できない。

グランドシナリオルール

以下のルールはこのシナリオが取り扱う長い期間の影響を示す。これらのルールを使用するには、基本的なゲームの手順にいくつかの変更が必要となり、追加カウンターも必要である。これらのルールはグランドシナリオでのみ使用可能であり、加えてグ

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

ランドシナリオではすべてのグランドシナリオルールが用いられる。選択ルールについては双方のプレイヤーに使用の可否はゆだねられている。

隔週期(THE FORTNIGHT)

隔週期はターン記録表(Turn Record Track)に示されている7ないしは8ターンからなる期間である。連合軍プレイヤーのみが、隔週期シークエンス(The Fortnight Sequence)に入ることを宣言できる。どちらの軍も隔週期シークエンス中は同じ状態を保っていなければならない。例外：少将に率いられた任意の3部隊が、隔週期シークエンスの始めに指定された目標に向かい、毎ターンイニシアティブ値を使って移動できる。これらの目標はすでに移動している少将の部隊よりも大きな部隊が占めるヘクスでなければならず、味方連絡線の範囲内でなければならない。策源は移動も解散も行うことはできない。隔週期シークエンスの最後に、連合軍プレイヤーは通常のゲームターンの手順に戻ることができる。通常のターンは次隔週期の最初のターンから始まる。

両プレイヤーは通常に戻る隔週期の最初のターンで部隊の移動を始める事で通常のゲームターンのシークエンスに戻ることを示す事ができる。もし、フランス軍がこれを行ったならば、モラルマーカーを左へ1マス動かし、連合軍プレイヤーは同じターンから通常の手順を始める。しかし、連合軍プレイヤーが通常のシークエンスへの復帰を選択したならば、フランス軍は、その隔週期においては隔週期シークエンスを用い、次の隔週期の最初から通常のターンの手順を始める(エラックにより改変)。但し、連合軍部隊がフランス軍部隊のいずれかの7MPs以内に近づいた際には、フランス軍プレイヤーは即座に通常のターンの手順を始める。例外：軍管理ポイントプール(Administration Point Pool)の一番下の行を参照してAPsを受け取っている隔週期の期間内では、APs受領のためのダイスは振らない。

第 I, II, XIII および XIV 隔週期では隔週期シークエンスに入ることはできない。フランス軍プレイヤーが Warsaw 陥落によるモラル修正を獲得した次の隔週期には自動的に隔週期シークエンスに入る。しかし、連合軍プレイヤーが即座に通常の手順に戻る手続きを始めてもよい。

(追加) 連合軍プレイヤーが隔週期シークエンスの宣言ができるのは一度だけである(加えて、フランス軍による Warsaw 陥落に続く自動的な隔週期シークエンスがある)。隔週期の宣言には反復戦闘の結果、有利なモラルシフトが生じていることが必要である。この要件は“停戦を求める(Seeking the Armistice)”と同じである。しかし、隔週期シークエンスの宣言はモラルシフトが生じたプレイヤーターンの間に行わなければならない。次の隔週期の開始時からシークエンスが開始される。

隔週期シークエンス(Fortnight Sequence)

通常のプレイ手順のうち、以下の部分のみを行う。

- I. 命令フェイズ
 - a. 軍管理セグメント
 1. 管理ポイントを受け取る
それぞれのプレイヤーは、軍管理ポイントプールの適切な縦欄上で一番下の“Fortnight”の行を用いて、適切な APs を追加する。これらの値は、7.5 ターンで受け取る APs の平均である。
 2. 補給源を指定する
 3. 療養トラック(Hospital Track)
療養トラック#2 にある戦力を補充プールへ移す。
療養トラック#1 にある戦力を療養トラック#2 へ移す(後述)
 4. 補充
ターン記録表(Turn Record Track)に記された補充を補充プールへ加える。
 5. 海上輸送(Sea Transport)
 6. 輸送大隊(Transport Battalion)の購入(フランス軍のみ)

II. 移動フェイズ

a/b/c 増援および指定された部隊のみ移動することができる。消耗判定はターン毎に行う。

d. 移動無しの消耗

留まっている部隊は、通常の行軍消耗判定表の適切な行を参照して消耗を決定するが、他の修正に加えて、隔週期修正としてダイスの目に7を追加する。徴発状態の部隊は、隔週期シークエンスの間、消耗判定時の隔週期修正“7”を減少させることができる。このために徴発範囲を展開し、下記の表を参照する。

徴発範囲					
戦力(SPs)	1-4	5-8	9-16	17-32	33+
範囲(ヘクス)	1	2	3	4	5

手順：部隊の徴発範囲の大きさを決定する。部隊の徴発範囲はその部隊があるヘクスおよび周囲の表で示されたヘクス以内に広がる領域である(例：“3”の徴発範囲とは、他の部隊のそれと重なっていない場合には、部隊のあるヘクスから3ヘクス以内のすべてのヘクスを含む)。この範囲における Rich ヘクスを(-1)、Poor ヘクスを(+1)、そして Fair ヘクスを(0)として合わせ、徴発値の平均を決める。もし、この結果が(-)であれば、ダイスの隔週期修正“7”からその数値を引く。この修正後の数値は0以下にはならない。他の部隊の徴発範囲と重なっているヘクスについては、双方ともにこの修正の中にもめることはできない。

(明確化) 隔週期シークエンスでは天候決定フェイズは行わない。それぞれの隔週期の天候は図表の p1 に示されている。

(明確化) 隔週期シークエンスでは、戦闘フェイズ全体と同じように移動フェイズの e) と f) が省略されている。

(追加) 増援は、それが到着した隔週期の間は、3人の少将が率いる部隊という範囲には含まれず、隔週期シークエンスの間移動可能である。しかし、増援部隊は少将が被っていた移動制限には従わなければならない。つまり、これらの部隊が目指す目標は自らの部隊よりも大きな部隊が占めるヘクスでなければならず、味方連絡線の範囲内でなければならない。

(追加) 集中状態のまま隔週期の間動かなかった部隊は、隔週期の消耗判定の前に、MPs の消費無しに徴発状態へ変更することが可能である。

I.a. 軍管理セグメント

I.a.2 Danzig の占領(CAPITURATION OF DANZIG)

