

(C o A) ナポレオン・アット・ライプチヒ (第 3 版 / 1996)

スタンダード・ゲーム・システム日本語ルール

1 . 0 はじめに

Napoleon at Leipzig System は、2 人プレイヤー用の旅団レベル・シミュレーションである。ゲーム・マップは、この戦いが起きた地域全体をあらわす。競技用コマは、戦いの間に参加した戦術組織をあらわす。各プレイヤーは、自身のコマを移動させて順番に敵のコマを攻撃し、勝利条件の達成を試みる。各戦闘ユニットを1つのヘクスから他のそれへと移動させるために、その許容移動力を消費する。戦闘は、隣接する敵対ユニット間で強制される。戦闘は、隣接する敵対ユニットの合計戦闘戦力を比較し、単純化された比率に直して解決される。サイを1つ振り、戦闘結果表に示された結果を適用させる。

2 . 0 ゲームの構成

シリーズの各ゲームには、下記で詳述される標準内容物から成る。

2 . 1 ゲーム・フォルダー

シリーズの各ゲームには、いくつかのフォルダーが用意される。スタディ・フォルダーには、シナリオ・セットアップ・ヒストリカル・ノートが含まれる。ルール・フォルダーは、難度が増していく3段階のゲームを紹介する。: スタンダード・ゲーム、キャンペーン・ゲーム、グランド・タクティカル・ゲームである。シリーズの各ゲームには、全てのシナリオとキャンペーン・ゲームのための専用ルールが含まれる。いずれか1つの小シナリオをプレイするためには、スタンダード・ルール(ただし、小シナリオはキャンペーン・ゲーム・ルールが加えられても非常に良く機能する)と専用ルールの使用のみを必要とする。キャンペーン・ゲームをプレイするためには、キャンペーン・ゲーム・ルールを使用しなければならない。これは、このシステムに慣れたプレイヤーに薦める。最後に、グランド・タクティカル・ゲームでのルールは、指揮の問題における明確な考察を与えるために使用できる。

2 . 2 ゲーム・マップ

盤面は、ユニットの位置を標準化するための六角形で覆われている。各ヘクスには4桁の番号が与えられており、最初の2桁はヘクスのコラムをあらわし、最後の2桁はジグザグ列をあらわす。ゲームには複数のマップ・セクションがあるので、各ヘクス番号の前には文字コードがある(専用ルールとスタディ・フォルダーを参照)。

2 . 3 ゲーム・チャートと表


一定のゲーム機能を制御するために、様々なビジュアル補助がプレイヤー諸氏に用意されている。これらは、地形効果チャート、砲兵特典の概略、騎兵突撃CRT、戦闘結果表、ターン記録トラック、個人の特徴、死傷記録トラック、命令の定義、撃破ユニットの仕切りである。これらの表とチャートの使用については、ルールのテキストで説明される。これらのディスプレイの一部は、キャンペーン又はグランド・タクティカル・ゲームでのみ使用され、マップ上又はルール内に現れることに注意すること。

2 . 4 競技用コマ

打ち抜きの競技用コマは、実際の戦闘の参加者をあらわし、戦闘ユニットと指揮官の2つのカテゴリーに分かれる。戦闘ユニット上に記載された数字とシンボルは、ユニットのタイプ、戦闘戦力と許容移動力を表示する。指揮官たちは、キャンペーンとグランド・タクティカル・ゲームにのみ使用される。戦闘ユニット上に印刷されたカラーは、その国籍と指揮名称を表示する(指揮官と指揮名称は、キャンペーン・ゲームをプレイしている時のみ重要である)。競技用コマは、指揮名称によって分類し、戦闘ユニットの組織に従って分けしておくが良い。これは、セットアップの迅速化に役立つ。

2 . 5 戦闘ユニットの読み方

サンプル戦闘ユニット

ユニット名称	ユニット・タイプ
	
規模	指揮名称 (組織)
戦闘戦力	許容移動力

戦闘ユニットのタイプ

		
歩兵	騎兵	砲兵 (徒歩)
		
軽騎兵	騎砲兵	

エリート戦闘ユニットは、ユニット・タイプ・シンボルの中央に描かれた燃える擲弾によって表示される。

ユニット規模シンボル：

ユニット規模シンボルの説明は、以下の通りである。：

：大隊 ：連隊 X：旅団 XX：師団 XXX：軍団

3.0 用語

以下の用語は、スタンダード・ルール・ゲームのプレイに重要である。プレイヤー諸氏は、ルールを読んでいる間にこれらの重要な概念を認知しておく必要がある。

戦闘戦力 [Combat Strength]

戦闘戦力とは、戦闘戦力ポイント (SPS) で数値化された戦闘ユニットの人員数である。

減少戦力 [Reduced Strength]

減少戦力とは、戦闘ユニットの裏面に表示された戦闘戦力である。いくつかの戦闘ユニットは、いくつかのシナリオをその減少戦力で開始する。

許容移動力 [Movement Strength]

許容移動力とは、基本的には戦闘ユニットが1時間毎に通常に行軍する距離を移動ポイントで数値化したものである。

ユニット名称 [Unit Designation]

ユニット名称とは、旅団又は師団司令官の名前である。

支配地域 [Zone of Control]

支配地域とは、戦闘ユニットが移動可能でその影響力を及ぼす全ての隣接ヘクスと定義される(「ZOC」とも呼ばれる)。

4.0 ゲームのプレイ方法

プレイヤー諸氏は、このゲームの専用ルールから小シナリオを選択し、専用ルールの指定とターン記録/増援トラック上でそのシナリオに必要であると列記された戦闘ユニットを切り離す。プレイヤー諸氏は、セットアップで表示されるカウンター面の面(完全又は減少戦力)に注意しなければならない。

セットアップに含まれない戦闘ユニットは、シナリオの過程の間に増援として到着し得る。増援は、ターン記録/増援トラック上に表示されたゲーム・ターンに登場する。増援は、トラック上に標記されたヘクス又はヘクスの範囲でマップ上に出現しなければならない。スタンダード・ゲーム・シナリオの前後期間のいかなる増援も無視すること。

5.0 プレイのシーケンス

プレイのシーケンスに従うことは、本質的にはゲームを正しくプレイすることである。全ての活動は、下記のシーケンスで発生しなければならない。シーケンスを逸脱するいかなる活動も、ルール違反である。

5.1 ゲーム・ターン

ゲームは、ゲーム・ターンと呼ばれる連続したターンでプレイされる。各ゲーム・ターンは2つのプレイヤー・ターンから成り、それぞれが2つのフェイズ(下記のBとC)から成る。ターンを進行させているプレイヤーは、

手番プレイヤーと呼ばれる。全てのゲーム・ターンは同一で、ゲームが終了するまで連続して行われる。

5.1.1 第1プレイヤー・ターン：

A．移動フェイズ：

手番プレイヤーは、望む数の自軍ユニットを移動させることができ、各ヘクスサイドを越えて隣接ヘクス内に進入するために1以上の移動ポイントを消費する。

B．戦闘フェイズ：

戦闘は、隣接する全ての敵対戦闘ユニット間で発生する。手番プレイヤーは、非手番（防御）プレイヤーの戦闘ユニットを攻撃するために、自軍戦闘ユニットを使用する。敵対する戦闘戦力を合計して攻撃側の合計を防御側のそれで割り、戦闘結果表上で単純な比に置くことで戦闘比を決定する。サイを振り、各攻撃に戦闘結果を履行する。

5.1.2 第2プレイヤー・ターン：

ここで第2プレイヤーが手番プレイヤーとなり、上記で述べたシークエンスで移動と戦闘を行う。第2プレイヤー・ターン終了時に、ゲーム・ターン・マーカーを1スペース前進させ、次のゲーム・ターンの開始をマークする。

6.0 移動

自軍移動フェイズの間に、プレイヤーは望む数の自軍戦闘ユニットを移動させることができる。戦闘ユニットは、地形と他のユニットによる制限の下に、いかなる方向又はその組み合わせでも移動させることができる。

6.1 手順

戦闘ユニットは、個々に（又はユニットのスタックで）移動させる。戦闘ユニットは、ヘクスからヘクスへと連続して移動させなければならず、ヘクスを飛ばすことができない。移動の道筋を決定するために、連続するヘクスをたどり、地形のタイプと移動している戦闘ユニットのタイプにより、1以上の移動ポイントを各ヘクスについてカウントする。

6.2 移動制限

単一の移動フェイズの間に、ある戦闘ユニットは決して自身の許容移動力を超えて移動ポイントを消費できない。移動は、シークエンスで発生しなければならず、各戦闘ユニット又はスタックは、次のそれが開始する前に自身の移動を完了させなければならない。友軍戦闘ユニットは夜間ターンの間、敵移動フェイズの間、両方の戦闘フェイズの間には移動できない。

例外：スタンダード・ゲーム・ルール 7.4 と 9.0 を参照。

戦闘ユニットは、自身の許容移動力を部分的に使用できる。未使用の移動ポイントは失われ、決して持ち越したり他の戦闘ユニットに譲渡できない。

いったん戦闘ユニットを移動させてカウンターから手を離したら、プレイヤーはもはやその戦闘ユニットの移動を変更できない。いったん手番プレイヤーが次のフェイズの活動の実行を開始したら、すなわち戦闘を解決するためにサイを投げたら、移動フェイズは完了したものと見なされる。

6.3 移動への地形の影響

これらは、ゲームの専用ルールで触れられる。

6.4 友軍ユニットのスタッキング

最大で2個友軍戦闘ユニットが、移動又は戦闘フェイズを同一ヘクス内にスタックして終了できる。超過した戦闘ユニットが発見されたら、除去される。戦闘ユニットは、友軍が占めるヘクス内に追加の移動ポイント・コストをなしで、スタッキング制限にかかわらず自由に通り抜けて移動できる。

注意：いくつかのシナリオでは、戦闘ユニットは超過スタックで開始し得る。もしもスタンダード・ゲーム・ルールでのみプレイしていると、所有しているプレイヤーは自軍ターン終了までに超過スタックを解消しなければならず、さもなければ除去される。

7.0 支配地域

支配地域は、周囲ヘクス内に分遣された散兵の存在を

あらかず。その短射程での狙撃により、散兵はしばしば部隊組織を攪乱することができた。散兵は、「支配下」と見なされるヘクス内に物理的に配置されることになるので、ZOCは通過不能地形を越えては及ばない。

7.1 ルールの概要

全ての戦闘ユニットは、自身が占める周囲の全ヘクス内に支配地域（ZOC）を及ぼす。戦闘ユニットがZOCを及ぼすヘクスは、支配下ヘクス又は「ZOC」と呼ばれる。敵支配下ヘクスに進入するために追加される移動ポイント・コストはないが、ZOCは敵の移動を停止させる。友軍戦闘ユニットは、自軍戦闘フェイズ開始時に敵ZOC内にある時に攻撃を強制される。

7.2 支配地域からの退出

いったん戦闘ユニットが敵支配下ヘクス内にあると、戦闘の結果として退却を強制されるか、又はZOCを及ぼしている敵戦闘ユニットが戦闘の結果として取り去られる場合にのみ、そのヘクスを退出できる。戦闘ユニットは、戦闘フェイズの間に敵ZOCに前進又はそこから退却できるが、友軍移動フェイズの間には退出できない。

例外：下記の夜間離脱ルール7.4を参照。

7.3 ZOCの展開

全ての戦闘ユニットは、フェイズやプレイヤー・ターンにかかわらず、常時ZOCを及ぼす。敵対している戦闘ユニットたちは、両者とも同一ヘクス内にZOCを及ぼす。敵軍又は友軍戦闘ユニットの存在は、決してZOCを無効にしない。隣接する敵対戦闘ユニットたちは、互いのZOCによって対等かつ相互に影響を受ける。もしも複数の戦闘ユニットが単一ヘクス内にZOCを及ぼしていても追加の影響はない。



例外：ZOCは、決して通過不能地形内に又はそれを越えて及ばない。ゲームの専用ルールでは、他の同様の例外を列記し得る。

7.4 敵ZOCからの夜間離脱

通常は、戦闘ユニットは夜間ターンの間には移動できない。ただし、夜間ターンの間に、どちらの陣営の戦闘ユニットも離脱によって敵支配下ヘクスを離れることができる。この選択は、最初に第2プレイヤーが実行する。夜間ターンの間に、敵ZOC内の全ての友軍戦闘ユニットは、敵戦闘ユニットから2ヘクスまで任意に「退却する」ことにより、離脱を選択することができる。これらのユニットは、1つの敵ZOCから他のそれへは移動できず、このルールを敵をすり抜けて「前進」させるためには使用できない。夜間離脱は、敵ZOCの退出を禁止するルールの例外である。騎兵は、夜間離脱を妨害しない。

8.0 戦闘

戦闘の目的は、敵ユニットの除去にある。ユニットが除去される時に、ゲーム用語ではその影響力が失われる。実際には、死傷者に関する比重は軽く、除去されたと見なされるまでに生き残った将校の数とその士気にかかってくる。

8.1 ルールの概要

プレイヤーの戦闘フェイズ開始時に敵ZOC内にある全ての友軍戦闘ユニットは、攻撃しなければならない。

友軍戦闘フェイズを友軍ZOC内で開始する全ての敵戦闘ユニットは、攻撃されなければならない。砲兵ユニット(のみ)は、隣接していない敵戦闘ユニットを攻撃できる(スタンダード・ルール 10.0 を参照)。そのプレイヤー・ターンを通して、手番プレイヤーは攻撃側と呼ばれ、非手番プレイヤーは防御側と呼ばれる。

8.2 手順

当該ヘクスを攻撃している全ての戦闘ユニットの戦闘戦力ポイントの合計と、防御ヘクス内の全ての戦闘ユニットの戦闘戦力の合計を比較する。この比較は、攻撃側対防御側の比率と呼ばれる。攻撃側の合計を防御側の合計で割り、戦闘結果表(CRT)上に表示された比率の1つである単純な比率に(防御側有利に)丸める。

例: もしも15戦闘戦力ポイントが4を攻撃していると戦闘比率は3.75対1で、3対1に丸められる。

実際の戦闘比を決定したら、プレイヤーはCRT上で一致する比率を取り、サイを振る。次にサイの目と戦闘比率を交差照合して戦闘結果を見つける。この戦闘結果は、他の戦闘を解決する前に適用されなければならない。

8.3 戦闘結果の説明

A e : 攻撃側除去:

攻撃している全ての戦闘ユニットは、除去されてマップから取り去られる。

D e : 防御側除去:

防御している全ての戦闘ユニットは除去される。

E x : 交替:

防御している全ての戦闘ユニットは除去され、攻撃プレイヤーはその攻撃に参加した自軍戦闘ユニットの間から、防御側によって失われた戦闘戦力の額面値に相当する戦闘戦力を除去しなければならない。その戦闘に参加した戦闘ユニットのみが、交替結果を満たすために除去され得る。

A r : 攻撃側退却:

攻撃している全ての戦闘ユニットは、スタンダード・

ルール 9.1 に述べられているごとく1ヘクス退却しなければならない。

D r : 防御側退却:

防御している全ての戦闘ユニットは、上記のごとく1ヘクス退却しなければならない。

8.4 任意の比率引下げ

手番プレイヤーは、サイを振る前に任意に攻撃の比率を減少させることができる。この引下げには罰則はないが、減少比率で得た結果が何であれ許容しなければならない。

8.5 攻撃するユニット

戦闘ユニットは、決して戦闘フェイズ毎に複数回攻撃したり攻撃され得ない。手番プレイヤーは、敵ZOC内の全ての友軍戦闘ユニットがいくつかの敵が占めるヘクスを攻撃する限り、攻撃ヘクスがどの各防御ヘクスを攻撃するのかわを選択できる。

敵が占めるあるヘクスは、そのヘクスに投入可能なだけ多くの戦闘ユニットによって攻撃され得る。歩兵と騎兵ユニットは、隣接する敵ユニットのみを攻撃できる。砲兵ユニットは、敵が占める隣接ヘクスを攻撃しなければならないが、もしも隣接している敵がいなければ、2ヘクスの距離にある敵戦闘ユニットを攻撃できる(スタンダード・ゲーム・ルール 10.0 を参照)。

8.6 複数ユニットと複数ヘクスの戦闘

一緒にスタックした全ての戦闘ユニットは、単一の合計戦闘戦力として攻撃又は防御を行わなければならない。単一の攻撃に参加する全ての戦闘ユニットは、その攻撃に防御している全ての戦闘ユニットに隣接していなければならない(例外: 砲撃している砲兵ユニット)。一緒にスタックした戦闘ユニットは、個別に攻撃できない。単一の攻撃ヘクスは、1つの戦闘として複数ヘクスを攻撃できる。友軍戦闘ユニットは、自身のヘクス内にZOCを及ぼしている、他の友軍戦闘ユニットによって攻撃されていない全ての敵戦闘ユニットを攻撃しなければならない。

8.6.1 複数ヘクス戦闘の解決：

攻撃は、要求される全ての攻撃をその戦闘フェイズの間に解決する限り、攻撃側が望む順番で解決される。

8.7 夜間と降雨ゲーム・ターンの戦闘

夜間ゲーム・ターンには、戦闘は発生しない。砲兵は、降雨ゲーム・ターンの間には攻撃や砲撃（2ヘクス離れたヘクスから攻撃）ができないが、歩兵と騎兵は降雨の攻撃できる。

9.0 退却と前進

戦闘の結果が一方の陣営に退却を要求する時には、他方が前進する選択肢を持つ。

9.1 戦闘結果としての退却

「攻撃側退却」(Ar)又は「防御側退却」(Dr)の戦闘結果が起きる時には、所有しているプレイヤーは影響下の戦闘ユニットを敵支配下ヘクスを占めないように1ヘクス後退させなければならない。もしもそのようなヘクスがなければ、退却している戦闘ユニットは代わりに除去される。

例外：スタンダード・ルール9.2の置き換えを参照。

退却している戦闘ユニットは、禁止地形、敵が占めるヘクス、敵支配下ヘクス(ZOC)の中に又は通り抜けでは退却できない。戦闘ユニットは、マップ外に退却できない。戦闘ユニットは、退却の間にスタック又はスタックの解除を行うことができる。一緒にスタックした戦闘ユニットは、2つの異なるヘクスに退却できる。所有しているプレイヤーが退路を決定する。

もしも戦闘ユニットが友軍が占めているヘクス内に退却し、そのヘクスがフェイズの後の方で攻撃されると、すでに退却した戦闘ユニットは自身の戦闘戦力を防御のために提供できないが(スタンダード・ルール8.6を参照)、攻撃の結果は被る。

9.2 置き換え

もしも戦闘ユニットが通常に退却できる唯一のヘクスがすでに友軍戦闘ユニットによって占められており、し

かも退却している戦闘ユニット(たち)がそのヘクスを占めることでスタッキング制限を破る場合には、退却している戦闘ユニットを收容するために、もしも必要であればそのヘクス内の戦闘ユニットを置き換えることができる。置き換えられた戦闘ユニットは、所有しているプレイヤーによって1ヘクス後退させられる(あたかも戦闘の結果として退却しているごとく)。カラになったヘクスには、元の退却している戦闘ユニットが占めることができる。

置き換えられた戦闘ユニットは、禁止されたヘクス内への退却は強制され得ない。もしもこれ以外に選択の余地がなければ、退却している戦闘ユニットは代わりに除去される。置き換えられた戦闘ユニットは、必要であれば他の戦闘ユニットを置き換えることができる。

戦闘ユニットは、もしも他に選択の余地がなければ、フェイズ毎に複数回置き換えされ得る。いまだに攻撃を実行していない攻撃戦闘ユニットが置き換えられると、そのフェイズについては攻撃の能力を失う。

9.3 戦闘結果としての前進

防御又は攻撃している戦闘ユニットが戦闘の結果として撃破又は退却する時には、敵ZOCの存在にかかわらず、勝利した1戦闘ユニットがカラになったヘクス(又は複数のヘクス)内に前進できる。前進の選択は、次の戦闘が解決される前に実行されなければならない。

戦闘ユニットは、たとえ前進した後にいまだに攻撃していない敵戦闘ユニットに隣接しても、前進した後の同一フェイズの間には決して攻撃したり攻撃され得ない。単一の戦闘結果としては、たとえ2ヘクスがカラになっても、1戦闘ユニットのみが前進できる。

徒歩砲兵ユニットは決して戦闘後前進できず、騎砲兵、騎兵、歩兵ユニットのみができる。士気阻喪した歩兵ユニットは、どちらの戦闘後前進もできない(スタンダード・ルール12.0を参照)。

10.0 砲兵

「戦争は、砲兵が行うものだ。」

- ナポレオン

10.1 ルールの概要

その通常の攻撃能力に加えて、砲兵と騎砲兵ユニットは、砲撃攻撃を行うことができる。砲撃攻撃は、2ヘクスの射程で発生する（砲撃している砲兵ユニットと防御目標ヘクスとの間に1ヘクスが介在する）。

10.2 砲撃攻撃

砲撃攻撃は、2ヘクス射程での砲兵による攻撃である。砲兵ユニットは、もしも歩兵や騎兵と共同攻撃を行っている場合にのみ複数ヘクスを砲撃できる。もしも同一ヘクス内の2つの砲兵ユニットの両方が砲撃を望むと、同一の目標ヘクスを砲撃しなければならない。砲兵ユニットは、もしも敵戦闘ユニットに隣接していると砲撃できず、通常の戦闘手順を使用して攻撃しなければならない。

例外：砲兵ユニットは、非橋梁大河ヘクスサイドを越えて隣接する敵戦闘ユニットに対して、減少した砲撃戦力を使用して「砲撃攻撃」を行うことができ、いかなる不利な戦闘結果も無視できる。

10.2.1 砲撃戦力の減少：

砲撃している砲兵ユニット（非隣接目標を射撃している）の砲撃戦力は、記載された戦闘戦力から1が差し引かれる（6の戦闘戦力を持つ砲兵ユニットは、5の砲撃戦力で攻撃することになる）。砲撃戦力は決して1未満にはならない（ただし、1の戦闘戦力を持つ砲兵ユニットは、1の砲撃戦力を持つことになる）。

10.3 手順

砲撃戦力を減少させた後に、スタンダード・ルール8.0で述べた同様の手順で比率を決定し、同様に戦闘結果を適用させるが、砲撃している砲兵ユニットは不利な戦闘結果による影響を受けない。

例：もしも戦闘結果が「Ex」であると、防御している戦闘ユニット（たち）は除去されるが、砲撃している砲兵ユニットは影響を受けない。

砲撃している砲兵ユニットは自身の攻撃による不利な結果により影響を受けないが、もしも結果に列記されて

いれば任意に「攻撃側退却」の結果を選択できる。

10.4 共同攻撃

砲撃している砲兵は、単独又は友軍戦闘ユニットと組み合わせて攻撃でき、全ての戦闘戦力を一緒に加える。複数ヘクス戦闘では、砲撃している砲兵が参加するために、1つの敵戦闘ユニットの2ヘクス以内にいることのみが必要である。歩兵、騎兵、隣接砲兵ユニットは、砲撃している砲兵と共同攻撃を行っているかどうかにかかわらず、常に全ての戦闘結果を被る。

10.5 照準線

もしも砲撃している砲兵ユニットと目標ヘクス間のいずれかのヘクス又はヘクスサイドが妨害地形（下記に列記）であると、照準線（LOS）が妨害され、目標はその砲兵ユニットによっては砲撃され得ない。砲撃している砲兵ユニットのヘクスと目標ヘクス自体の地形タイプはLOSを妨害せず、介在している地形のみである。

10.5.1 障害ヘクス地形：

障害ヘクス地形は、森林、シャトウ、町ヘクスから成る。砲兵ユニットは、このような地形を通して砲撃できない（しかし、残りのLOSが妨害されていないという条件の下に、これらの内外に砲撃できる）。

例外：斜面ヘクスは、もしも射撃ユニットと目標ユニット（たち）の間に介在し、しかも両者が小溪谷ヘクス内に存在するか又は1つが小溪谷ヘクス内にあって他方が斜面ヘクス内にあると、砲撃攻撃を妨害することになる。

10.5.2 障害ヘクスサイド地形

障害ヘクスサイド地形は、主に稜線ヘクスサイドから成る。砲兵ユニットは、たとえ障害ヘクスサイドが砲撃している砲兵ユニットのヘクス又は目標ヘクスの一部を形成していても、そのヘクスサイドを通して砲撃できない。照準線は、以下の場合にも妨害される。：

1) 砲撃ヘクスと目標ヘクス（たち）の中心を結ぶ直線が稜線ヘクスサイドと一致するか、又は両方の隣接ヘクスが上記のルール10.51で定義された障害地形ヘクス（例えば、2つの隣接する森林ヘクス）から成る。又は

2) 照準線が複数の障害ヘクスサイド又は障害地形ヘクスサイドと障害地形ヘクスの接合点を通り抜ける。

10.53 小渓谷ヘクスと斜面ヘクスサイド：

傾斜地形は、常にヘクスの1つの側；小渓谷（低又は水平地面）側にもみ存在する。斜面ヘクスサイドは、傾斜地形と小渓谷地形の間の変化を描写する。斜面ヘクス上で斜面ヘクスサイドに隣接する砲兵ユニットは、その単一の斜面ヘクスサイドを通して砲撃できる（そして同様に目標となる）。



LOSの例：上図の各ヘクスには、上記の照準線ルールを基に、中心ヘクスからそのヘクス内に砲兵が砲撃できるのかが表示してある（砲兵ユニットは、そのヘクスを射撃できる）。

10.6 隣接攻撃

障害ヘクスとヘクスサイドは、隣接攻撃には影響を与えない。敵戦闘ユニットのZOC内にある時には、砲兵ユニットは隣接する敵ユニット（たち）を攻撃しなければならない、砲撃はできない。隣接ヘクスを攻撃している砲兵ユニットは、全ての戦闘結果を通常に被る。

10.7 防御砲撃

砲兵ユニットは、決して敵戦闘ユニットによって攻撃されている他の友軍ユニットの戦闘戦力に自身の砲撃戦力を加えることはできない。

11.0 増援

両プレイヤーは、ターン記録/増援トラック上に列記された増援を受け取る。ゲーム開始時に、プレイヤー諸氏はその登場ターンの隣に列記されたユニットを置くこと。増援は、トラックから取り去られてマップ上の列記されたヘクス内に置かれる。これらは、到着ターンにプレイヤーの移動フェイズの間に、登場ヘクスの通常の地形コストを消費して到着する。所有しているプレイヤーは、到着の順番を正確に決定する。増援の到着は、プレイヤーの裁量で遅らせることができる。

11.1 手順

増援ユニットの最初のスタックは、道路ヘクスに進入するのかどうかにかかわらず、登場ヘクスに進入するために順番に1移動ポイントを消費し、2番目のスタックは2を消費し、3番目は3である。

増援は、登場ターンに自由に移動や攻撃ができ、スタックして到着できる。もしも列記された登場ヘクスが敵ユニットやそのZOCによって妨害されていると、そのユニットは最寄りの非妨害マップ端ヘクスに登場できる。

12.0 士気阻喪

士気阻喪は、全体的な士気の喪失の影響をあらわす。

12.1 士気阻喪段階

専用ゲーム・ルールの小シナリオには、各シナリオにおける各陣営についての士気阻喪段階が列記してある。

12.2 士気阻喪の発生

ある陣営は、死傷段階（撃破された戦闘ユニットの戦闘戦力ポイントの合計）がその士気阻喪段階に到達又は超過する時に士気阻喪状態となる。どちらか又は両方の陣営が一時に士気阻喪状態になり得る。もしも両陣営が同時にその士気阻喪段階に到達又は超過すると（「交替」の結果で）、非手番プレイヤーが最初に士気阻喪状態になったものと見なされる。

12.3 死傷段階の記録方法

プレイヤー諸氏は、個々に紙片で損失の合計を管理しなければならない（死傷段階トラックは、キャンペーン・

ゲーム・ルールで組織による損失を記録するために使用される。

12.4 士気阻喪の影響

士気阻喪状態の歩兵ユニットは、プレイしているシナリオの残りについて戦闘後前進の能力を失う。

13.0 勝利条件

小シナリオでの勝利は、一定条件の達成又は勝利ポイントの獲得による。ポイントは、シナリオの勝利ポイント・スケジュール(もしもあれば)に従って得点される。シナリオの終了時により多く勝利ポイントを得点したプレイヤー、又は一定の勝利条件を満たしたプレイヤーが勝利する。そのような全ての情報は、専用ゲーム・ルールで扱われる。

13.1 手順

各プレイヤーは、得点した勝利ポイントを個々に紙片で管理する。シナリオ終了時に、各プレイヤーの勝利ポイント合計を比較し、より高い方が勝者である。

13.2 占領

占領は、友軍戦闘ユニットがヘクス内に存在するか、又は最後にそこを通過したことを意味する。必要であれば、どちらの陣営がそのヘクスを「占領」しているのかをブランク・マーカーで表示する。

14.0 選択ルール

プレイヤー諸氏は、以下の選択ルールを望むだけスタンダード・ゲーム・ルールに加えることができる。

14.1 諸兵科連合戦闘

諸兵科連合戦闘 [Combined Arms Combat] とは、単一ヘクスに対して少なくとも1つの歩兵、騎兵、砲兵ユニット(隣接又は砲撃)が参加している攻撃である。諸兵科連合戦闘では、比率を1コラム右にシフトさせる。例えば、1対1の攻撃は2対1になる。

14.1.1 防御側の特典：

諸兵科連合は、防御スタックを援助し得る。もしも防

御しているユニットたちが基準を満たしていたら(3つ全ての兵科が1つの戦闘に一緒に参加している)、その諸兵科連合特典は攻撃側に適用され得るいかなる諸兵科連合特典も打ち消す。これは、諸兵科連合が防御側に与える唯一の特典である。

14.2 親衛隊ユニットの撃退

各陣営のエリート部隊は、敵の士気を打ち砕くための決定的な瞬間にのみ戦闘に投入された。同時に各陣営の士気(特にフランス軍)は、彼らの親衛隊が無敵であるという信頼にかかっていた。

それ故、もしもどちらかの陣営の親衛隊ユニット(このゲームの選択専用ゲーム・ルールで定義される)がある攻撃に参加しており、結果が「A e, A r, E x」のいずれかであると、その陣営の士気阻喪段階が即座に20ずつ減少する。

例外：戦闘結果にかかわらず、もしも親衛隊による攻撃が敵対する陣営の士気阻喪又は崩壊段階を上昇させると、所有プレイヤーの士気阻喪段階は減少しない。

14.3 フランス軍老親衛隊の投入

このルールは、選択スタンダード・ゲーム・ルール14.2と組み合わせてのみ使用される。シナリオ毎に一度、フランス軍プレイヤーは「親衛隊の突撃」を宣言できる。親衛隊の突撃は、このゲームの選択専用ゲーム・ルールで定義されるフランス軍親衛隊の老親衛隊歩兵ユニットを少なくとも1つ含むいずれかの攻撃である。

14.3.1 攻撃側の特典：

他のいかなる戦闘修正(たち)にも加えて、フランス軍親衛隊の突撃は攻撃比率を1コラム増加させる。選択スタンダード・ゲーム・ルール14.2の効果に加えて、戦闘結果が「E x」の場合には参加している親衛隊戦闘ユニット(たち)から損失を満たさなければならない。