Danzig 占領後、フランス軍は C-0102 および C-0106 を補給源として使用することができる。フランス軍プレイヤーは Danzig が史実で占領された 5/31-6/1 ターンまで(第 XIII 隔週期)これらを補給源として使用することはできない。連合軍の救援の試みが成功すれば、その占領を遅らせるもしくは避けることができる(下記 IV.a. 攻囲期間判定表参照)。

I.a.4 プロシア軍の徴兵(PRUSSIAN RECRUITMENT)

フランス軍が、Brandenburg(N-2519)、Preussische Eylau(N-3426)もしくは Friedland(N-4323)のいずれかを占領すると、プロシア軍の徴兵は混乱すると考えられる。すでに蓄積されている補充ポイントには影響はないが、フランス軍がこれらの町のどれかを占領している間は、新たな補充ポイントを得ることはできない。このターンに予定されていた補充は永久

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

に失われる。占領している部隊は、徴兵の混乱させるためにはその町に留まっていなくてはならない。これは、ターン記録表に記載されている補充にのみ適用される。療養トラックからの補充は続けられる。

I.a.4. 療養トラック(THE HOSPITAL TRACK)

戦闘時や行軍消費時に生じた歩兵および騎兵の損害はすべて、療養トラック#1 に記録される。例外：敵 ZOC を通過して退却する際の損害は療養トラックには記録されない。騎兵のうち半数は下馬騎兵(Dismounted Cavalry)として記録され、もう半分は騎兵として記録される。砲兵の損害は療養トラックには記録されない。

各隔週期の始めに、療養トラック#2 に記録された戦力はトラックから取り除かれ、その分補充トラックに、軍管理セグメントでの通常の補充と同じように追加される。同じく療養トラック#1 にあった戦力は取り除かれ、各々のカテゴリーの戦力を2で割り、その結果を療養トラック#2 に追加する。

(明確化) 騎兵 3SPs を失った場合、2SPs は下馬騎兵として、1SP は騎兵として記録される。トラック#2 への移行も同様に処理する。

療養定員(Hospital Capacity)

キャンペーン開始時、それぞれの軍(フランス軍、ロシア軍、プロシア軍)はそれぞれ療養トラック#2 に最大9戦力の歩兵ならびに9戦力の騎兵を蓄積できる。時間の経過と共に、歩兵の療養定員は以下のスケジュールに従って増えていく。

歩兵療養定員#2				
隔週期	I-III	IV-VI	VII-X	XI-XIV
フランス軍	9	20	30	45
ロシア軍	9	12	18	27

制限まで達してしまうと、その隔週期では療養トラック#2 に戦力を追加することはできない。しかし、騎兵の戦力が9を越えており、歩兵の療養定員に余裕がある場合は、歩兵として療養トラックに加えることができる。砲兵の戦力は決して療養トラックには加えることができない。

(追加) プロシア軍の療養定員は以下の通りである。

歩兵療養定員#2				
隔週期	I-III	IV-VI	VII-X	XI-XIV
プロシア軍	9	20	20	20

I.b.1 下馬騎兵(Dismounted Cavalry)

下馬騎兵を蓄積できるのは9戦力までであり、その余剰は歩兵補充ポイントとして蓄積される(下馬騎兵1ポイントにつき歩兵1ポイント)。

補充プールの下馬騎兵戦力は、歩兵戦力としても、再騎乗できる存在としても扱われる。歩兵として扱われてしまうと、その戦力ポイントはもう再騎乗する事はできない。それらの戦力はある歩兵部隊に歩兵戦力として吸収されてしまい、他の歩兵ポイントとは分けることができなくなってしまう。

I.b.1 補充馬(Remounts)

双方のプレイヤーが使用できる補充馬の量はターン記録表に記載されている。補充馬は下馬 SPs を騎兵補充 SPs に変換するために使用される。1ポイントの補充馬と1ポイントの下馬騎兵の組み合わせは騎兵1補充ポイントに等しい。

I.a.5 海上輸送(SEA TRANSPORT)

プロシア軍は57艘からなる輸送艦隊を Frisches Haff で展開していた。イギリス軍には他の連合軍と同じく、バルト海での行動の自由があった。船舶の活動は軍管理セグメント中に行われる。以下の手順を加える。

ステップ5: 海上輸送の実施(連合軍のみ)

ユニットを海上輸送トラック(Sea Transport Track)に置き、移動させる。乗船(Embarkation)、移動(Transit)、下船(Debarkation)にそれぞれ1ターンずつ要する。例: 第1ターンの軍管理セグメントに部隊を乗船させる。第2ターンに移動、第3ターンに下船させ、第4ターンには部隊は制限なく(海上輸送は使えないが-帰港しているため-)部隊を活動させることができる。それぞれのステップに1APを要する。

(明確化) 乗船/下船には移動命令やイニシアティブ判定は必要ない。

(明確化) “海上輸送” と “プロシア軍の徴兵” のルールは、フランス軍が輸送大隊を購入できる隔週期に含まれるターンに起こる。

乗船と下船(Embarking and Debarking)

連合軍部隊は海岸のヘクスであれば、どこからでも乗船でき、海上輸送トラックにいる間は行軍消費を被ることはない。乗船もしくは下船時には敵 ZOC 内にはならず、移動することもできない。乗船時に部隊が敵 ZOC 内に入った場合にはその部隊は海上輸送トラックから地図上へ戻される。下船時の部隊は敵部隊や敵 ZOC にない海岸ヘクスのいずれかに適切な軍管理セグメントに配置される。下船中の部隊が、引き続き敵 ZOC 内に入った場合には、通常のように攻撃・守備を行う。増援の進入のように扱われることがある(下記の Kamenski 参照)。

海上輸送最大量(Shipping Capacity)

連合軍部隊が同時に海上輸送トラックに置くことのできる戦力は最大8である。砲兵は輸送できない。フランス軍には海上輸送能力がない。

冬季の影響(Winter Effects)