>> キャンペーン・ゲーム日本語ルール >>>>

1.0 はじめに

ナポレオン時代の陸軍は、より小さな軍のために考

案された初歩的な幕僚システムから脱却していた。もはや一人の人間が出来事のパノラマ全体を見ることはできなかった。優秀な軍団将校たちにより、フランス軍の指揮システムは距離の問題を克服できた。ナポレオンの敵たちは、決して軍団を同程度まで構築することをマスターできなかった。したがって、戦果は存在する部隊の合計数に依るのではなく、効果的に操ることができる数如何にかかってくるのだ。

キャンペーン・ゲーム・ルールでは、軍の指揮構造の機能を軍司令官と組織将校を扱うルールでシミュレートする。プレイヤーは、自身の指揮構造の能力により、実行するための選択肢が制限されることに気がつくだろう。

以下で特記されていない限り、キャンペーン・ゲーム・ルールには全てのスタンダード・ゲーム・ルールが適用される。

1.1 セットアップ・ユニット

キャンペーン・ゲームは、いくつかの小シナリオを繋ぐ。キャンペーン・ゲームの開始日は、専用ゲーム・ルールで述べられる。プレイヤー諸氏は各ゲームに含まれるセットアップ表を調べ、選択した開始日に一致する各指揮官と戦闘ユニットのコラムに表示されたセットアップ位置を使用すること。

ユニットは、指揮系統によって分類し、戦闘ユニットと軍団（又は他の組織）とその将校に従って区分けしておくことと良い。これは、セットアップの迅速化に役立つ。

1.2 キャンペーン・ゲームの用語

以下の用語は、キャンペーン・ゲーム・ルールのプレイに重要である。プレイヤー諸氏は、ルールを読んでいる間にこれらの重要な概念を認知しておく必要がある。

指揮能力値 [Command Capacity Rating]

指揮能力値とは、司令官が移動させることができる指揮名称と個別ユニットの数である。

指揮名称 [Command Designation]

指揮名称とは、将校の組織名称で、彼の組織の全ての戦闘ユニットが共有するものである。

司令官 [Commanders]

司令官とは、将校と戦闘ユニットを移動させるために「指揮下」に置く高級指揮官たちである。

部隊 [Force]

部隊とは、司令官の指揮能力の1ポイントの下に移動している全てのユニット（たち）である。2つのタイプの部隊がある。:

- 1) 一人の将校の指揮名称を持つ全てのユニットで、しかもその指揮範囲内にあるものは、部隊を構成する。
- 2) 司令官によって率いられた単一の各戦闘ユニット又は統合スタック（キャンペーン・ゲーム・ルール7.0を参照）は、部隊を構成する。

司令官の指揮能力の1ポイントは、以下の各タイプの1部隊を指揮下に置くために使用できる。: 一人の将校（と彼が指揮する全てのユニット）並びにいずれかの単一戦闘ユニット又は統合スタック。

組織 [Formation]

組織とは、将校と同一の指揮名称を持つ全ての戦闘ユニットである。大部分のフランス軍の組織は、軍団である。

統率値 [Initiative Rating]

統率値は、単一の戦闘ユニット、統合スタック、将校が指揮下でない時に移動の機会を与える（キャンペーン・ゲーム・ルール7.2を参照）。

統合スタック [Integrated Stacks]

統合スタックは、同一師団からの複数の旅団でつくられる。通常のスタッキング制限の例外として、単一ヘクス内に同一師団の3ユニットまでが存在できる。統合スタックは、単一の戦闘ユニットよりも高い統率値も持つ。

将校 [Officers]

将校とは、指揮下にある時に自身の組織の全てのユニット（その指揮範囲内にある）を指揮下に置くために機

能する様々な組織の指揮官たちである。

範囲 [Radius]

司令官と将校は、指揮範囲（有効伝達距離をあらわす）を持つ。これらは、ヘクスに換算され、将校は3で司令官が4である（範囲の目的においては、各道路並びに小道ヘクスは1 / 2ヘクスとしてのみカウントする）。

減少戦力 [Reduced Strength]

減少戦力とは、除去された後に再編成された戦闘ユニットが表示する面である。

再編成 [Reorganization]

再編成とは、「使用可能」[“ Available”] ボックス内にある除去された戦闘ユニットをプレイに復帰させる過程である。将校と司令官は、両方とも戦闘ユニットを再編成できるが、将校は自身の組織の戦闘ユニットの再編成に限定される。

2.0 プレイのシークエンスの追加

キャンペーン・ゲームのプレイのシークエンスは、各プレイヤー・ターンの移動フェイズの直前に指揮と再編成フェイズが追加されることにより、スタンダード・ゲーム・ルールとは異なる。このフェイズの間に、手番プレイヤーは指揮と再編成の項で述べる全ての活動を実行できる。プレイヤーのターンの3つのフェイズは、ここでは指揮、移動、戦闘となる。

2.1 プレイヤー・ターンの概要

指揮と再編成フェイズの間に、まずプレイヤーは友軍戦闘ユニットを再編成できるのかどうかを、次に自軍司令官（たち）の指揮能力の使用方法を決定する。自身の指揮値の各ポイントについて、司令官は1人の将校と1つの個別戦闘ユニット（又は統合スタック）を活性化させることができる。プレイヤーは、自軍部隊を2つのグループに分割する。：指揮下にある部隊は移動し、非指揮下の部隊は自身の統率の下にのみ移動を試みることができる。移動フェイズに、まずプレイヤーは全ての自軍指揮官並びに指揮フェイズに統率についてのサイ振りに成

功した自軍将校の指揮範囲内にある全ての戦闘ユニットを含む、指揮下に置かれた戦闘ユニットを移動させる。

将校が統率のサイ振りに失敗したか又は自身の将校の指揮範囲外の組織の戦闘ユニットは、各戦闘ユニットの個別統率値を使用して個別（又は統合スタック）に統率のサイを振る資格を持つ。

続く戦闘フェイズで、隣接する敵戦闘ユニットに対する攻撃が戦闘結果表を使用して解決される。

2.11 第1プレイヤー・ターン：

A. 指揮と再編成フェイズ

1) 再編成セグメント：

手番プレイヤーは、以前に戦闘で撃破されて今や再編成可能な戦闘ユニットを再編成する。次に自軍（又は個別組織、シナリオの指示を参照）の士気状態を決定する。戦闘ユニットを再編成する指揮官は、現行の指揮フェイズには何も行うことができない。

2) 指揮セグメント：

手番プレイヤーは、以下を決定する。：

- a) どの組織が自身に一致する将校と司令官を通して指揮下にあるか、そして
- b) どの個別戦闘ユニットや統合スタックが司令官の直接の指揮下にあるか(指揮系統内の将校なしに)、そして、
- c) 自身の将校の統率値を使用して指揮下に置かれるのかどうかを決定するために、残っている各組織についてサイを振る。

B. 移動フェイズ

1) 指揮移動セグメント：

プレイヤーは、前のフェイズに指揮下と判定された(自身の指揮官の統率についてのサイ振りにより指揮下に置かれた戦闘ユニットを含める)望む数の自軍戦闘ユニットを移動させることができる。個別の指揮官たちは、指揮移動セグメントの間に移動させることができる。このフェイズの間に、増援を登場させて移動できる。手番プレイヤーのユニットのみが移動できる。

2) 個別移動セグメント：

非指揮下と判定された戦闘ユニットと統合スタックは、

自身の統率の下に移動を試みることができる。自身の統率の下に移動を試みている各戦闘ユニット（又は統合スタック）についてサイを振り、（もしも成功したら）次を振る前に移動させる。

C. 戦闘フェイズ

スタンダード・ゲームと同様。

2.12 第2プレイヤー・ターン：

ここで第2プレイヤーが手番プレイヤーとなり、上記のルール2.11A, B, Cを繰り返す。

2.2 夜間ゲーム・ターン

スタンダード・ゲーム・ルールとは異なり、戦闘ユニットと将校は夜間ターンの間に移動できるが、統率についてのサイ振りの結果としてのみである（司令官は、自由に移動できる）。これらは、敵ZOCに進入できない。夜間ターンの間には、戦闘や砲撃は発生しない。夜間離脱ルールは、以下のごとく修正される。：夜間ターンの夜間移動フェイズの間に敵ZOC内にある友軍戦闘ユニットは、そのZOCを離脱して非敵支配下ヘクス内に直接入らなければならない（しかも、続く夜間ターンの間には、敵ZOCに再進入できない）。

2.21 第1プレイヤー・夜間ターン：

A. 夜間補給と再編成フェイズ

プレイヤーは、自身の軍又は各組織の補給と士気の状態を決定する。プレイヤーは、夜間ターンの間に戦闘ユニットを再編成できる。

B. 夜間移動フェイズ

まず第2プレイヤーが夜間離脱を行い、友軍戦闘ユニットと指揮官による夜間移動が続く。

2.22 第2プレイヤー夜間ターン：

ここで第2プレイヤーが手番プレイヤーとなり、ルール2.21で述べたシークエンスで補給、士気、再編成、夜間ターン離脱を履行する。

3.0 指揮官

大規模な幕僚団と遠隔通信の出現前には、軍の有効性は少数の将校と司令官、並びに主に馬に跨がって命令を運ぶことを任務とするその副官たちに依存していた。配下の部隊を効果的に操るために、司令官たちは現況に応じた「伝令」距離内に存在しなければならず、司令官はもしも自身の指示が実行されなければ自ら赴かなければならなかった。

3.1 指揮官カウンターを読み方

司令官

表面



指揮能力

裏面



名前

許容移動力

将校

表面



統率値 許容移動力

裏面



名前

指揮名称（組織又は軍団）

士気阻喪状態表示

3.2 ルールの概要

指揮官たちは、一人の将軍とその幕僚をあらわす。指揮官には2つのタイプがある。：司令官 [Commanders] と将校 [Officers] である。[鍵カッコ付き]の指揮能力値（司令官）と（カッコ付き）の統率値（将校）で区別される。司令官は、全ての友軍戦闘ユニットに影響を及ぼす。将校は、自身の組織に所属する戦闘ユニットにのみ影響を及ぼす。指揮官は、戦闘ユニットのごとく行動するが、その規模と機能故に、敵戦闘ユニットや友軍のスタッキングには何ら効果を持たない。

3.3 司令官の効果

司令官は、各軍の主原動力である。各司令官は、記載された指揮能力 [Command Capacity]（上記のルール3.1を参照）を持ち、この値はその司令官が一定の移動フェ

イズに指揮下 [In Command] に置くことができる将校と個別戦闘ユニットの数である。

例：3の指揮能力値を持つ司令官は、同一フェイズに3人の将校と他に3つの個別戦闘ユニット（又は統合スタック）を指揮下に置くことができる。

3.4 将校の効果

将校は、司令官から自身の組織のユニットまでの指揮系統の確立に貢献する。各将校は、自身の組織の戦闘ユニットの指揮名称でマークされる。将校は、司令官によって与えられた指令を下達するか、又は統率についてサイを振り自身の組織の移動を試みることができる（キャンペーン・ゲーム・ルール6.0を参照）。

3.5 軍団組織

軍団司令部は、新たな発達形態だった。軍団は、複数の歩兵師団プラス騎兵と砲兵から成る自立した組織だった。旧式スタイルの軍は、固有の師団や軍団の編成を持たなかった。

大部分の場合において、将校は軍団レベルの将軍である。その組織の規模にかかわらず、全ての将校の機能は正確に同一である。将校は、自身に従属する戦闘ユニットにのみ影響を及ぼし得る。指揮と再編成を扱うルールでは、戦闘ユニットは将校のカウンター上に表示された組織に所属しているものと見なされる。その将校の指揮名称を持つ全ての戦闘ユニットは、同一の組織に「従属」又は「所属」している。

3.6 指揮官のゲームへの登場方法

何人かの指揮官はマップ上にセットアップされて開始し、他は増援としてゲームに登場する。全ての増援指揮官は、増援トラック上に置かれて適時に自身の組織の戦闘ユニットと共に登場しなければならない（特記されていない限り）。

3.6.1 補充指揮官：

もしも指揮官が捕獲されたら、捕獲された指揮官のカウンターを新たな補充指揮官をあらわすために使用する。

各補充指揮官についてメモし、その統率値と指揮範囲から1を差し引く。補充指揮官自身は、補充され得ない。

3.7 指揮官の移動方法

指揮官は、友軍移動フェイズの間に、地形効果チャート上の騎兵タイプのユニットについて表示された移動ポイントを消費しながら移動する。指揮官は、友軍が占めた敵ZOC内のヘクスで自由に入退出できる。指揮官は、決して任意にカラの敵支配下ヘクスに進入できず、敵指揮官や戦闘ユニットによって占められたヘクスに進入できない。

3.7.1 指揮官のスタック方法：

あるヘクスを占めることができる友軍指揮官の数には限度はなく、友軍指揮官を何人でも含めることができる。

3.7.2 移動特典：

将校や司令官と共にスタックした戦闘ユニットは、もしも移動フェイズを敵戦闘ユニットの2ヘクス以内で開始しなければ、その許容移動力を臨時に1移動ポイント増加させることができる。

3.8 指揮官と戦闘

指揮官は戦闘戦力を持たず、支配地域を及ぼさない。したがって、指揮官自身は決して戦闘に参加せず、いかなる方法でも敵戦闘ユニットの移動を停止させることができない。指揮官は、CRT上の戦闘結果による影響を受けないが、共にスタックした戦闘ユニットの退却や前進を通しては参加できる。

3.8.1 指揮官の捕獲：

ゲーム・ターンのいかなる時でも、友軍戦闘ユニットと共にスタックしていない指揮官が敵支配下ヘクス内に存在すると、その指揮官についてサイが振られる。「1」又は「2」のサイの目で、指揮官は捕獲されたものと見なされてプレイから取り去られる。他のいかなる結果でも、当該指揮官は脱出して敵支配地域内にいない最寄りの友軍戦闘ユニットと共に置かれる。（もしも7ヘクス以内に敵ZOC内にいない友軍戦闘ユニットが存在しなければ、指揮官は敵ZOC内の友軍戦闘ユニットに行くこ

とができる。)

友軍戦闘ユニットと共にスタックせず、又は友軍戦闘ユニットに隣接していない指揮官は、もしも自身が完全に敵戦闘ユニットや敵ZOCに包囲されていると「脱出」できない。

3.82 戦闘後前進での指揮官：

指揮官と共にスタックした全ての戦闘ユニットは、戦闘後前進できる。士気阻喪状態又は非指揮下の歩兵ユニットは、指揮官の存在にかかわらず決して戦闘後前進できない。

4.0 指揮

最善を尽くすためには、司令官は利用できる不完全な指揮構造を駆使するために、いかにして権限を委譲するのかを知らなければならない。軍は、もはや一個人が統御する能力を超えて巨大化していた。したがって、指揮能力は単なる将軍の資質の基準でなく、彼の制御管理を通して軍団将校たちに管理構造における本来の役割を理解させる能力なのである。真に物事をなし遂げるためには、これだけでは十分でなかった。彼は、ゲーム・プレイヤーにも似た優位な視点から自身を取り巻く現状を心眼で把握し、究極の終着点に向けて2ないし3個軍団を調和連携させなければならない。ナポレオンは、7ヘクスほどの実際の視認範囲を広げるために、しばしば高所を捜した。

4.1 ルールの概要

指揮は司令官から発せられ、戦闘ユニット(たち)又は将校にたどられる。将校は、自身の組織の個別戦闘ユニットに指揮を下達できる。指揮範囲を越える将校は、自身の組織を指揮下に置くために統率の使用を試みることができる。非指揮下の戦闘ユニット(又は統合スタック)は、自身の統率値の下に移動を試みることができる。

司令官は、指揮能力を持つ。司令官の指揮能力値は、組織の将校を介して指揮下に置くことができる完全な組織の数と、その司令官によって直接的に指揮下に置き得る個別戦闘ユニットや統合スタックの数を示す。

4.2 手順

指揮セグメントの間に、手番プレイヤーは全ての自軍戦闘ユニットの指揮状態を決定しなければならず、非指揮下の全ての戦闘ユニットをマークする。この指揮状態は、プレイヤー・ターン全体を通して継続する。戦闘ユニットは、もしも指揮能力を超過しない司令官の4ヘクスの「指揮範囲」内に存在するか、又は指揮下に置かれた自身の将校の3ヘクス以内に存在すると指揮下に置かれる。将校は、もしも指揮能力を超過しない司令官の指揮範囲内に存在するか、又はもしも指揮フェイズに統率についてのサイ振りに成功すると指揮下に置かれる。

4.3 指揮をたどる

司令官から将校への指揮範囲は、4ヘクスである。ヘクスの範囲は、司令官のヘクスを含まず、将校又は指揮下に置いている戦闘ユニットによって占められたヘクス内までカウントされる。指揮は、決して以下の中へ又はそこを通してたどられない。：



- 1) 友軍戦闘ユニットによって占められていない敵支配下ヘクス。又は
- 2) 敵が占めるヘクス。又は
- 3) 騎兵が禁止された地形。(指揮範囲は、騎兵が禁止された地形から発したり終わることができる。)

指揮をたどる例：〔右下図〕

Napoleon は3の指揮能力を持ち、将校 Drouot(OG) はNapoleonの4ヘクス以内(小道/道路は1/2ヘクス)

にいるので指揮下で、将校 Victor() は非指揮下であり(ロシア軍の4 - 4 のZOCが指揮線を妨害し、より遠回りのルートは4ヘクスの限度を超える)、よって2 - 4 Valory 旅団(Victor の従属戦闘ユニット)も非指揮下である。Drouot は、Michel 旅団が自身の3ヘクス以内にあるので指揮を下達する。Brun 旅団(3 - 4)は、Napoleon の直接的な指揮下に置かれる。

4.3.1 指揮制限:

司令官は、いかなる友軍戦闘ユニットも指揮下に置くことができる。将校は、自身の組織の戦闘ユニットのみを指揮下に置くことができる。

4.3.2 道路や小道に沿って指揮をたどる:

指揮範囲をカウントしている時には、道路と小道を除く全てのヘクスは1としてカウントする。司令官と将校は、指揮範囲をカウントしている時に、道路や小道ヘクスを1/2ヘクスとしてカウントできる。



4.4 指揮の影響

「指揮下」の戦闘ユニットと将校は、手番プレイヤーの裁量で移動させることができる。もしもある組織が指揮下に置かれていると、その組織の指揮下に置かれた全て又は一部が移動できる。戦闘ユニットは、もしも指揮下に置かれていると常に移動できる。

ユニットは、指揮フェイズの間に指揮下に置かれる。指揮は、手番ユニットにのみ影響を与える。その時に指揮下に置かれた組織は、たとえ司令官の指揮範囲を越えて移動しても、次の指揮フェイズになるまでは指揮下にあると見なされる。指揮の影響は、現行プレイヤー・ターン全体を通して継続する。

4.4.1 非指揮下の制限:

非指揮下の戦闘ユニットは、統率による場合を除き移動できない。戦闘ユニットは、常に攻撃や防御ができる。友軍戦闘フェイズ開始時に敵ZOC内にある全ての戦闘ユニットは、それでも攻撃しなければならない。砲兵ユニットは、指揮状態にかかわらず射程内を砲撃できる。

指揮下に置かれた戦闘ユニットのみが戦闘後前進できる。非指揮下の歩兵と騎砲兵ユニットは、戦闘後前進できない。騎兵は、指揮状態にかかわらず戦闘後前進できる。

もしも戦闘ユニットが上記のごとく非指揮下で、しかもその将校が存在しないか自身の統率のサイ振りに失敗したら、戦闘ユニットは個別に(又は統合スタック)統率のサイを振ることで移動を試みることができるが、戦闘後前進はできない。

5.0 行軍命令

行軍命令は、指揮や統率の制限にかかわらず、部隊に移動を認める。部隊(キャンペーン・ゲーム・ルール1.2を参照)は、以下の3つの方法の資格を持つ。:

- 1) 指揮下に置かれたいかなる部隊にも、行軍命令を与えることができる。
- 2) 増援は、指揮下に置かれているかどうかにかかわらず、マップに登場する瞬間に行軍命令下に置くことができる。増援部隊は、マップに登場する瞬間に行軍命令下にのみ置くことができるが、その到着はプレイヤーによって無限に遅らせることができる。
- 3) 各プレイヤー・ターン開始時に、その指揮状態にかかわらず、いずれか1つの部隊を行軍命令下に置くことができる。

5.1 手順

プレイヤーは、部隊の将校の名前(又は当該個別ユニットの名称)を書いておく。連続したターンに登場する単一組織のユニットは、行軍命令の目的においては1部隊として見なすことができる。プレイヤーは、指揮フェイズの間に密かに紙片に目的地ヘクスを書いておかなければならない。目的地ヘクスは、名称付きの町やシャトゥ・ヘクスでなければならない。これは、目的地に到着する時に敵プレイヤーがチェックできるようにするためである。行軍命令を与えられた単一部隊は、1つの目的地のみを指定することができる。

5.2 行軍命令の移動制限

行軍命令下の部隊は、目的地に到着するか敵戦闘ユニットから3ヘクス離れた地点に来るまで、連続する各ターンに統率や指揮能力に関係なく移動しなければならず、上記の時点で行軍命令が解除されてそのフェイズの移動を停止する。行軍命令は、指揮下に置かれても解除できる。部隊の目的地は、いったん指揮下に置かれれば変更できる。

部隊は、その目的地ヘクスに向けて可能な限り最短ルート（移動ポイントに換算して）を取らなければならない。行軍命令を与えられたユニットは、ターン毎に+1移動ポイントの特典を受取り、各ターンにその最大許容移動力で移動しなければならない。部隊は、もしも敵戦闘ユニットの3ヘクス以内に接近すると停止しなければならないが、もしも自身の目的地ヘクスへの最短ルートと同等（MPs）の道筋が存在すれば、敵の位置を迂回することができる。

6.0 統率

統率値は、最寄りの司令官の指揮範囲や能力を超えた軍団や個別ユニットが移動できるのかどうかを決定するために使用される。手順では、移動に先立って各部隊についてサイが振られる。

6.1 統率のタイプ

以下の統率のタイプがゲームで使用され得る。

6.1.1 組織統率：

組織の統率は、その将校カウンター上に表示された統率値によって決定される。統率のサイ振りは、将校の指揮範囲内にある組織の全ての戦闘ユニットに適用される。将校は、もしもそのターンに再編成していると統率についてのサイを振ることができない（キャンペーン・ゲーム・ルール8.0を参照）。個別戦闘ユニット又は統合スタックは、もしもそのターンにすでに自身の統率のサイ不利に失敗した将校と共にスタックしていたら、統率についてサイを振ることができない。将校の統率値（彼の補充を含めて）は、常に最小値の「1」を持つ。

6.1.2 個別戦闘ユニットの統率：

各個別戦闘ユニット（統合スタックではない）は、「1」の統率値を持つ。もしも統合スタックの一部であると、戦闘ユニットは下記のより高い値を使用できる。

6.1.3 統合スタックの統率：

ロシア軍騎兵軍団の統合スタックは4の統率値を持ち、他の全ての統合スタックは2の統率値を持つ。

6.2 統率移動の手順

プレイヤーの指揮と再編成フェイズの間に、自軍のどの組織が指揮下に置かれるのかを決定し、非指揮下の将校はこの時に統率についてのサイを振ることができる。非指揮下の全ての戦闘ユニット、統合スタック、将校は通常にマークされる。プレイヤーの移動フェイズの間に、移動させることを望む非指揮下の各個別戦闘ユニット又は統合スタックについて1度サイを振る。統率のサイ振りに成功するためには、統率値以下の目を出さなければならない。もしも出目が統率値よりも高ければ、部隊はそのセグメントには移動できない。

6.3 統率における士気阻喪の影響

もしも統率のサイを振る時に、戦闘ユニット、統合スタック、組織が士気阻喪状態であると、その統率のサイの目に1が加えられる。

6.4 統率のサイ振りの失敗

もしも戦闘ユニット、統合スタック、組織についての統率のサイ振りに失敗したら、その後には指揮下に置かれない。

注意：これは、プレイのシークエンスのためにいかなる場合でも不可能である。

7.0 統合スタック

統合スタックは、あるヘクス内の同一の上級名称を持つ戦闘ユニットのスタックとして定義される。大部分の戦闘ユニットの上級名称は、その師団名称番号である。ただし、フランス軍騎兵と全てのロシア軍ユニットについては、それは自身の歩兵軍団又は騎兵軍団名称である。多くの戦闘ユニットは唯一の上級名称を持つが、これはそれらが決して統合スタックを構成できないことを意味

する。

7.1 スタッキングへの影響

2 戦闘ユニットの通常のスタッキング制限は、もしも 3 個全ての戦闘ユニットが同一の上級名称を持つと 3 に増加する（それらが指揮下に置かれているかどうかにかかわらず）。

7.2 統率への影響

統合スタックは、自身のより高い統率値の下に移動を試みることができる（キャンペーン・ゲーム・ルール 6.13 を参照）。

7.3 指揮能力への影響

統合スタックは、司令官の指揮値に対しては単一の戦闘ユニットとしてカウントする。したがって、司令官の指揮能力の各ポイントについて、同数の将校とその組織に加えて 1 統合スタックを指揮下に置くことができる。

7.4 砲兵の影響

砲兵ユニットは、決して統合スタックの一部としてはカウントしない。

8.0 再編成

クラウゼヴィッツ以前の時代には、戦場での将軍の目的は敵部隊の撃滅ではなく、敵ユニットの結束力を崩壊させることにあった。平均的な兵士が開けた戦場で剥き出しの位置を維持するためには、将校たちがすぐ近くで指揮するしかなかった。したがって、階層制度が機能しなくなると、大部分のユニットは簡単に四散して、戦いが終わるまで身を隠す場所を捜し求めることになるだろう。「除去された」ユニットは、その「結束値」を超過したのであり、全滅してしまったわけではない。ユニットが剥き出しの状態でも多数の死傷者を出すまで留まることは極めてまれである。敵対する組織間においては、決定的な時点は一瞬のまばたきに過ぎない。以下にナポレオンのコメントを掲げる。

「2つの軍は、相対して互いに恐怖に耐えようと努力する2つの群集であり、恐慌が発生する一瞬こそが優位性に転じさせなければならない瞬間である。多くの戦闘に

居合わせた者は、苦もなくその瞬間を見極めることができる。」 ナポレオン

それ故、将校の損失率は高かった。生き残った将校たちは、いったん自身を叱咤し、見つけることができた部隊を再編成する機会を持つ。再編成は、徘徊する落伍兵や以前に「撃破された」組織を戦場に連れ戻す軍の能力を反映する。

8.1 ルールの概要

全ての戦闘ユニットは、2つの面を持つ（少数の例外あり）。両面の全ての情報は、戦闘戦力を除き同一である。カウンターは表面は、戦闘ユニットのより高い戦闘戦力（完全戦力）を表示し、裏面は戦闘ユニットの弱体戦闘戦力（減少戦力）を表示する。キャンペーン・ゲーム・ルールでは、戦闘で除去された完全戦力ユニットは後にその弱体戦力面で再編成され得る。

「A e」、「D e」、「E x」の結果を被った時に、敵ユニットと/又は敵ZOCによって包囲されていなかった戦闘ユニットは、再編成することができる。退却できなくて除去された戦闘ユニットは、決して再編成できない。

ユニットの再編成は、指揮官の指揮活動である。将校は、自身の組織を再編成させることに限定される。司令官は、いかなる友軍戦闘ユニットも再編成できる。戦闘ユニットを再編成するためには、一定の条件を満たさなければならない（下記のキャンペーン・ゲーム・ルール 8.21 と 8.22 を参照）。

8.2 手順

プレイヤー諸氏は、除去された自軍ユニットを以下の2つのグループに分けなければならない。: 1つは再編成可能な戦闘ユニットから成り、他方は永久撃破戦闘ユニットについてのものである。完全戦力戦闘ユニットが戦闘で「A e」、「E x」、「D e」の結果を受けた時には、再編成可能である。各組織のそのような最初の戦闘ユニットは、死傷段階トラック上に置かれる死傷段階マーカーとなり、再編成される最後の戦闘ユニットになる。

「A e」,「E x」,「D e」又は退却の結果を受けた1の戦闘戦力を持つ戦闘ユニット又は(敵ユニットZOC, 禁止地形の存在により)退却路を持たない戦闘ユニットは,永久に撃破されて再編成の資格を持たない。いずれかの理由により再び除去された再編成戦闘ユニットも,永久に撃破される。

再編成についての資格を持つ戦闘ユニットは,次の夜間ターンになるまでプレイの外に留まらなければならない。(例外:キャンペーン・ゲーム・ルール8.25を参照)。次に,これらはいずれかの再編成セグメントの間に再編成される。戦闘ユニットを再編成するためには,単にその戦闘ユニットを(減少戦力面を上に向けて)同一組織の将校と同じヘクス内又はいずれかの司令官と同じヘクス内に置く。もしも再編成セグメントの間に,指揮官が他の友軍戦闘ユニットと共にスタックしていたら,再編成される2戦闘ユニットまでこれらを置き換える(戦闘と同様に)ことができる。

8.21 敵戦闘ユニットの接近:

敵戦闘ユニットの10ヘクス以内の非フランス軍指揮官は,友軍戦闘ユニットの再編成を試みることができない。フランス軍指揮官については,この距離は7ヘクスである。

8.22 再編成の戦闘への影響:

将校は,戦闘ユニットを再編成するために指揮下に置かれている必要はない。再編成を試みている指揮官は,指揮を将校や戦闘ユニットに下達できず,そのプレイヤー・ターンについては指揮を提供/下達する全ての能力を失う。将校の組織の戦闘ユニットたちは,移動フェイズの間に個別(又は統合スタック)統率についてサイを振り,移動を試みることができる。

8.23 制限:

一定の指揮/再編成フェイズには,一人の指揮官によって再編成される戦闘ユニットは2つまでである。もしも当該指揮官と共にすでにヘクス内に戦闘ユニットがあると,これらのユニットは戦闘後退却と同様に置き換えることができる(スタンダード・ゲーム・ルール9.3を

参照)。

8.24 再編成への士気阻喪の影響:

プレイヤーが士気阻喪状態の戦闘ユニットの再編成を試みる時には,そのプレイヤーは各再編成セグメント毎に一度サイを振らなければならない。もしもサイの目が戦闘ユニットの将校の統率値よりも大きいと,再編成されずに永久に除去されて再編成不能となる(たとえ司令官によって再編成が試みられても)。もしもサイの目がその将校の統率値以下であると,戦闘ユニット(たち)は通常に再編成される。再編成に失敗した指揮官は,現行士気/再編成フェイズには他の戦闘ユニットの再編成を試みることができない。司令官は,士気阻喪状態の戦闘ユニットの再編成の機会を決定している時には,統率値の代わりに指揮能力+3を使用する。

8.25 騎兵とフランス軍親衛隊の再編成:

全ての騎兵といかなるフランス軍親衛隊ユニットも,再編成可能ユニット・ボックス内で完全な1ターンを経過した後に,それぞれの将校によって再編成が可能となる。

8.26 開始時の再編成:

いくつかのシナリオでは,いくつかの戦闘ユニットはすでに再編成された状態でゲームを開始し,減少戦力でセットアップされる。

9.0 士気阻喪

ゲームでの大規模な組織は,旅団や師団のごとく組織的脆弱性を持っていた。それ故,いったん軍団にとって事が悪く運ぶと,厳密に自己保存を図る事以外の指示に対しては反応が鈍くなった。この状況をもたらすことは,戦場における将軍たちの究極的な目標であり(最高の将軍のみがそれに気づいていたが),選択された地点での小ユニット隊列の混乱を通して,敵軍全体を「士気の危機」に導くのだ。