第 VI 隔週期の天候が凍結あるいは降雪でない最初のターンまでは海上輸送を行うことができない。

Frisches Haff の海峡封鎖(Closing the Channel into the Frisches Haff)

少なくとも2SPs以上のフランス軍砲兵部隊が N-1818 もしくは Pillau(N-1817)にいれば、連合軍艦船が Frisches Haff と外海の交通が遮断される。この際には連合軍プレイヤーは、船団が Frisches Haff の中にいるのか外にいるのかについて宣言しなくてはならない。この封鎖には以下の影響がある。

- Königsberg は海峡が封鎖されている間は補給源として機能できなくなる(フランス軍砲兵が取り除かれられない限りは封鎖されている)。
- Königsberg と Danzig 間の連合軍海上輸送はできない。もし、船団が Frisches Haff にいるのであれば、部隊は Frisches Haff の海岸であれば上陸できるが、海峡を越える移動はできず、Danzig へも輸送できない。船団が外海にいるのであれば、部隊は Pillau や外海の海岸で乗船・下船ができる。

DANZIG(DANZIG)

コメント(COMMENTARY)

Danzig は古来ハンザ同盟の交易所であり主要港であったが、プロシアが領有して以来人口は77000人から45000人へ減少した。政治的には、この都市の支配はその重要性において東プロシアのもう一つの主要港である Königsberg の支配に等しい。Napoleon にとっての Danzig の戦略的重要性は、それが Vistula 川の河口に位置し、その港湾の設備を利用することにより、兵站の観点から好ましいことに起因する。

この都市は Lefebvre 元帥により包囲を受け、それは Danzig の司令官である Kalkreuth が降伏を受諾する5月終わりまで6週間続いた。Kalkreuth はもう数日長く持ちこたえることができたかもしれない。しかし、包囲の体勢は進み、要塞への猛攻は差し迫っており、防御側はこれ以上効果的に包囲軍に対し突

撃することはできなかった。この避けられないものを遅らせる上で最大の希望は Kamenski 将軍(1806 年短期間総指揮を執った Kamenskoi 元帥と混同しないように)指揮下の救援軍であった。実際は Kamenski の師団は Oudinot の兵士達に拘束を受けた。しかし、Kamenski の部隊が、全軍が乗船できるように待つ代わりに、迅速に起動していれば、包囲戦はもう数週間続いたかもしれない。フランス軍は、Vistula 下流域の補給設備無しには、Friedland 戦役で行ったように、連合軍部隊を Pregel 川に沿った最終的な根拠地まで追撃することはかなわなかったであろう。

Danzig はこのゲームの鍵の一つである。連合軍が包囲に長く耐えればそれだけ、東プロシアの基盤は安全になるであろう。このことは、援軍が 4 月 28 日までに乗船することを意味する。フランス軍が城壁を突破するのに十分なほど前進してしまえば、Danzig は降伏する。Danzig が降伏すれば、フランス軍はロシア軍を Tilsit からマップ外へ追い落とすことができる。フランス軍補給能力の限界から、Danzig の降伏なしにこのことを行うことはできない。

(明確化) Michael Kamenskoi 元帥は 69 歳で第 5 師団の Kamenskoi 将軍の父親である。Kamenskoi は皇帝へ以下の書簡を送った。“私は歳をとりすぎて軍を率いることはできません。私の目は見えなくなって、地図上のただ一つの町の名前も読みとる事ができなくなりました。私の目は痛み、頭痛もします。馬に乗ることも辛くなりました。” Bennigsen に軍をロシアへ連れ帰ることを命じ、Kamenskoi は 12 月 14 日に陣営を離れ、帰途について。

Kamenski の援軍(KAMENSKI'S RELIEF FORCE)

Kamenski が Danzig へ上陸することにより、攻囲期間に影響が現れる。4 月 27-28 日ゲームターンもしくはそれまでに、少なくとも 7 戦力の第 4 師団または他のロシア軍師団を、Königsberg、Pillau もしくは他の海岸(海上輸送ルール参照)から乗船させ、Danzig へ移動させる。もし、乗船させるユニットがなければ、攻囲は史実通り 5 月 27-28 日に完了する。もしユニットが乗船しても、そのユニットが 2SPs を引いた戦力で 5 月 27-28 日までにマップ上に戻り、下船した場合には、攻囲期間には影響を与えない。

(明確化) 援軍は 3 月 15 日から 4 月 27 日の間にはいつでも、天候が許せば海上輸送で (Danzig を) 離れてよい。

IV.a 攻囲期間判定(Siege Duration Determination)

もし援軍が 4 月 27-28 日までに乗船し、その後 Danzig に上陸してその地に留まり、そのまま 5 月 15-16 日ターンに至った場合には、連合軍プレイヤーはモラルフェイスにダイスを振り、Danzig の攻囲がどれだけ延長されるか、およびモラルがどれだけ連合軍側に有利にシフトするかを決定する。援軍が地上でマップ外へ出た場合と同じ表を用いる(キャンペーンルール IV.a 参照)。

- この結果は、Danzig の陥落が遅延する隔週期の数を表している。もし、表の結果が“2”であれば、攻囲戦はゲーム終了時まで継続する。この場合、モラルマーカーは、すでに地上から Danzig へ援軍が来ていなければ、連合軍が有利な方向へ 2 マス動かす。連合軍プレイヤーは 2 マスのシフト 1 回以上の修正は受けない。
- フランス軍は Danzig が陥落してから 2 ターン後まで、C-0102 および C-0106 を補給源として使用することはできない(攻囲期間判定表参照)もし援軍が攻囲に何らかの影響を及ぼした場合、援軍は Danzig に留まる。及ぼさなかった場合、可能であれば援軍は 2SPs を減らした状態で 5 月 27-28 日に地図上に戻り、Pillau もしくは Königsberg で下船(海上輸送の制限による)する。
- フランス軍の 2 つの増援指揮官は部隊を伴って攻囲に参加しているため、攻囲の延長によって登場が遅れる。フラン

ス軍は Danzig の陥落後 Lannes の軍団を 2 ターン後、Mortier の軍団を 5 ターン後に受け取る。

I.a.6 フランス軍輸送大隊(FRENCH TRANSPORT BATTALIONS)