9.1 ルールの概要

キャンペーン・ゲーム・ルールでは,士気阻喪の手順はスタンダード・ゲーム・ルールの士気阻喪とは異なり

組織は軍の中で個々に士気阻喪状態になる。特定組織の全ての戦闘ユニットは、もしも死傷段階トラック上に表示されたその組織の士気阻喪段階以上を失うと士気阻喪することになる。

9.2 手順

永久撃破ボックスと再編成可能ボックス内の両方を合わせて、一定組織に所属している戦闘ユニットの完全戦闘戦力の合計がその組織の士気阻喪段階以上になる時には、その組織の戦闘ユニットは士気阻喪状態となる。士気阻喪状態は、損失が将校の組織の士気阻喪段階以上になる瞬間に彼のカウンターを裏返すことで表示される。

9.3 士気阻喪段階

士気阻喪段階は、専用ゲーム・ルールと死傷段階トラック上に表示される。戦闘のために撃破されたある組織の最初の戦闘ユニットは、死傷段階トラック上のその完全戦闘戦力に一致する位置に置かれる。その組織の他の戦闘ユニットが撃破されるに連れて、それらは適切なボックス（使用可能又は永久撃破ボックス）内に置かれ、その完全戦闘戦力が組織の死傷段階に加えられる。戦闘ユニットが指揮官によって再編成されるに連れて、その完全戦闘戦力がこの段階から差し引かれる。

9.3.1 士気阻喪からの回復：

組織は、使用可能な戦闘ユニットを再編成して死傷段階を減少させることにより、士気阻喪から回復できる。再編成を通して死傷段階が組織の士気阻喪段階を下回った時には、その組織の戦闘ユニットはもはや士気阻喪状態ではない。適切な将校を表に返し、その組織の戦闘ユニットは通常な機能に復帰する。

9.3.2 士気阻喪の影響：

士気阻喪の影響は、以下の通りである。：

- 1) ユニットによって振られる全ての統率のサイの目が1増加する。
- 2) 士気阻喪状態の歩兵ユニットは、戦闘後前進できない。
- 3) 士気阻喪状態の戦闘ユニットと将校には、行軍命令を与えることができない。

- 4) 士気阻喪状態で再編成を試みる戦闘ユニットは、もしもその試みに失敗すると永久撃破状態になり得る（キャンペーン・ゲーム・ルール 8.24 を参照）。

9.3.3 士気阻喪組織の接近：

その将校が一人以上の友軍士気阻喪状態の将校の5ヘクス以内に存在する組織の士気阻喪段階は、2戦闘戦力ポイントだけ低くなる。この決定は、プレイヤー・ターンの再編成セグメントの間に行われる。もしも友軍非士気阻喪状態の将校の5ヘクス以内にいずれかの友軍士気阻喪状態の将校が存在すると、前者の組織の死傷段階をチェックし、表示された段階から2戦力ポイントを差し引く。もしも損失がその組織の修正後の士気阻喪段階を超過していたら、その組織のユニットは士気阻喪状態となり、将校はその事実を表示するために裏返される。これは、もしも他の友軍非士気阻喪状態の将校が新たな士気阻喪状態組織の5ヘクス以内に存在すると、連鎖的に発生し得る。

例外：士気阻喪状態のフランス軍騎兵軍団組織は、決して他のフランス軍組織の士気阻喪段階に影響を与えず、自身も友軍士気阻喪状態組織の接近によって影響を受けない。これらは、戦闘損失によって自身の記載された士気阻喪段階を超過することによってのみ士気阻喪する。

10.0 補給

補給ルールは、ゲーム・システムにおいては非常にシンプルだが、後方までの解放されたラインを維持することの必要性を反映する。

10.1 ルールの概要

補給線は、夜間ターンの間のみチェックされる。補給線は、戦闘ユニットからマップ端までの無制限な長さの一連の連続するヘクスである。この線の最初の段階は、各個別戦闘ユニットから道路又は小道ヘクスまで導かれる。この段階は、通過可能地形ヘクスを1ヘクスとしてカウントする5ヘクスまでが可能である。道路と/又は小道ヘクスから成る段階は、いかなる距離であれ友軍補給源まで連続する線でなければならない。補給線は、敵戦闘ユニットによって占められたヘクスにより妨害される。敵支配地域は、補給を妨害しない。補給線をたどる

ことができない戦闘ユニットは、非補給下と見なされる。

10.11 非補給下の影響：

非補給下の戦闘ユニットは、士気阻喪状態となり、次の夜間ターンの補給チェックになるまでその状態に留まる。どの個別戦闘ユニットが非補給下のために士気阻喪状態となったのかをメモしておくこと

10.2 補給源

補給源は、マップ上に表示されるか又は単にゲームの専用ゲーム・ルールで指定され得る。

11.0 選択キャンペーン・ゲーム・ルール

以下のルールのいくつか又は全ては、プレイヤーの選択で使用できる。プレイヤー諸氏は、もしもグランド・タクティカル・ゲーム・ルールでプレイする場合には、これらを使用すること。

11.1 騎兵オプション

騎兵は、遅滞と遮蔽活動に特に適していた。大量の騎兵活動は、制御が効かなくなって浪費しがちだった。

11.11 戦闘前退却：

戦闘フェイズを敵支配下ヘクスで開始する攻撃又は防御している騎兵あるいは騎砲兵ユニットで、しかも敵騎兵ユニットに隣接していないものは、スタンダード・ゲーム・ルール 9.1 の「Ar」結果（もしも攻撃している）や「Dr」結果（もしも防御している）を自動的に選択して、サイを振る前に任意に退却できる。この退却は完全に選択であり、プレイヤーは決して戦闘前退却を強制されない。この特別な退却は、敵ユニットを攻撃するためのいかなる義務を満たすためにもカウントしないが、敵戦闘ユニットに戦闘後前進の選択を与えない。

11.12 突出と制御：

騎兵ユニットが戦闘後前進の選択肢を持ついかなる戦闘状況でも、サイを1つ振らなければならない。「1」又は「2」のサイの目で、プレイヤーは騎兵の制御を維持して望むように行動できる。「3」又は「4」のサイの目で、プレイヤーは戦闘後前進させる全ての選択肢を失う。

「5」又は「6」のサイの目で、1騎兵ユニットが戦闘後前進しなければならない。いかなる戦闘後前進も、スタンダード・ゲーム・ルール 9.3 に列記された制限に全て適合させなければならない。

注意：もしもグランド・タクティカル・ゲーム・ルールでプレイしていると、プレイヤー諸氏は代わりに、移動の間に自身の許容移動力内に合法的に突撃できるヘクスを持つ各騎兵ユニットについて、その指揮状態にかかわらずサイを振る。上記の第2節は、「戦闘後前進」の代わりに「プレイヤーの選択で1ヘクス突撃」となる。

11.2 指揮官オプション

以下のオプションは、「現地の人間」の欠点と優位性を再現する。

11.21 司令官の朝寝坊：

もしもこのルールによっていずれかの司令官が影響を受けると、専用ゲーム・ルールに列記されることになる。各日にちの最初の昼間ターンの開始時に、全ての影響下の司令官たちは裏返され、目覚めるまでは移動又は将校や戦闘ユニットを指揮下に置くことができない。司令官たちは、以下のいずれかの条件で目覚める。：

- 1) 友軍指揮/再編成フェイズの間に各司令官についてサイを振り、「1」の目(のみ)を出す。
- 2) 目覚めた司令官が眠っている司令官によって占められたヘクス内に移動又は通過すると、次のゲーム・ターン開始時に眠っている司令官は自動的に目を覚ます。
- 3) いずれかの敵戦闘ユニットが友軍戦闘ユニットを攻撃する。これは、戦闘の10ヘクス以内の全ての友軍司令官を自動的に目覚めさせる。

注意：1812年の前には、このルールは非フランス軍司令官にのみ影響を与える。1812年以降、フランス軍司令官は必勝の信念から生まれるスタミナを失っていた。

11.22 指揮官の前進特典：

通常、スタンダード・ゲーム・ルールでは、1戦闘ユニットのみが戦闘後前進できる。以下の選択ルール

により、もしもあるヘクス内に指揮官が2友軍戦闘ユニットと共にスタックしており 両方とも戦闘後前進の資格を持つと スタック全体が前進できる。もしも両戦闘ユニットが前進すると、それらと共にスタックした指揮官も前進しなければならない。

11.3 マップ外再編成

プレイヤー諸氏は、マップ外で戦闘ユニットを再編成できるが、所属する軍がその補給線をたどるマップ端外を通してのみである。手番プレイヤーは、組織の将校をマップ端ヘクスに移動させ、次に隣にあるはずのヘクス〔つまりマップ外1ヘクスに〕に出す。将校は、マップ外にいる間は攻撃等を受けない。再編成可能な全てのユニットが再編成された後に、それらはマップ外将校の位置からマップに登場しなければならない。もしも最寄りの敵戦闘ユニットが登場ヘクスから6~9ヘクスにいと、再編成された戦闘ユニットと将校は、マップに進入するために追加2MPsを消費しなければならない。もしも敵戦闘ユニットが登場ヘクスの5ヘクス以内にいと、将校は最初に2ヘクスまでどちらかの方向に(マップ外で)シフトできる。これにより、再登場する友軍戦闘ユニットはその全ての許容移動力を消費し、最初のヘクスを越えて移動できない。もしも敵ZOCから解放された登場ヘクスがなければ、プレイヤーは再編成された戦闘ユニットの登場を1ターン遅延させ、組織の将校をマップ端に沿って6ヘクスまでシフトさせることができる。

11.4 親衛隊ユニットの撃退

もしもいずれかの親衛隊ユニット(選択専用ゲーム・ルールで定義される)が、友軍戦闘フェイズの間に不利な戦闘結果(Ae, Ar, Ex)を被ると、5ヘクス以内のその国家の全組織の士気阻喪段階が即時に永久に1/3だけ減少し、端数は所有しているプレイヤーに有利に切り捨てられる。

例外：戦闘結果にかかわらず、もしも親衛隊による攻撃が敵対する陣営の士気阻喪又は崩壊段階を上昇させると、所有プレイヤーの士気阻喪段階は減少しない。

11.5 フランス軍老親衛隊の投入

いかなるキャンペーン・ゲーム・シナリオでも、フランス軍は一度だけ「老親衛隊の投入」と「親衛隊の突撃」を宣言できる。その戦闘に、選択専用ゲーム・ルールに列記されたいずれかの老親衛隊ユニットが参加するいかなる攻撃でも、他の修正に加えて戦闘比率が1コラム増加する。このターンの間に、フランス軍プレイヤーは、老親衛隊歩兵ユニットと共に望むだけの異なる親衛隊の突撃を実施できる。ただし、複数の親衛隊の突撃は、撃退の可能性も増大させる(上記の選択キャンペーン・ゲーム・ルール11.4を参照)。

>> グランド・タクティカル・日本語ルール >>

1.0 はじめに

ナポレオン戦争を通して、敵の連合軍司令官たちはつとに未熟であり、その国家的忠誠心と信条はしばしば矛盾した。彼らは、上層部からの指令を事実上無視し、一方で統合されたフランス軍は、いまだに時間の遅延、距離、命令の明確化等の伝達手段に問題を抱えていた。グランド・タクティカル・ゲームは、簡潔に組織が攻撃、撤退、確地、行軍を行うのかどうかを表示する必要性について考察する。さらに、異なる兵科による優位性のルールに磨きをかけることになる。

グランド・タクティカル・ゲームでは、スタンダードとキャンペーン・ゲーム・ルールから通常と選択の両方の全てのルールを使用する必要がある。

例外：スタンダード・ゲーム(選択ルール1.1)の諸兵科連合効果は、グランド・タクティカル・ゲームでは使用されない。その代わりに、プレイヤー諸氏は同様の効果を達成するために騎兵突撃ルール(グランド・タクティカル・ゲームのルール5.0を参照)を使用しなければならない。

矛盾する場合には、グランド・タクティカル・ルールがスタンダードとキャンペーン・ゲーム・ルールに取って代わる。

2.0 プレイのシークエンスの追加

グランド・タクティカル・ゲームのプレイのシークエンスは、以下のごとくプレイヤー・ターン中の指揮フェ

イズでの追加活動と騎兵突撃セグメントにより、キャンペーン・ゲームのそれとは異なる。

2.11 第1プレイヤー・ターン:

A. 指揮と再編成フェイズ

- 1) 再編成セグメント: キャンペーン・ゲームと同じ。
- 2) 指揮セグメント: 指揮フェイズの間に各プレイヤーが自軍各司令官に5つの命令の1つを与えることを除き、キャンペーン・ゲームと同じ。

B. 移動フェイズ

- 1) 指揮移動セグメント(キャンペーン・ゲームと同じ)。
- 2) 個別移動セグメント(キャンペーン・ゲームと同じ)。
- 3) 突撃セグメント: このセグメントの間に、プレイヤーは騎兵突撃の手順を実施し、自軍戦闘フェイズの間に自軍騎兵を敵が占めるヘクス内に進入させ、そこに留まる可能性を認める。

C. 戦闘フェイズ

スタンダード・ゲームと同じ

3.0 命令

プレイヤーは、自軍の全ての司令官に命令を発しなければならない。命令は、指揮フェイズの間に発せられる。命令には、攻撃 [Attack] , 通常 [Ordinary] , 確保 [Hold] , 撤退 [Withdraw] , 行軍 [March] があり、それぞれ異なる要件を持つ。

3.1 手順

各司令官の命令ディスプレイ上に、5つの可能な命令が表示されている。指揮セグメントの間に、プレイヤーは現行許容 [Current Capacity] マーカーを新たな命令を表示するために移動させることができ、又は司令官の命令を変更しないことを選択できる。命令は両陣営の最高司令官から発令されるものと見なされ、敵戦闘ユニットやそのZOCから解放された最短経路を通る。もしも司令官が10移動ポイントを超えていると、変更は1ターン遅延し、もしも20移動ポイントを超えていると2ター

ン遅延する等である。伝令経路を決定している時には、所有しているプレイヤーは(自身の選択で)歩兵又は騎兵MP率のどちらかで地形コストをカウントする。他の全ての移動とは異なり、この伝令経路は+2MPsのコストで非橋梁大河ヘクスサイドを渡ることができる。ただしサイを1つ振る。「6」の目で伝令が溺れ、新たな伝令を派遣しなければならない!