Lannes 元帥はポーランドの戦役をエジプトでのそれになぞらえていた - より劣悪な道路事情を除いて - 。この悲惨な道路ネットワークは非常に少ない中心都市や、極端に貧しい土地柄と共に、兵士達の窮乏を増大させた。劣悪な道路により、補給物資を運ぶ荷車はしばしば破損し、前進する軍に帯同するために必要な移動距離の一部しかこなすことができなかった。人口が稀薄で、通常の徴発や略奪による収穫物に、兵士が必要とするものの不足を補わせることはできなかった。より悪いことに、町や都市がなく、物品を請け負わせたり、徴発したりすることができる場所がほとんどなかった。貧困から、村々は小さい避難小屋とわずかな芋しか提供できなかった。

13 年にも渡る戦争で困難には慣れていたが、フランス軍兵士も Napoleon もこの地で長期に渡る戦役に対する準備ができておらず、そして、すべての問題はポーランドの天候と共に急激に悪化していった。ロシア軍が 12 月から 1 月にかけて後退したため、フランス軍はその兵站能力の限界を超えて前進した。2 月にはフランス軍は Preussisch-Eylau へ前進し、文字通り餓死していった。

Eylau での戦闘の後、Napoleon は軍をあらかじめ選ばれていた野営地へ撤退させ、食料を与えることに腐心した。Danzig はまだ陥落していなかったため、補給線の実際の距離を詰めることはできず、この問題を解決するのは困難であった。Danzig が降伏を拒否したため、Napoleon は補給物資の輸送について、年取った民間の請負業者に行わせるのをやめて、驚くべき手段を用いることを強いられた。補給物資の輸送を、軍の直接支配下に置いたのである。そのため、数百の荷車を持つ輸送大隊が設立され、補給線に投入された。このことは、補給物資の輸送に利用できる荷車や集団の数を増やすだけでなく、その運営者を軍の規律に服属させた。皮肉にもこれらの輸送大隊がその存在を示し始めてすぐに Danzig は降伏し、軍は自らの内に予防と治療に必要な数多くのものを見いだした。

一般ルール(General Rule)

フランス軍プレイヤーは 4 つの輸送大隊を構築できる。輸送大隊はフランス軍策源からの命令範囲を広げることができる。輸送大隊の購入にはそれぞれ 1AP を要する。

手順(Procedure)

フランス軍プレイヤーは 1AP を消費し、輸送大隊を療養トラック #1(Fortnight of Incidences)に置く。輸送大隊を購入した隔週期が終了した時点で、療養トラック #2(Fortnight of Convalescence)に移し、次の隔週期の間はそこにとどめる。隔週期終了後、輸送大隊はフランス軍に利用可能となり、フランス軍の策源カウンターの下に置き、使用中であることを示す。もしくはフランス軍補充プールに置き、その能力を後で使用することを示す。輸送大隊は地図上ではフランス軍策源の下以外に置かれることはない。マップ上にはゲーム手順のフランス軍管理セグメント(I.a.4)に配置される。フランス軍策源が移動した際には、スタックしている輸送大隊は策源と共に移動すると見なされる。1 隔週期中に購入できる輸送大隊は 1 個のみである。輸送大隊は表示されている数字の順に従って購入されなければならない。マップ上への配置もその順に従う。配置されている輸送大隊の数を示すのにマップ上へ配置する輸送大隊カウンターは 1 個だけでよい(もし、輸送大隊“3”を策源と共に配置する場合、輸送大隊 1,2,3 をすべて配置するとスタックが不便になることが避けられない)。

輸送大隊の使用(Employment of Transport Battalions)

輸送大隊がフランス軍策源とスタックした時点で、フランス軍

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

の命令範囲は 3MPs 増加する。策源と共にある輸送大隊それぞれに対して、追加の 3MPs が加算される：4つの輸送大隊が策源とスタックしている場合、命令範囲は命令範囲は 12MPs 増加し、合計 30MPs となる(12+18=30)。
輸送大隊は 2月 24-25 日ターンから購入できる。

選択ルール

II.c.1 ネイ元帥の混乱(THE CONFUSION OF MARSHAL NEY)

彼の性格には数多くの特異な点があり、彼のために多くの特別ルールができた。以下もそのようなルールの一つである。
Ney がイニシアティブ判定する際(通常行軍は含まれるが、強行軍は除く。強行軍であっても、銃声に向かう行軍の場合には含まれる)その修正無しの結果が“6”であった場合、誤謬行動の判定のためにダイスをもう一度振る。ダイスの結果は左のダ



イアグラムを使い Ney の軍団の方向を示す。次に 3 度目のダイスを振り、この結果は軍団がこの移動で消費する MPs を示す(Ney の軍団がすべて騎兵で構成されていなければ、ダイスの目の“6”は“5”として扱う)。Ney の軍団は、進入禁止地形や敵 ZOC に進入しない限りはすべての距離を行軍しなければならぬ。進入禁止地形や敵 ZOC に入る場合にはその場で停止しなければならない(もし、強行軍フェイズ中の銃声に向けての行軍であり、問題の敵 ZOC ヘクスが、敵とすでに接している友軍部隊に隣接しない場合には進入しない。もちろん、敵 ZOC に進入した場合にはその敵ユニットを攻撃しなければならない。その部隊は、行軍終了時に行軍消耗判定のダイスを振らなければならない。

連合軍プレイヤーはこのルールを採用するかどうか決める。採用する場合には、Buxhowden に対しても同様な制限を適用する。彼には混乱というよりも、自分自身の考えに従う理由があった。

III.a 銃声(THE SOUND OF GUNS)

軍隊が銃声の聞こえる方向へ進軍することは、進行する状況の中で発生するすべての偶然をカバーするため、命令文書には習慣的に記載されていた。Napoleon は砲撃音が聞こえる範囲に達する前に総司令部から外に出て、何が起きているのか聞いて決断を下すことができたという。音が届いた最長距離は、かなり大きな爆発音を除いてはおおよそ 10 マイルであったといわれている。