3.2 命令ディスプレイ

ゲームでの各司令官について(もしも存在すれば Napoleon は除く),その司令官に割り当てられた命令を記録するためのディスプレイがある。セットアップの間に、「現行許容」[“Current Capacity”]マーカーを、現在の命令を表示するために各司令官のディスプレイ上の番号付きボックス内に自由に置く。プレイヤーは、自軍指揮セグメントの間に命令を変更できる。命令は、変更されるまでは有効のままである。Napoleon は、命令トラックを持たない。彼が指揮下に置いた軍団は、個別に命令を持つことができる。これらは、プレイのシークエンスのフェイズA.2の間にのみ変更できる。

3.3 ユニットへの命令の影響

司令官に与えられた命令は、その司令官が指揮下に置く部隊が移動、攻撃と戦闘後の退却と前進ができるのかどうかを明示する。これらの制限は、自身の統率の下に移動している部隊には影響を与えない。

3.31 任意の退却結果:

もしもその戦闘での自軍戦闘ユニットが、現行命令によって許されていれば、手番プレイヤーはサイを振る代わりに任意に「Ar」の結果を取ることで戦闘を解決できる。もしも現行命令が許し、しかも自軍戦闘ユニットが少なくとも攻撃部隊の戦闘戦力と同等であると、もしも手番プレイヤーが実行していなければ、非手番プレイヤーは任意に「Dr」を取ることができる。士気阻喪状態の部隊は、任意退却を取ることを禁じられる。

例外: 士気阻喪状態は、騎兵が任意退却を取ることを妨げない。騎兵は、もしも敵騎兵が対峙していると、任

意に退却できない(キャンペーン・ゲーム・ルール 11.11 を参照)。

3.4 命令の定義

3.4.1 攻撃 [Attack] (ボックス 1):

移動している部隊は、通常移動して敵 ZOC に進入できる。その移動フェイズを敵 ZOC 内で開始している戦闘ユニットは、直接隣の敵 ZOC に移動できる。攻撃命令を与えられた戦闘ユニットは、任意に退却結果を取ることができない(騎兵を除く)。

3.4.2 通常 [Ordinary] (ボックス 2):

移動している部隊は、通常移動して敵 ZOC に進入できる。これらは、隣接する敵戦闘ユニットを攻撃しなければならず、任意に退却できない(騎兵を除く)。

3.4.3 確保 [Hold] (ボックス 3):

移動している部隊は、通常移動する。これらは、敵 ZOC に進入できない。確保命令を与えられた部隊は、隣接する敵戦闘ユニットを攻撃することを要求されない。ただし、もしも攻撃すると、攻撃側に隣接する全ての敵戦闘ユニットが攻撃されなければならない。これらは戦闘後前進できないが、任意に退却結果を取ることができる。

3.4.4 撤退 [Withdraw] (ボックス 4):

移動している部隊は、通常移動する。これらは、敵 ZOC に進入できない。その移動フェイズを敵 ZOC 内で開始する全ての戦闘ユニットは、続く戦闘フェイズの間に自動的に「Ar」の結果を取らなければならない。もしも退却できなければ、その代わりに通常に攻撃するが、戦闘後前進はできない。

3.4.5 行軍 [March] (ボックス 5):

移動している部隊は、最短ルート(移動ポイントに換算して)でその目的地としてあげられた町又はシャトウ・ヘクスに移動しなければならない。行軍命令を持つ部隊は、ターン毎に +1 移動ポイントの特典を受け取る。これらは、連続するゲーム・ターンに、目的地に向かって移動を継続しなければならない。もしも指揮下に置か

れると、他の命令か又は元の目的地に到着する前に新たな目的地を与えることができる。その目的地に到着したら、新たな命令なしにその 3 ヘクス以内のどこかに移動できる。行軍命令は、もしも部隊が敵戦闘ユニットの 3 ヘクス以内を通過すると無効となる。もしも行軍命令を持つ組織が敵戦闘ユニットの接近によって中止させられると、常に「確保」命令が適用されるものと見なされる。

4.0 砲兵

砲兵は、隊列を縦深に掃射できた跳弾の圧倒的な効果が頼みだった。横隊の攻撃隊列や散兵線は、魅力的な目標を提供しなかった。このタイプの組織は、防御の歩兵も存在している場所では安全に使用できなかった。短射程では、砲兵は砲員にとって極めて危険な事態のために取っておいた散弾射撃を使用した。ヘクスの半分未満の射程(100 ~ 200 メートル)が最も効果的だった。そのような短射程では、精度が格段に上がったからだ。

4.1 砲兵と敵の密集

10 以上の歩兵戦闘戦力ポイントを含んでいるヘクスを攻撃(自身又は他の友軍戦闘ユニットと共に)又は砲撃している砲兵ユニットは、戦闘結果表上でサイを振る時に 1 を差し引く。このルールは、もしも防御しているか散弾を使用していると(ルール 4.31 を参照)、何ら効果を持たない。

4.2 瞰射 [かんしゃ] [Plunging Fire]

長射程での拌み撃ちの効果をシミュレートするために、高地で砲撃攻撃を実施している砲兵ユニットは、戦闘戦力の減少を被らない。その代わりに、その戦闘戦力は砲撃攻撃において 2 だけ増加する。例えば、適所に位置された 2 の砲撃戦力持つ砲兵ユニットは、4 に増加された砲撃戦力を持つことになる。

例外：1 の戦闘戦力を持つ砲兵ユニットは、2 に増加するだけである。



4.2.1 瞰射の制限：

追加の戦闘戦力を受け取るためには、射撃している砲兵ユニットが斜面ヘクスサイド（上り斜面）に隣接する斜面ヘクス上に存在し、しかも目標ヘクスが小溪谷ヘクスでなければならない。加えて、この特典は、もしも砲兵が砲撃している場合にのみ適用される。

例：上図の各ヘクスには、もしも砲兵が占めているヘクスから砲撃していると、追加の戦闘戦力を受けるのかが表示されている。

4.3 防御での砲兵

ヘクス内で単独の砲兵は、1の戦闘戦力で敵歩兵や騎兵に対して防御する。もしも砲兵が友軍歩兵や騎兵と共にスタックしていると、その戦闘戦力は減少しない。

4.3.1 散弾射撃：

散弾 [canister] の効果をシミュレートするために、砲兵ユニットが敵歩兵によって攻撃されている場所では（他の友軍又は敵戦闘ユニットを含むかどうかにかかわらず）、防御側は最終結果の「緩和」を試みることができる。戦闘結果のサイが振られた後で、結果が適用される前に、防御側は各砲兵ユニットについて再びサイを振ることができる。もしもこのサイの目が攻撃を受けている砲兵ユニット（たち）の記載された戦闘戦力以下であると、結果が1段階緩和される。：そのヘクス内の影響下の全てのユニットについて、DeはDrに、ExはDrに、AeはArになる。

例外：散弾射撃は、稜線ヘクスサイドを越えて攻撃している敵戦闘ユニットに対しては使用できない。

例：攻撃している敵歩兵は、戦闘戦力が4の砲兵ユニットに対してDe（防御側除去）を出した。2回目のサイ振りでも1～4の目が出るとDr（防御側退却）になる。

5.0 騎兵突撃

騎兵突撃ルールは、歩兵組織に与える効果をあらわす。歩兵は、騎兵に攻撃された時には「方陣」（騎兵に対しては極めて有効な静止隊形だったが、砲兵や歩兵には脆かった）を形成することを強いられた。

5.1 ルールの概要

従来の攻撃を行うことに加えて、騎兵ユニット（騎砲兵を含める）は、敵歩兵や砲兵ユニットに対して特別な「騎兵突撃」攻撃を行うことができ、騎兵突撃CRT上で解決される。もしも騎兵突撃を実施する場合には、目標ヘクスは通常戦闘フェイズの間に他の友軍戦闘ユニットによっても攻撃されなければならない。騎兵ユニットは、同一プレイヤー・ターンの間に騎兵突撃と従来攻撃の両方を行うことはできない。

5.2 手順

移動フェイズの間に、突撃している単一の騎兵ユニットは、敵ZOCを退出又は通り抜けて移動し、敵が占めるヘクス内に直接進入して突撃できる。（スタッキングの目的においては、敵戦闘ユニットはカウントしない。）突撃セグメントの間に、騎兵突撃CRT（のみ）を使用して騎兵突撃戦闘が解決される。単純に突撃を受けた敵戦闘ユニットの戦闘戦力から騎兵ユニットのそれを差し引き、その差（通常は負の数）は騎兵突撃CRT上で見つけられる差となる。「0」以上の突撃差は、-1のコラムで解決される。特定の目標ヘクスに対する騎兵突撃は、同一ヘクスが他の友軍戦闘ユニット（突撃していない騎兵ユニットを含むことができる）により従来の攻撃を受ける同一プレイヤー・ターンの間にのみ行われることを忘れないこと。

5.3 騎兵突撃制限

1騎兵ユニットによる1騎兵突撃のみが、1戦闘フェイズに特定のヘクスに対して行われ得る。騎兵は、森林、町、シャトウ・ヘクス内の敵戦闘ユニットに対しては突撃できない。歩兵と砲兵は、騎兵突撃には参加できない（従来の攻撃のみを後続する）。騎兵ユニットは、敵騎兵ユニットを含んでいるヘクスに突撃できる。士気阻喪状態の騎兵ユニットは、騎兵突撃を実施できない。

5.3 騎兵突撃の結果

騎兵突撃の結果は、除去か蹂躪のどちらかである。除去の結果では、騎兵ユニットは単に除去される。蹂躪の結果では、参加した友軍騎兵ユニットは突撃を受けた敵戦闘ユニット(たち)と共に敵が占めるヘクス内に留まり、後続する従来の攻撃結果を待つ。

蹂躪に成功したヘクス内には敵ZOCは及ばないが、突撃している騎兵ユニットのZOCは通常に周囲全ヘクス内に及ぶ。戦闘フェイズの間に到来する従来の攻撃では、蹂躪を受けた敵戦闘ユニットの退却ルートは切断されたものと見なされる。突撃している騎兵ユニットは、後続する攻撃に自身の攻撃戦力を加えることはできないが、もしも後続する攻撃に歩兵と砲兵の両方も存在していると、諸兵科連合コラム・シフト効果を受け取る目的においては騎兵と見なされる。もしも続く戦闘の結果がDr, De, Exであると、全ての敵戦闘ユニットが突撃下ヘクスから取り去られ、突撃している騎兵ユニットはそのヘクス内に留まる。加えて、攻撃している戦闘ユニットの1つは、通常にそのヘクス内に戦闘後前進できる。Exの結果では、最初に突撃している騎兵を交替の対象としてカウントする。

もしも騎兵突撃結果が蹂躪で、後続する攻撃の結果がDr, De, Ex以外であると(すなわち、突撃を受けた敵戦闘ユニットを駆逐することに失敗する)、突撃している騎兵ユニットは代わりに後続する攻撃の後に除去される。敵対している戦闘ユニットたちは、決して戦闘フェイズを一緒にスタックして終了できない。

>> Exclusive Rules 日本語ルール >>>>>>

1.0 はじめに

1813年秋、ナポレオンは危険な状況にあった。オーストリア、プロシア、ロシア、スウェーデンの4カ国の大軍(連合軍)がライプツィヒに集まるうとしていた。フランス軍は、町の周辺で戦うことを強いられ、マルモン元帥がいみじくも状況を「漏斗の底」と述べたごとく、全周を囲まれた。完全な数的劣勢にもかかわらず、フランス軍は伸びきって行軍してくる連合軍隊列の中間に位

置するという利点を有し、内線に隊列を集中することにより、連続的な脅威に対処するための再配置の機会が与えられていた。

1.1 ゲーム付属品目録

Napoleon at Leipzig の完全なゲーム・セットには、以下が含まれる。:

- 2枚の22" x 34" ゲーム・マップ
- スタンダード, キャンペーン, グランド・タクティカル, 専用ルールを含んでいるルール・フォルダー
- セットアップ表を含んでいるスタディ・フォルダー
- 1. 5枚の打ち抜きカウンター: 360 コマ
- ゲーム・ボックス
- 1つの六面体サイコロ

もしもこれらの部品が欠けているか質問があれば、消費者サービスまで手紙を。:

CLASH OF ARMS GAMES
The Byrne Building, #205
Lincoln and Morgan Sts.
Phoenixville, PA 19460

1.2 ゲーム・マップ

ゲーム・マップは、2枚の22" x 34" セクションから成り、セクションSをセクションNに重ねて一緒に正確に置かなければならない。ルールでは、各ヘクス番号の後に文字コードが続く。:南についてはSで北についてはNである。

例: Wachau は、ヘクス 4610S である

1.3 競技用コマ

フランス軍は、以下から成る。:

- フランス軍正規兵ユニット レッドの帯を持つメディアム・ブルー
- フランス軍親衛隊 ゴールドの表面を持つダーク・ブルー
- フランス帝国は多数の国家から成り、その多くは以下の通りである。:
- ドイツ軍 ダーク・ブルーの表面を持つライト・ブルー

ドイツ軍騎兵 ダーク・ブルーの表面を持つホワイト
イタリア軍 ゴールド/グリーンの帯を持つグレイ
ポーランド軍 ゴールドの帯を持つクリームゾン

連合軍は、以下から成る。:

オーストリア軍 様々な表面を持つホワイト
オーストリア軍第 軍団 グリーンの帯を持つライ
ト・グリーン
スウェーデン軍 イエローの表面を持つダークブル
ー
プロシア軍 メディウム・ブルーの帯を持つライ
ト・ブルー
プロシア軍親衛隊 (Gde) レッドの表面を持つダーク
・ブルー
ロシア軍 様々な表面を持つダーク・グリーン

1.4 ゲーム・スケール

各六角形 (ヘクス) は、対辺間距離が実際の 480 メートルをあらわす。戦闘戦力ポイントは 350 ~ 800 名、又は 1 個砲兵中隊 (砲 6 ~ 14 門) をあらわす。ゲーム・ターンは、24 時間法で示される 1 ~ 3 時間をあらわしている。

2.0 補給と指揮の専用ルール

以下の専用補給ルールと指揮ルールは、Napoleon at Leipzig にのみ適用される。

2.1 補給源

全てのフランス軍の補給は、1124N(含む)の南のいずれかの西マップ端ヘクス又はヘクス 4010N と 6923N 間の北東マップ端ヘクスまでたどられる。全ての連合軍の補給は、いずれかの南マップ端ヘクス、6923N の南の東マップ端ヘクス、ヘクス 4010N の西の北マップ端ヘクスまでたどられる。

2.2 朝寝坊

もしもキャンペーンと / 又はグランド・タクティカル・ゲーム・ルールでプレイしていると、全てのフランス軍司令官 (のみ) は、このルールを受ける (キャンペ

ーン・ゲーム・ルール 11.21 を参照)。Napoleon at Leipzig では、選択ルールではない。

(提案) 試みる各ターン毎に 1 を差し引くこと。さもなければ、Ney は決して 16 日に参加できない。

2.3 フランス軍の司令官

ナポレオンの元帥たちの多くは、その指導者としての手腕と才能を欠いていた。ネイ元帥は、1812 年のロシア戦役から全く回復していなかった。彼はますます思考の混乱の兆候を示し、それを激烈な個人的行動で償った。しばしば彼は自身の指揮所を放棄し、戦いの真っ只中に身を置いた。ミュラーについては、増大するナポレオンの野望に対して沸き上がる不信と心の動揺に加えて、彼の才気は主に騎兵の扱いに限られていた。それ故、もしもキャンペーンと / 又はグランド・タクティカル・ゲーム・ルールでプレイしていると、以下の特別ルールがネイとミュラーに適用される。

2.3.1 Murat 元帥:

Murat は、その指揮能力に対して、各フランス軍騎兵軍団組織を 1 / 2 としてカウントすることができ、同様に各個別騎兵ユニットを 1 / 2 としてカウントできる。もしもその騎兵が士気阻喪状態であると、1 としてカウントする。したがって、彼は、騎兵組織又は戦闘ユニットを歩兵の 2 倍指揮下に置くことができる。

2.3.2 Ney 元帥:

もしも Ney が攻撃命令を与えられると、彼の指揮範囲は 2 ヘクスに減少し、この距離を越えるいかなるユニットも指揮下に置くことができない。ただし、この時 Ney と共にスタックしたいいかなる戦闘ユニットも、それらが参加するいかなる戦闘でもプラス 1 (又はマイナス 1) のサイの目修正特典を受ける (フランス軍プレイヤーの裁量で) が、砲兵の砲撃は例外である。

2.4 最高司令官

もしもグランド・タクティカル・ゲームをプレイしていると、Napoleon はフランス軍の最高司令官である。連合軍の最高司令官は、Schwarzenburg である。Monarchs は、Schwarzenburg と共に存在し、彼の命令を他の連合

軍司令官に送るものと見なされる。

3.0 専用地形ルール

以下の専用地形ルールは、Napoleon at Leipzig にのみ適用される。

3.1 移動への地形の影響

あるヘクスに進入するための基本的なコストは、1 移動ポイントである。一定のヘクスに進入するための実際のコストは、ヘクス内の地形、越えるヘクスサイド、戦闘ユニットのタイプによって増減し得る。

1つのヘクスから道路や小道に沿って隣接ヘクスに移動する戦闘ユニット又は指揮官は、そのヘクス内の他の地形にかかわらず、道路や小道のコストのみを消費する。道路や小道が横切る全大河又は小川ヘクスサイドは、橋梁ヘクスサイドとして見なされる。戦闘ユニットと指揮官は、橋梁の地点でのみ大河を渡ることができる。橋梁を持たない小川ヘクスサイドは、追加の2 移動ポイントのコストで渡ることができる。移動についての地形効果は、累積される。