このルールでは、強行軍フェイズ中において、イニシアティブ判定に有利な修正を行うことができる。敵 ZOC にいる友軍部隊(戦闘を行うことが予定されている部隊)から 5ヘクス以内にいる部隊は、強行軍のイニシアティブ判定においてダイスの目から 1 を引く事ができる。この修正を行った部隊がイニシアティブ判定に成功した場合、その友軍部隊に向かい、その友軍部隊と合流するか、その友軍部隊と隣接した敵部隊双方に対して隣接かを行い、来るべき戦闘に際して援軍とならなければならない。その部隊を所有するプレイヤーは、ダイスを振る前に、銃声に向かい行軍することを宣言し、その部隊が友軍部隊に到達できる事を示さなければならない。

この効果は天候が降雪の場合には生じない。

III.b.3 戦闘参加のための強行軍(FORCED MARCH INTO BATTLE)

戦闘参加のために強行軍を行うユニットは、必ずしも戦闘の第 1 ラウンドに戦場に到着しない。ゲームのコマはその部隊が移動したことを示しているが、いつ戦闘に参加し効果を発揮するかについては下記の Hurry-UP Table を参照し、ダイスを振って決定される。このダイスを振るのは、強行軍を行う部隊が移動し終わってから、敵プレイヤーが戦闘の種類を追撃戦闘もしくは反復戦闘のいずれかを選択した(戦闘手順ステップ 3)すぐ後である。強行軍での移動で費やした MPs と修正後のダイスの目を交差照合し、その戦力がどのラウンドから参加するかを決定する。もし、その部隊が戦闘の第 1 ラウンドに到着する場合、その戦力は防御時には数えず、反撃時にはその戦力を加える。Hurry-UP Table で示された数より、戦闘のラウンドが少なかった場合には、敗北した場合には被追撃部隊と共に退却しなければならないが、勝利した場合には、追撃部隊に加わることはできない。

Hurry-UP Table			
ダイス	強行軍 MPs		
	1	2-3	4-5
0-2	1	1	2
3-4	1	2	3
5-7	2	3	3

修正

指揮官のボーナスポイント(-)

フランス軍大隊方陣(-)

降雪(+): この場合、フランス軍大隊方陣の効果は無効になる

ゲームの準備(HOW TO SET UP THE GAME)

シナリオを選択し、シナリオ情報をもとにセットアップを行う。以下のように分けるとよい。まず、所属する軍(フランス軍、ロシア軍、プロシア軍)によって分け、次に以下のグループに分類する：一般少将(Generic Major Generals)、名前のある少将(Named Major Generals)、その他の指揮官、騎兵偵察隊(Outposts)、戦闘部隊、行軍連隊(March Regiments)、マーカー、その他のカウンター。中立のカウンターは、橋、堡壘、徴発のカテゴリーに分類する。

指揮官と戦闘部隊の準備(LEADER AND COMBAT UNIT SET UP)

指揮官と戦闘部隊の初期配置についてはシナリオ情報に記載されている。セットアップの各行には、指揮官(太字)もしくは戦闘部隊が列挙されている。もし、指揮官もしくは戦闘部隊の実際の名前がカウンターには省略されて記載されている場合、その省略名は、実名の隣の括弧内に記載されている。カウンターに記載されている称号は、表では指揮官/戦闘部隊名称の左側に記載されており、そのカウンターの所属を明らかにしている。登場する指揮官は、表の指揮官名の次に記載されているヘクスの位置に配置する。“MG Cavalry”もしくは“MG Infantry”という記載が部隊に対してある場合、少将を部隊指揮官として用いる(太字で記されている指揮官名が記されているのは、歴史的な興味があるためにすぎない)。適切なタイプ(歩兵、騎兵)の、どの少将を用いてもよい。

指揮官の直下に記載されている戦闘部隊は、その指揮官の軍編成ディスプレイ上に配置され、その部隊の一部となる。戦闘部

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

隊は、記載されていた戦力と同じディスプレイ上のマスに置く（基本ルール：軍管理ディスプレイ参照）

例1：ロシア軍プレイヤーは戦闘シナリオでは Buxhowden の部隊を以下のように配置する。

- ・ 最初の行“Buxhowden(Buxhowd) Popowo(S-5121)”は、正式な名称である Buxhowden 将軍はコマでは括弧内のようにコマには記され、“Buxhowd”と省略されている。このコマは S-5121 (Popowo)に配置される。
- ・ 第2行“8 EssenIII 9i”は、“8”および“EssenIII”の記載のあるロシア軍戦闘部隊を Buxhowden の軍編成ディスプレイの“9”のマスに配置することを示す。
- ・ 第3行“14 Anrepp(Olsufief/Anrepp) 9i”は“14”および“Olsufief/Anrepp”(Anrepp がその時点での師団長)の記載のあるロシア軍戦闘部隊を Buxhowden の軍編成ディスプレイの“9”のマスに配置することを示す。
- ・ 最後の行“Koff 4c”はロシア軍騎兵部隊“Koff”を Buxhowden の軍編成ディスプレイの“4”のマスに配置することを示す。

例2：戦闘シナリオ1のフランス軍配置にある“Guyot(MG Cavalry) S-3514”の記述は、フランス軍騎兵少将カウンターをいずれかを用い(この場では少将 T とする)ヘクス S-3514 に配置することを示す。Guyot 軽騎兵部隊ユニットは少将 T の軍編成ディスプレイの1のマスに置く。

歩兵・騎兵複合部隊ユニット(Units With Both Infantry and Cavalry Components)

歩兵、騎兵のいずれもが属する部隊が多くある。それぞれの兵種の戦力を示すカウンターが用いられる。この2つのカウンターは決して別々の指揮官のディスプレイに配置してはならない。例：Borosdin 歩兵部隊ユニットならびに Borosdin 騎兵部隊ユニットが存在する。これら2つのユニットは同一の指揮官の軍管理ディスプレイ上になければならない。

(明確化)もし、歩兵・騎兵いずれかのカウンターが用意されていない場合には、セットアップで示されている戦力を持つ行軍連隊を作ってもよい。

Lasalle と Gallitzin(Lasalle and Gallitzin)

いくつかのシナリオセットアップでは、Lasalle の師団に属する2個旅団ないしは全3個旅団が離れた位置に現れることになっている。これらの旅団は、Lasalle から分離し、また合流できる補充カウンターと見なされる。この3個旅団とは、Guyot、Bruyere ならびに Waiter である。Gallitzin もその補充カウンターである Dolguruki と Pahlen とは同様な関係にある。手順：軍管理セグメントにおいて、必要な補充カウンターを一般的な騎兵少将の軍管理ディスプレイ上に配置し、その騎兵少将のカウンターは Lasalle もしくは Gallitzin と同じヘクスに配置する。旅団へ与えた SP 分だけ Lasalle もしくは Gallitzin の SP を減少させる。

連合軍部隊の混成部隊(Mixture of Coalition Forces)

ロシア軍の指揮官はプロシア軍のユニットを自らの軍管理ディスプレイ上に配置することができ、その逆もまた可能である。但し、指揮官と違う国籍の部隊は1部隊しかそのディスプレイ上に配置できない。

シナリオ詳細(SCENARIO INFORMATION DETAIL)

ゲームターンマーカー(Game-Turn Marker)

ゲームターンマーカーはターン記録表のシナリオ情報に記載されている開始の日付(Start Date)のマスに配置する。

終了の日付(End Date)

シナリオの最終ターンは“終了の日付(End Date)に記載されている(IV.b 戦略的勝利を除く)。

第1プレイヤー(First Player)

第1プレイヤー(The First Player)に記載されているプレイヤーはそのシナリオのすべてのターンで第1プレイヤーとなる。

ゲームマップ(Game Map)

使用マップ(Map Sections in Play)に記載されているように必要なセクションを選ぶ。マップセクションは、以前記したようにお互いに重なるようになっている(ゲーム備品参照)。

橋梁の損害ならびに堡壘(Bridges Damaged and Redoubts) (キャンペーンシナリオのみ)

必要であれば損壊橋梁マーカー(Damaged Bridge Markers)、浮橋(Pontoons)ならびに堡壘(Redoubts)を配置する。

補充、騎兵偵察隊ならびに増援(Replacements, Outposts and Reinforcements) (キャンペーンシナリオのみ)

補充マーカー(x1, x10)を開始時に補充トラックに配置する事がある。騎兵偵察隊は開始時には、その使用方法について規定したルールに従い配置することができる。増援部隊は、シナリオ情報には開始時に配置されるユニットの次に記されている。

軍管理ポイントレベル(AP Levels) (キャンペーンシナリオのみ)

AP レベルマーカーを蓄積軍管理ポイントトラック上に配置する。

開始時の補給源(Supply Source at Start)

プレイヤー毎に補給源が記されている。一度決定すると、補給源はルール I.a.2 “補給源の変更”に従ってのみ変更できる。キャンペーンシナリオ3ではフランス軍補給源はルール I.a.2 に従い、C-0102 又は C-0106 に変更できる。

策源(Centers of Operation) (キャンペーンシナリオのみ)

プロシア軍、ロシア軍およびフランス軍の策源の位置を示している。

モラル(Morale Condition)

ここでは、モラルマーカーをシナリオ開始時にモラルトラックのどの位置に配置するかを示している。

移動命令(Movement Commands) (戦闘シナリオのみ)

それぞれのターンに使用できる移動命令の数を示している。

勝利条件(Victory Conditions)

“勝利得点(Victory Points)”は、これを最も多く蓄積したプレイヤーが勝利することを意味する(“IV.b 勝利”参照)。“占領(To occupy)”とは、指定されたヘクスに最後に進入したプレイヤーを示す。

特別ルール(Special Rules)

そのシナリオにのみ適用されるルールを示す。

シナリオ情報(SCENARIO INFORMATION)

戦闘シナリオ

戦闘シナリオ 1

PULTUSK/GOLYMIN の戦い (THE BATTLE OF PULTUSK/GOLYMIN)

開始の日付：12月26-27日
終了の日付：1月1-2日
第1プレイヤー：フランス軍
補給源：連合軍 - Ostrolenka(S-6104)、フランス軍 - S-0132
使用マップ：Sのみ
モラル：D
移動命令：フランス軍5、連合軍5
橋梁の損害：S-3726
勝利条件：勝利得点
特別ルール：フランス軍は帝国親衛隊が受けた損害のSP 毎に5VPsを失う。
(訂正) Augereau が部隊全体を指揮できるように(従属値の合計が指令能力を超過している)ので、2cの戦力はそのまま残して Milhaud または Waiter のどちらかをディスプレイから取り去るか、少将を配置して対応する。
(訂正) Rs Gallitzin V 6c 1c
(明確化) ロシア軍砲兵部隊の大部分は後方の Ostrolenka 付近に留まっていると想定されている。

戦闘シナリオ 2

EYLAU の戦い (THE BATTLE OF EYLAU)

開始の日付：2月6-7日
終了の日付：2月12-13日
第1プレイヤー：フランス軍
補給源：連合軍 - Insterburg(N-6118)、フランス軍 - Thorn(C-0133)
使用マップ：NおよびCのみ
モラル：D
移動命令：フランス軍4、連合軍5
勝利条件：勝利得点
(明確化) N-2635 ヘクスは C-2601 ヘクスと同じである。
(明確化) d'Espagne は今回、軍に追いついていない。

戦闘シナリオ 3

FRIEDLAND の戦い (THE BATTLE OF FRIEDLAND)

開始の日付：6月14-15日
終了の日付：6月20-21日
第1プレイヤー：連合軍
補給源：連合軍 - Insterburg(N-6118)、フランス軍 - Danzig 方面(N-0135)
使用マップ：Nのみ
モラル：D
移動命令：フランス軍7、連合軍5
勝利条件：勝利得点。ゲーム終了時に Königsberg(N-3214)を保持していたプレイヤーは6VPsを獲得する。
(訂正) ロシア軍予備砲兵は Allenau(N-4423)に配置する。
(明確化) フランス軍プレイヤーはこのシナリオでは、すべてのゲームターンで第2プレイヤーである。
(明確化) ポーランドの軍団、Sacken、Tolstoi および Pahlen は戦闘シナリオ3には入らない(地図範囲外)。