例：もしも歩兵ユニットが小川ヘクスサイドを越えて小溪谷地形ヘクスに入ると、その移動についてのコストは3 移動ポイントである。

3.2 戦闘への地形の影響

防御している戦闘ユニットは、地形の特徴によって自身の戦闘戦力を3 倍、2 倍、半減され得る。攻撃している戦闘ユニットは、攻撃下のヘクス又は攻撃しているヘクスサイドを通り抜ける地形により、自身の戦闘戦力を半減され得る。戦力を半減させる時には、端数を切り上げる。地形の影響は、戦闘については累積されない。シャトウ内の戦闘ユニットが小川ヘクスサイドを通して攻撃されても、3 倍にされるだけである。

3.3 支配地域への地形の影響

支配地域は、橋梁のあるなしにかかわらず、大河ヘクスサイドを越えて及ばない。ZOCは、シャトウや要塞化町ヘクス内には及ばない(ただし、外には及ぼす)。

3.4 シャトウと要塞化町ヘクス

シャトウと要塞化町ヘクスは、野戦砲兵に対して強固な壁で守られており、ゲームでも防御的な特典を提供する。

注意：シャトウ・ヘクスは全周防御を提供し、要塞化町ヘクス(Leipzig にのみ見られる)は、「城壁」ヘクスサイドを越える攻撃に対してのみ特典を受け取る。さもなければ、通常の町ヘクスとして扱うこと。

3.41 ZOCs :

シャトウ/要塞化町ヘクス内の戦闘ユニットは攻撃することを要求されないが、もしも攻撃することを選択すると、隣接する全ての敵戦闘ユニットがいくつかの友軍戦闘ユニットによって攻撃されなければならない。ZOCは外に及ぶが、シャトウ/要塞化町ヘクス内には及ばない。隣接する友軍戦闘ユニットは、この場合に敵戦闘ユニットを攻撃しなければならない。

3.42 スタッキング :

いかなるフェイズの終了時にも、1 戦闘ユニット(ブラス何人かの指揮官)のみがシャトウ/要塞化町ヘクスを占めることができる。

3.43 戦闘ユニットへの影響 :

指揮下でシャトウ/要塞化町ヘクスを占めている時には、防御している歩兵ユニット(のみ)は、以下の特別な特典を受け取る。:

- 1) 全ての戦闘戦力が3 倍になり、しかも
- 2) 「4 対1」以上の攻撃は、「4 対1」の比率コラムで解決され、しかも
- 3) 「Dr」の結果は「効果なし」として扱われ、しかも、
- 4) 「De」の結果は「Ex」として扱われる。

例外：防御している歩兵ユニットは、もしも現行それらが非指揮下状態又は士気阻喪状態であると、その戦闘戦力が3 倍になる以外の特典を受け取らない。

3.44 砲撃 :

砲兵ユニットは、決してシャトウ/要塞化町ヘクス内に砲撃できない。これらは、もしも隣接している場合にのみ攻撃できる。

3.4.5 戦闘後の前進と退却：

カラのシャトウ / 要塞化町ヘクス内への戦闘後前進と、友軍が占めるシャトウ / 要塞化町ヘクス内への退却は禁止される。友軍ユニットは、これらのヘクスの外に置き換えることはできない。

3.5 フランス軍専用ルール

もしもキャンペーンと / 又はグランド・タクティカル・ゲーム・ルールをプレイしていると、フランス軍プレイヤーについて以下の特別な再編成ルールを使用する。

ステップ1 ステップ2 ステップ3 ステップ4

3.5.1 フランス軍親衛隊：

フランス軍老親衛隊の一定のユニット (Christi, Michel, Rousse, Rotten) は、4段階の戦力を提供する2つのカウンターを持つ。各ユニットは、一度のみではなく3度再編成ができる。プレイでは、1つのカウンターののみがそのユニットの現行戦闘戦力を反映している。以下のフランス軍ユニットも、4ステップを持つ。：Lacoste(IY), Flamin(IIY), Walt(GC)。

4.0 小シナリオ

プレイヤー諸氏は、この項からシナリオを選択し、そのシナリオについてのセットアップを参照する。シナリオの特別ルールによって特に修正されない限り、全てのスタンダード・ゲーム・ルールが有効である。

4.1 セットアップ表

各戦闘ユニットと指揮官は、スタディ・フォルダーの戦闘ユニット表に列記される。指揮官は、その組織名の下に列記され、その組織内の戦闘ユニットはその直下に列記される。

指揮官と戦闘ユニット名称の下には、3つの異なる時点での戦闘ユニットの位置を表示している3つのコラムがあり、4つのシナリオの開始日に一致する。例えば、Leibertwolkwitz シナリオ (専用ゲーム・ルール 4.4 を参照) をプレイしている時には、最初のコラムからの組

織 (10月14日) のみを使用し、他の2つのセットアップ・コラムは無視すること。

もしも特定のシナリオ開始時にマップ上にユニットがセットアップされると、ヘクス番号を持つことになる。そのような全てのユニットは、プレイの開始前にマップ Leibertwolkwitz 上に置かれなければならない。もしも戦闘ユニットや指揮官がセットアップ内にヘクス位置を持たなければ、それは増援として出現し、指定されたターンにゲームに登場する。登場ヘクスは、ターン記録トラック上に列記される。

4.2 勝利条件

スタンダード・ゲームの勝利条件は、各シナリオのテキストに列記される。(スタンダード・ゲーム・ルールのルール 13.0 を参照)

4.2.1 自動的勝利：

もしもフランス軍がその士気阻喪段階に到達するか又はもしも連合軍がその士気阻喪段階に到達すると、敵対しているプレイヤーは自動的勝利を達成する。

4.3 シナリオ情報の概要

以下の情報は、全てのシナリオに当てはまる。

4.3.1 第1プレイヤー：

連合軍プレイヤーは、常に第1プレイヤーである。

4.3.2 スタンダード・ゲーム：

プレイヤー諸氏は、以下の項からシナリオを選択し、そのシナリオについてのセットアップを参照する。シナリオ特別ルール又は選択ルールについての相互の同意によって特に修正されない限り、全てのスタンダード・ルールが完全に有効となる。

4.3.3 シナリオの境界線：

一定のシナリオでは、プレイについての境界線が述べられる。これは、いかなる状況下でも越えることができない。もしもシナリオの間に「マップ端」として見なされる境界線をユニットが越えると、それらは除去される。

この境界線を越えてセットアップすることを表示されるユニット、又はそれを越えて到着する増援は、プレイには参加しない。

4.3.4 増援：

ターン記録/増援トラック上に表示されるシナリオの期間中にプレイ内のマップ・エリアに登場する全ての増援を使用すること。

4.3.5 士気阻喪と崩壊の段階：

これらの段階は、除去ユニットを個別の場所で管理して合計しなければならない。キャンペーン・ゲームとは異なり、死傷段階記録のためのトラックはない。除去ユニットは、シナリオ開始時のその額面値を基本に合計される（常にその完全戦力面を基本に合計するキャンペーンゲームとは異なる）。

4.4 1813年10月14日、Leibertwolkwitz

スタディ・フォルダーの戦闘序列の14日のコラムに従い、南マップ上に全てのユニットをセットアップすること。このシナリオは、10月14日の1100時に開始され、1800時に終了する（8ターン）。

4.4.1 士気阻喪と崩壊の段階：

フランス軍の士気阻喪：	30
連合軍の士気阻喪：	30
連合軍の崩壊：	45

4.4.2 勝利条件：

14日は、連合軍の目的は決戦ではなく威力偵察だった。フランス軍の命令は、単に Markleeberg ~ Leibertwolkwitz ラインを確保することだった。連合軍プレイヤーは、このシナリオで勝利ポイントを受け取る唯一のプレイヤーである。連合軍プレイヤーは、もしもゲームの過程で15勝利ポイントを蓄積すると勝利する。フランス軍プレイヤーは、ゲームの終了までに連合軍プレイヤーが12勝利ポイント未満しか持たなければ勝利する。

1) 連合軍プレイヤーは、いずれかのフランス軍プレイヤー・ターンの間に、連合軍支配下ヘクスに移動して入る各フランス軍歩兵旅団について1勝

利ポイントを受け取る。

2) 連合軍プレイヤーは、いずれかのフランス軍プレイヤー・ターンの終了時に、以下のいずれかの町の中にある各自軍ユニットについて12勝利ポイントを受け取る。： Markleeberg, Wachau, Leibertwolkwitz。

4.4.3 特別ルール：

このシナリオは、南マップ上でのみプレイされる。南マップを離脱することを強制されるいかなるユニットも代わりに除去される。シナリオは南マップ上でのみプレイされるので増援はなく、Napoleon と Leipzig 監視軍団は使用されない。プロシア軍第 軍団はその将校を欠いており、統率の使用又は Barclay からの統合スタックの直接指揮によってのみ移動できる。

4.5 1813年10月16日 Wachau

スタディ・フォルダーの戦闘序列の16日のコラムに従い、Parthe 川と Elster 川の南東に全てのユニットをセットアップすること。このシナリオは、10月16日0600夜間ターンに開始して1800時に終了する（11ターン）。

4.5.1 士気阻喪と崩壊の段階：

フランス軍の士気阻喪：	113
連合軍の士気阻喪：	87
連合軍の崩壊：	131

4.5.2 勝利条件：

フランス軍プレイヤーは、もしも連合軍が士気阻喪段階に到達し、フランス軍の損失が50戦力ポイントを超過しなければ勝利する。連合軍プレイヤーは、もしもフランス軍の勝利を妨げると勝利する。

4.5.3 シナリオの境界線：

このシナリオは、両マップの一部でプレイされる。プレイ内エリアの西の境界線は、ヘクス 2925N と 5410N 間の Parthe 川と Elster 川のラインとして定義される。

このラインを越えるか又はマップからの退出を強制されるいかなるユニットも除去される。

4.54 特別ルール:

連合軍の士気阻喪と崩壊の段階は、フランス軍が以下のヘクスを占めることによって減少する。:

- 1) 4315S, 4814S, 4913S, 5315S, 5810S について3ポイントずつ。
- 2) 4617S, 4918S, 3510S, 3413S, 6312S について5ポイントずつ。
- 3) 4625S, 3123S, 3316S について10ポイントずつ。

4.6 1813年10月16日, Moeckern

スタディ・フォルダーの戦闘序列の16日のコラムに従い、北マップ上のElster川のFlosse支流の北で3600ヘクス列の西に全てのユニットをセットアップすること。このシナリオは、0600夜間ターンに開始して1800時に終了する(11ターン)。

4.61 士気阻喪と崩壊の段階:

フランス軍の士気阻喪: 16
連合軍の士気阻喪: 18
連合軍の崩壊: 31

4.62 勝利条件:

連合軍は、もしもフランス軍が士気阻喪段階に到達し、しかも連合軍が9戦闘戦力ポイントを超過して損失していなければ勝利する。フランス軍プレイヤーは、連合軍の勝利を妨げれば勝利する。

4.63 シナリオの境界線:

このシナリオは、北マップ上でのみプレイされる。このシナリオについてのプレイ・エリアは、Elster川のFlosse支流の北と3600ヘクス列の西として定義される。このラインを越えるか又はマップからの退出を強制されるいかなるユニットも除去される。

4.7 1813年10月18日, Leipzig

スタディ・フォルダーの戦闘序列の18日のコラムに従い、両マップ上に全てのユニットをセットアップすること。このシナリオは、10月18日0600夜間ターンに開始して1800時に終了する(11ターン)。

4.71 士気阻喪と崩壊の段階:

フランス軍の士気阻喪: 125
連合軍の士気阻喪: 169
連合軍の崩壊: 255

4.72 勝利条件:

連合軍は、ゲームの終了までにフランス軍を士気阻喪段階に到達させることによって勝利する。フランス軍は、連合軍の勝利を妨げることによって勝利する。

4.73 特別ルール:

スタディ・フォルダーの11ページに列記された全てのポーランド軍ユニットは、0900ターンになるまでは移動できない。フランス軍の士気阻喪段階は、プレイの間に撃破された4連合軍戦闘戦力毎に1ずつ増加する。フランス軍の士気阻喪段階は、フランス軍プレイヤー・ターンの終了時に、Leipzig要塞化町ヘクスに隣接する敵戦闘ユニット占有の各ヘクス毎に15ずつ減少する。

5.0 キャンペーン・ゲーム

キャンペーン・ゲームは、1813年10月16日の0600時に開始される。スタディ・フォルダーの「10月16日」と標記された戦闘序列のコラムに従うか、又はスタディ・フォルダー2ページに説明した変更方法を使用して、各ユニットを表示されたヘクスにセットアップすること。

5.01 開始日の変更:

キャンペーンは、10月14日1100に開始できる。勝利条件は16日と同様(下記の専用ルール5.03を参照)であるが、「10月14日」のコラムに従ってセットアップすること。

5.02 キャンペーン・ゲームの士気阻喪:

様々な軍の各組織についての士気阻喪段階は、以下に列記される。ある組織は、戦闘損失がここに表示された(死傷段階トラック上にも記載されている)段階以上になる時に士気阻喪状態となる。

フランス軍歩兵軍団: 0G-10; IY-9; IIY-8; II-13; III-18; IV-11; VI-16; VII-11; VIII-10; IX-7; XI-14;

L0-6

フランス軍騎兵軍団：GC-5; IC-7; IIC-4; IVC-3 VC-3

オーストリア軍軍団：I-10; II-6; III-7; IV-11; G-13;
1Lt-5; 2Lt-4

ロシア軍軍団：W-8; L-10; P-3; S-7; Z-9; K-25; D-15

プロシア軍軍団：I-13; II-15; III-13

スウェーデン軍軍団：S-13

5.03 キャンペーン・ゲーム勝利条件：

連合軍プレイヤーは、最終ターンの終了時まで
Leipzig 橋梁（ヘクス 3627N と 3727N 間に位置する）を
破壊することによって勝利する。橋梁が破壊された時に
は、ただちにゲームが終了する。Leipzig 橋梁は、もし
も 10 月 19 日に開始されるいずれかのプレイヤー・ター
ンに、連合軍戦闘ユニット(たち)がヘクス 3627N か 3727N
に隣接して終了すると、破壊されたものと見なされる。
もしも連合軍戦闘ユニットが 19 日の前に移動して隣接し
ても効果はない（橋梁は、19 日になるまでは爆破されな
かった）。

例外：IY, IIV, OG, GC プラスいずれかの 7 個歩兵軍
団と 3 個騎兵軍団の生き残っている全てのユニットが非
士気阻喪状態で Elster 川の西にあり、橋梁が 10 月 19
日ゲーム・ターンの 0900 時の終了までに破壊されなけれ
ば、フランス軍プレイヤーが勝利する。

連合軍が 19 日の前に勝利するためには、フランス軍を
士気阻喪段階に到達させなければならない。これは、各
フランス軍指揮フェイズの再編成セグメント終了時に、
永久除去ユニット・ボックスと再編成可能ボックスを現
在占めている全ての戦闘ユニットの額面値を合計するこ
とにより決定される。もしもこの合計が 143 以上である
と、フランス軍は壊滅して連合軍プレイヤーが勝利する。

フランス軍プレイヤーは、連合軍の勝利条件を妨げる
ことによって勝利する。

6.0 選択専用ルール

以下のルールは、全くの選択である。全てのプレイヤ
ーが合意しなければ使用できないが、もしもキャンペ
ーンとノ又はグランド・タクティカル・ゲームをプレイし
ている場合には、下記のルール 6.1 を使用しなければなら
ない。