キャンペーンシナリオ

(明確化) 戦闘シナリオではキャンペーンシナリオより幾分高いレベルの活動性が許容されていることに注意が必要である。こうした活動性のレベルは、数ターンでは可能であるが、すべてのターンで行うことは不可能である(そして、これがキャンペーンゲームで熟慮すべきポイントである)。軍管理ポイントは0へ向かって減少していくことを想定している。

キャンペーンシナリオ 1

PULTUSK/GOLYMIN 戦役 (THE PULTUSK/GOLYMIN CAMPAIGN)

このシナリオでのフランス軍の目的は、Warsaw を確保することであり、それはほとんど中枢を保持することを意味する。ロシア軍はフランス軍より強力であったが、指揮上の問題により妨げられていた。ロシア軍は川に近接して守備するべきではなく、Bug 川を渡河した前衛に対して即座に強力に反撃する準備を整えておくべきであった。フランス軍に上級の指揮官が到着すると、ロシア軍プレイヤーはフランス軍に対し、退却を強いることができなくなる。そのため、ロシア軍プレイヤーの最高の方策は、騎兵偵察隊を用いて主力軍を隠しつつ、フランス軍プレイヤーが部隊の詳細を明らかにするのを待ってから敗北に導くことである。

開始の日付：12月6-7日
終了の日付：1月9-10日
第1プレイヤー：フランス軍
使用マップ：すべて
モラル：D(エラッタにより変更)
橋梁の損害：S-1523、S-2629、S3827、S4525、S-3726
架橋資材：それぞれ3つずつ。いずれかの指揮官に配属する。
補充：ロシア軍 - 2i、2c、2a
軍管理ポイントレベル：ロシア軍8、プロシア軍4、フランス軍10
補給源：ロシア軍 - Ostrolenka(S-6104)、プロシア軍 - Königsberg(N-3214)、フランス軍 - S-0132
策源：ロシア軍 - Ostrolenka(S-5904)活性化、プロシア軍 - Neidenburg(C-3127)活性化、フランス軍 - Leczyca(S-0634)活性化
勝利条件：モラルトラック、戦略的もしくは作戦的
(訂正) Platov の登場は S-6112 から。Tilly の登場は S-0113 から。
(訂正) Treilhard(MG Cavalry) S-2530 S-2630
(訂正) Ney は開始時に C-0133 にある。
(訂正) Auer C-1019 C-0920 (Deutsch Eylau)
(訂正) Marulaz(MG Cavairy) S-3926 S-3826 (Nowydwor)
(追加) 堡壘を Praga (S-4631)ならびに Sierock に追加。
(変更) 12月18日フランス軍増援の中で、Leval 師団は第IV軍団から少将指揮下の部隊に分離して Gollub (C-0133)より登場。

キャンペーンシナリオ 2

EYLAU 戦役 (THE EYLAU CAMPAIGN)

もし Bernadotte が開始時の位置に留まり続けたならば、ロシア軍はその部隊を粉砕するであろう。Bernadotte は騎兵にその側面を守らせつつ、必死に Thorn 方面へ退却しなければならない。Davout は Murat と共同して、ロシア軍の連絡を脅かさなければならない。その他のフランス軍部隊は地図の中央(Neidenburg、C-3127)へ集中させ、Thorn を間接的に防御しつつ、Davout と Murat を援護しなければならない。フランス軍にとって最悪の方針は、ロシア軍の Thorn への進撃を直接的に防ぐという無駄な努力のために、部隊を逐次投入することである。フランス軍の最南翼部隊は連絡を確保するために Plonsk(S-3120)の方面へ移動しなくてはならない。Napoleon は遊休指揮官として毎ター

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

ン 9MPs で移動することにより、Warsaw に 1 月 29 日まで留まるゆとりができる。
ロシア軍プレイヤーはすべての面で有利であるが、いつ攻撃をやめて守勢に回るかを把握しなければならず、さもなければ LOC を失うリスクを負うことになる。

開始の日付：1 月 25-26 日

終了の日付：2 月 14-15 日

第 1 プレイヤー：連合軍

使用マップ：すべて

モラル：D

橋梁の損害：N-4329

架橋資材：それぞれ 3 つずつ。いずれかの指揮官に配属する。

補充：ロシア軍 - 2c、4i；プロシア軍 - 1c、3i；フランス軍 - 3c、7i

軍管理ポイントレベル：ロシア軍 8、プロシア軍 4、フランス軍 11

補給源：ロシア軍 - N-6130、プロシア軍 - Königsberg(N-3214)、フランス軍 - Warsaw(S-4532) (エラッタにより改変)

策源：ロシア軍 - Heilsberg(N-3214) 活性化、プロシア軍 - Königsberg(N-3214) 活性化、フランス軍 - Prasznitz (S-4206) 活性化

勝利条件：モラルトラック、戦略的もしくは作戦的

特別ルール：Napoleon が 1 月 29 日までに移動すれば、以後のすべてのターンで、AP 受領判定時のダイスの目に 1 を加える。

(訂正) IV Soult S-1314 S-2629

(追加) 堡壘を Praga (S-4631) ならびに Sierock に追加。

(追加) Bernadotte のディスプレイに 3i の行軍連隊を追加。

(変更) I Dupont 6i 3i

キャンペーンシナリオ 3

FRIEDLAND 戦役 (THE FRIEDLAND CAMPAIGN)

歩兵が著しく劣勢 (少なくとも 2:1) であることから、連合軍プレイヤーにとって唯一の希望は、できるだけ早期のターンに、Ney の部隊 (危険なほど突出している) に可能な限りの損害を与えることである。その後のより賢明な連合軍の計画は、Königsberg の陥落をできるだけ遅らせるために (IV.a 政治的状況 参照) 撤退戦闘を行うことである。もしフランス軍プレイヤーが右翼のプロシア軍へ大軍を進めてきた場合には、Frisching 川まで退却すると共に、ロシア軍は Braunsburg 方面へ進出し、Fisches Haff に到達することによりフランス軍の分断を図る。何が起ころうとも、手遅れになる前に軍を地図外へ脱出させ、ゲーム終了まで保つようにする。

Podlasia にいる Tolstoi の部隊は、Massena のより大きな軍を無力化する；もしフランス軍部隊が北方へ移動すれば、Tolstoi は、Poltusk を占領し、Warsaw 自身に脅威を与える機会を得ることになる。

開始の日付：6 月 4-5 日

終了の日付：6 月 28-29 日

第 1 プレイヤー：連合軍

使用マップ：すべて。オプションとしてマップ S ならびにマップ S 上の部隊、"In Podlasia" の部隊、ならびにフランス軍第 V 軍団をゲームから取り除くこともできる。

モラル：E

橋梁の損害：なし

架橋資材：それぞれ 3 つずつ。いずれかの指揮官に配属する。

堡壘：フランス軍；C-2203、C-2306、N-2135 連合軍；C-3402、C-3302、C-3301

補充：ロシア軍 - 1c、4i；プロシア軍 - 3i；フランス軍 - 2c、6i、11Gi

軍管理ポイントレベル：ロシア軍 11、プロシア軍 4、フランス軍 6

補給源：ロシア軍 - Königsberg(N-3214)、プロシア軍 - Königsberg (N-3214)、フランス軍 - N-0135 (エラッタにより改変)

策源：ロシア軍 - Eylau(N-3426) 活性化、プロシア軍 - Königsberg (N-3214) 活性化、フランス軍 - Finkenstein (C-0614) 活性化

勝利条件：モラルトラック、戦略的もしくは作戦的

(訂正) プロシア軍増援は N-6118 から登場。

(訂正) Bennigsen C-2302 C-2303

(訂正) Sacken C-2401 C-2402

(訂正) プロシア軍増援 Bronikowski は N-6118 から登場するが、6 月 10-11 日になるか、フランス軍が 7 ヘクス以内に近づかない限り動いてはならない。

(訂正) IV Lasalle C-0102 C-0101

(訂正) Friant の初期配置 C-2111 はマップでの村名は Alt Ramten である (Locken もしくは Looken と呼ばれていた)。

(訂正) Kamieniecki のポーランド師団は、少将の指揮下で Warsaw にゲーム開始時に配置される。

(コメント) Savary は副官であり、戦役を通して徴兵に従事していた。彼は外交任務を任された。

(追加) 堡壘を Praga (S-4631) ならびに Sierock に追加。

(追加) 選択ルールを使用するならば、フランス軍には輸送大隊が 3 つ配置されている。

(明確化) Eylau がロシア軍の正しい策源の位置である。

(コメント) D. Chandler はロシア軍の策源の位置は Königsberg であったと述べているとしたら、それはおそらく補給源と策源の区別がはっきりしていないからであろう。

(明確化) Königsberg はロシア軍の真の補給源である。これを稼働させるためには、Napoleon at Bay にあった以下のルールが必要となるであろう。

友軍策源を通じた経路：連合軍は連絡を他の連合軍策源を通じたものに変更できる。軍管理ポイントプールでの距離は、2 つの策源間の距離に等しくなり、その後他の軍の補給源へと向かう。

(注意) 軍管理ポイントを他の軍の補給源から受け取ったとしても、これらのポイントは他軍の軍管理システムに影響を与えるものではない。：他軍から軍管理ポイントを減らすことも、消耗判定時に他軍の縦欄を用いることもない。

グランドシナリオ

開始の日付：12 月 6-7 日もしくは 1 月 25-26 日

終了の日付：6 月 28-29 日

療養トラックおよび下馬騎兵：0

その他の情報：キャンペーンシナリオ 1 もしくは 2 を参照し、そのどちらかの開始状況が用いられる。開始の日付を何時にするかによって、Pultusk-Golymin 戦役もしくは Eylau 戦役のどちらのシナリオ情報を用いるかが決まる。シナリオ開始時のセットアップに加えて、下記の増援登場情報が必要となる。必要な増援登場情報はキャンペーンシナリオ 3 にもある。すべての増援の登場はターン記録表に記載されている。補給源に登場と記載されている部隊は、活性化されている味方補給源に登場しなければならない。

(訂正) Rouquette と Scheuler は補充カウンターであり、Stutterheim は補充指揮官である。Dolgoruky (訳注：エラッタではこの表記ですが、カウンターならびにディスプレイ上の表記は Dolgoruki です) は、Gallitzin に付随する竜騎兵連隊補充カウンターである (ルール Lasalle and Gallitzin 参照)。Borosdin、Baggovut、Markov、Litov (Litov-Bestuchev) や、セットアップやターン記録表に記載のない他の戦闘ユニットは補充カウンターである。様々な補充カウンターや指揮官が登場したり、セットアップ時から登場しなかったりするので注意すること。

(明確化) 補充カウンターは行軍連隊と同様に登場する。それらはいずれでも使用可能となるが、もしターン記録表に記載がある場合には、その記載された登場ターン以降に使用可能となる。補充指揮官は他の指揮官が囚われた時

1807: The Eagles Turn East – Exclusive Rules

に作り出され、もしくはターン記録表に記載がある時にはそのターンにプレイヤーがゲームから除去されることを望むリーダーと置き換えるか、単に遊休指揮官としてゲームに登場し、移動する。

- (コメント) 前衛と後衛の分遣隊の戦闘力は歩兵師団本隊から減らされている。
- (明確化) **Bagratiön** は戦闘ユニットおよび戦力を持たずにゲームに登場する。
- (明確化) **Blücher** は従属している戦闘ユニットが戦力 0 の状態でゲームに登場する。
- (コメント) プロシア軍は多くの騎兵の補充を受けるが、これは東プロシアには乗馬と騎手が比較的豊富にいたことも一因である。しかし、その多くは崩壊した **Thuringia** の軍からの - 歩いて逃れたものはいなかった - 脱出者達であり、海から到着したものもいれば、**Danzig** から遅れて逃れてきたものもいた。

(CoA) The Campaigns of Napoleon
1807: The Eagles Turn East
Exclusive Rules 日本語訳
(エラッタ 1997.1.1 含む)

訳者: Yasunari Matsui