6.1 特別な親衛隊ユニット

以下のユニットは、スタンダード・ゲーム・ルールか
キャンペーン・ゲーム・ルールのどちらかでプレイして
いる場合に、選択スタンダード・ゲーム・ルール 14.2 と
ノ又はキャンペーン・ゲーム・ルール 9.4（親衛隊ユニ
ットの撃退）によって影響を受ける。：「GC」と標記され
た全てのフランス軍帝国親衛騎兵旅団と「OG」と標記され
た全てのフランス軍老親衛歩兵旅団（前者は、選択ス
タンダード・ゲーム・ルール 14.2 による影響を受けない）
並びに連合軍の 2 個ロシア軍師団、Udon と Rosen、プ
ロシア軍の Gd. Alvins 旅団。

以下のユニットは、スタンダード・ゲーム・ルール
かキャンペーン・ゲーム・ルールのどちらかでプレイし
ている場合に、選択スタンダード・ゲーム・ルール 14.3
とノ又はキャンペーン・ゲーム・ルール 9.5（フランス
軍老親衛隊の投入）によって影響を受ける。：「OG」と標
記された全ての老親衛隊歩兵旅団（Christi, Michel,
Rousse, Rotten）。

6.2 イギリス軍のコングリーヴ・ロケット砲

その斬新さ故に、イギリス軍のロケット砲部隊に射撃
されたフランス軍部隊は、一時的に士気阻喪する。

6.21 ルールの概要：

カウンター・シート上には、ロケット砲部隊のカウン
ターが用意されている。もしもプレイに参加すると、こ
のユニットは 10 月 18 日 1000 時に列記されたスウェー
デン軍ユニットと共に、将校 Stedink の完全な指揮下で到
着する。

6.22 ロケット砲攻撃の効果：

ロケット砲部隊は、使用されるまでは、ゲームを通し

て通常の騎兵ユニットと同様に攻撃、防御、移動を行う。ただし、ゲーム毎に一度特別なロケット砲攻撃を行うことができる(ロケット砲防御はない)。これを行う時には、通常に隣接する敵ユニットを攻撃する(このユニットは、砲兵とは見なされない)。ロケット砲部隊は、個別に又は他の友軍戦闘ユニットと組み合わせて攻撃できる。ロケット砲攻撃においては、その1の戦闘戦力を適用させるのに加えて、ロケット砲によって攻撃される敵ユニットは、そのターンについてのみ、自動的に自身の組織の士気段階が4ポイントだけ減少を被る。加えて、実際に攻撃された敵ユニットは、自動的に「Dr」を被る(自身の選択で、連合軍プレイヤーはCRT上に表示された実際の結果を適用させることができる)。いったん使用されると、ロケット砲ユニットはプレイから取り去られる。

6.3 ティーム・プレイと命令

多人数ゲームでは、以下のルールを使用すること。

6.3.1 ルールの概要：

このオプションを、グランド・タクティカル・ルールからの「命令」と組み合わせて使用すること。もしもフランス軍プレイヤーが複数であると、1人がゲームの期間中を通して Napoleon (最高司令官)の役割を演じる。他のプレイヤーは、Napoleon カウンターを操ることができない。同様に、連合軍プレイヤーは、Schwarzenberg(最高司令官)、Blucher、Bennigsen、Bernadotte、Barclay をあらかずすることができる。

6.3.2 目的地ヘクス：

ヘクス番号ではなく、何らかの構築物(町やシャトゥ)を含んでいるヘクスの地名のみを目的地として使用できる。

6.3.3 プレイヤー間の意志疎通：

プレイヤー諸氏は、司令官たちが同一ヘクス内に一緒にスタックしているか、又は隣接して存在していない限り、自身の意図について自由に討議できない。副官を介して書簡を送ることはできる。

6.3.4 副官：

ブランク・カウンターを利用して書簡を送っている司令官のヘクスを発し、メモをティーム・プレイヤーの間に届けることができる。副官は、移動フェイズの間に移動し、あたかも騎兵のごとく移動ポイントを消費し、10の許容移動力を持つ。メモに書かれた以上の意志疎通は認められない。

7.0 デザイン・クレジット

Game Design: Kevin Zucker

Development: Tony Merridy, Tom Farnworth, Dave Collins, J.A.Nelson, Steve Rawling, Ed Wimble

OB Research: John Wladis

Production: Ed Wimble

Graphic Design: Rick Barber

Rules Ideas: Andrzej Cierpicki, Louis C.Rotundo, Jack A.Werth

Cover Art: Mybach: ライプツィヒを脱出するフランス軍, Courtesy of the Anne S.K. Brown Military Cillection University Library

初版: 1979年4月, Operational Studies Group

第2版: 1989年5月, Clash of Arms Games

第3版: 1996年2月, Clash of Arms Games

Clash of Arms Games

[Napoleon at Leipzig]

「ライプツィヒのナポレオン」 第3版

横浜シミュレーションゲーム協会 [YSGA]

[翻訳: S.YAMAGUCHI 1999. 1. 23]

スタディ・フォルダーの使用法

ここには、ライプツィヒの戦いで完全な軍の構成組織系統が用意されている。各軍団の下に、全ての師団、旅団、連隊とその将校の名前と戦力が知り得る限り列記されている。これらは、全て「史実の情報のみ」である。

いくつかのシナリオ(キャンペーン・ゲームの10月16日を除く)をセットアップするためには、プレイヤー諸

氏は各ゲーム・ユニットのリストに一致する太字のイタリック体のラインを参照しなければならない。このラインは、3日間の戦闘の2日間(14日と18日)についてのセットアップ・ヘクスと状況を表示する。この数字の前に置かれる。: FやRは、ユニットがシナリオを完全又は減少戦力で開始するかどうかを示す。同様に、elimやexeuntは、ユニットがそのシナリオに参加しないことを示す。文字コードの後は、ユニットがセットアップされるヘクス番号である。例えば、もしもプレイヤー諸氏がグランド・タクティカル・ゲームをプレイすることを望むと、左手のコラムとゲーム・マップの北と南端にあるゲーム・ターン・トラック上に列記された増援のみを気にかけるのみで良い。

シナリオには、ユニットのセットアップの指定とプレイ外のマップ・エリアについて、さらに列記されていることに注意すること。シナリオを開始するためには、各プレイヤーのゲーム・ターン・マーカーを、ゲーム・ターン・トラック上の「シナリオ開始」["begin scenario"]とマークされた一致する日付に置くこと。シナリオの過程での全ての増援ユニットは、指定されたターンにプレイに投入される。

キャンペーン・ゲームのセットアップ(10月16日)

開始日に10月16日を使用するシナリオについては、16日について列記された特定ヘクスを使用でき、又は下記のより柔軟な方法を使用できる。連合軍プレイヤーは、最初にセットアップする。マップ上に記載された軍団名称を見つける。ゲーム・マップ上のこれらの開始ヘクスには、指揮を取る軍団将校に一致するローマ数字が記載されている。キャンペーン・ゲームをセットアップするためには、将校をこの指定ヘクス内に置き、その指揮下のユニットをこのヘクスから2移動ポイント以内の範囲内にセットアップできる。

例外:

フランス軍 第 軍団, 第 27 師団 Zottowski 旅団 (27/Zottow) F . 5015N

Grabowski 旅団 (27/Grabow) F . 5514N

Leipzig 監視 [Observation]軍団 臨時 [Provisional]

師団 (Lz. 歩兵) F . 3703S

第 3 予備 [Reserve] 騎兵軍団 第 5 軽騎兵師団 Lorge (5Lt. Lorge) F . 3517N

第 4 重騎兵師団 Defrance (4HC Defr) F . 3516N

第 3 軍団騎砲兵 F . 3313N

ポヘミア軍 ロシア - プロシア親衛軍団と予備

第 歩兵軍団, Sulima 師団 (Sulim) F . 4617S

第 歩兵軍団, Tschoglokow (Tscho) F . 4617S

軍団砲兵 () F . 4918S

プロシア軍第 2 軍団, 第 11 旅団 (Zieten) F . 6312S

プロシア軍第 2 軍団, 予備騎兵旅団 (Roeder) F . 6412S

ターン記録トラック上のフランス軍第 軍団からの 3 ユニットも、シナリオをマップ外で開始することに注意すること。

減少ユニット(以下のユニットは、すでに裏返された状態でキャンペーン・ゲームを開始する。)

大陸軍 [La Grande Armee]

フランス軍第 軍団第 26 師団

Sierawski 旅団 (26/Siraw)

第 5 騎兵軍団:

第 9 軽騎兵師団 (Sube)

第 5 重騎兵師団 (Lher)

連合軍 [The Allied Army]

ポヘミア軍第 4 オーストリア軍団: Defours 騎兵旅団 (Defou)

ロシア軍 Wittgenstein 軍団 Schachowskoi 師団 (Schac)

E R R A T A ・ 解 明 ・ Q & A

マップ:

St. Priests 軍団についての士気阻喪段階がトラックから抜け落ちている。トラック上の「3」の位置に「P」

の文字を書き込むこと。

町ヘクスは、たとえ道路を経て進入しても、常に1MPのコストがかかる。指揮をたどる目的においては、道路や小道を通り抜ける町ヘクスは、1/2ヘクスとしてカウントする。(これらのドイツの小さな町は、部隊隊列の通行を妨害したが、急使に影響はなかった。)

10月18日の小シナリオは、専用ルールに注記されたごとく10月18日0600に開始され、ターン・トラック上に記載された1000ターンではない。

道路と小道ヘクスは、道端に記載された小さな円形の木を持つ方が道路であることで区別する。道路ヘクスの例は、6510N (Gordenitz) から5917N (Taucha) を通して4128N (ちょうどLeipzigの外側) までと、2625Sから2416S (交差点) から2608S (Knauthwitz) まで北西に向かう。小道ヘクスの例は、6722N (Cunersdorf) から5917N (Taucha) を通して5514N (Seegnitz) までと、3122S (ヘクス「K」) から3920S (Klein Beuben) である。

カウンター :

「Swedish Capacity」の文字がスウェーデン軍旗カウンターから抜け落ちた。グランド・タクティカル・ゲームをプレイしてこれを使用する時には、書き込むこと。

スタンダード・ルール :

8.7 (説明):

雨の間には、戦闘ユニットは敵ZOCに進入できない。ただし、敵ZOC内の戦闘ユニットは攻撃しなければならない。

キャンペーン・ゲーム・ルール :

5.2 (説明):

戦闘ユニットは、夜間には行軍命令を与えられない。増援は、行軍命令下ではプレイに登場しない。行軍命令は送らなければならない。増援は自動的に「指揮下」にも置かれない。したがって、もしも増援が夜間に登場すると、統率についてサイを振らなければならない。

7.0 (説明):

もしも3つのうちの2戦闘ユニットがあるスタック内に存在すると、統合スタックであるとカウントする。

グランド・タクティカル・ルール :

3.3 (説明):

戦闘ユニットは統率ルールを使用して移動できるが、行軍命令を受け取ることはできない。

専用ルール :

4.42 (説明):

敵ZOCに進入しているフランス軍歩兵旅団のみが、連合軍の勝利ポイントを生み出す。すでにZOC内にあるユニットは不可。フランス軍騎兵は、連合軍に何らVPsを生み出させることなく、自由にどこにでも行くことができる。

スタディ・フォルダー :

キャンペーン・ゲーム・セットアップ (訂正):

親衛騎兵 / 第3師団 Lt. Gen Walther- 14: F . 5301 S

第 軍団 / 第4師団 Ferriere- 16: F . 4410 S

第 軍団 / 第5師団 D'Etsko- 16: F . 4611 S

第 軍団砲兵 :

第10 徒歩砲兵中隊- 16: F . 4218 N

第2 騎砲兵中隊- 16: F . 4117 N

第 軍団

第8 徒歩砲兵中隊- 16: F . 3824 N

予備騎兵第 軍団

第1 騎砲兵中隊- 削除 (ユニットなし)

ポヘミヤ軍 :

第 軍団 / 第3師団 Desfours 旅団- 16: R . 6113 S

ロシア軍軍団 :

Nikitin 軍団砲兵- 18: F . 5213 S

Latour と Meervelt は、18日の補充指揮官でなければならない。

フランス軍帝国親衛隊 (省略):

第1 青年親衛隊軍団 (IY) は、Oudit 元帥に指揮され

ている。

Q & A

Q 1) 司令官が命令を与える時に 10MP を越えているかどうかは、命令が最初に与えられる時に敵 ZOC も考慮に入れて計算されるのか？

A) はい。

Q 2) もしもフランス軍が完全に前線を覆っているために Bluecher が命令を受け取れない場合にはどうするのか？

A) 伝令が泳げることに注意すること。

Q 3) 命令を運ぶために、マップ外にルートがあるものと見なされるのか？

A) もちろん。伝令は、マップのいかなる地点でも入退出できる。退出したヘクスと再登場するヘクス間のマップ端に沿って移動ポイントをカウントし、10 を加える。

Q 4) 確保命令 (3.43) : プレイヤーは、隣接するどの敵を攻撃し、どのユニットを攻撃しないのかを選択できるのか？

A) はい。

Q 5) もしも移動命令を持つ軍団が敵ユニットの接近によって停止させられると、どの命令の下でこれを機能させるのか？

A) プレイヤーの選択で、:

1 常に「通常」命令を適用する、又は

2 常に「確保」命令を適用する、又は

3 当初の命令に復帰することを宣言する。

Q 6) Nappy は、命令トラックを持たない。どの命令の下で彼が指揮する軍団は機能するのか？

A) プレイヤーの選択で、指揮されている軍団は個別に命令を持つことができる。それらは、下記のどちらかが可能である。:

1 プレイのシークエンスの A . 2 の間にのみ変更され得る。又は

2 Napoleon は、フェイズ毎に自由に変更できる。この場

合には、この割り当ては、命令によって最初のユニットが特別な条件を受けることを認められる時に示す。すなわち、プレイヤーはこれをそれが発生するまで記録の(書いておく)必要がない。次に、もしもあれば、同一の将校を通して指揮下に置かれた全てのユニットに同一の命令が適用される。

Q 7) 攻撃命令や通常命令の下に機能しているユニットの間に差異があるのか？

A) 3.41 の第 2 節を参照。: 敵 ZOC 内で開始する攻撃命令を持つユニットは、直接隣の ZOC に移動することができる(そして停止する)。

Q 8) 司令官は、どのようにして士気阻喪状態のユニットを再編成するのか？

A) 統率値の代わりに指揮能力プラス 3 を使用する。

Q 9) 行軍命令を与えられなかった増援は、「指揮下状態」で登場するのか？

A) いいえ。

Q 10) もしも増援が夜間に登場する場合には、統率についてサイを振る必要があるのか？

A) はい。

Q 11) 夜間に登場する増援は、行軍命令を持つのか？

A) いいえ。

Q 12) 師団の 3 つの中の 2 ユニットでも統合スタックにカウントするのか？

A) はい。

Q 13) 夜間にユニットに行軍命令を与えることができるのか？

A) いいえ。

Q 14) もしも将校が統率のサイ振りに失敗したが、共にスタックするユニットがパスすると、彼はそのユニットと共に移動できるのか？

A) いいえ(!)。

目 次

スタンダード・ゲーム・ルール

1.0	はじめに	1
2.0	ゲームの構成	1
2.1	ゲーム・フォルダー	1
2.2	ゲーム・マップ	1
2.3	ゲーム・チャートと表	1
2.4	競技用コマ	1
2.5	戦闘ユニットの読み方	1
3.0	用語	2
4.0	ゲームのプレイ方法	2
3.0	スタッキング	2
4.0	支配地域 (ZOC)	2
5.0	プレイのシーケンス	2
5.1	ゲーム・ターン	2
6.0	移動	3
6.1	手順	3
6.2	移動制限	3
6.3	移動への地形の影響	3
6.4	友軍ユニットのスタッキング	3
7.0	支配地域	3
7.1	ルールの概要	3
7.2	支配地域からの退出	4
7.3	ZOCの展開	4
7.4	敵ZOCからの夜間離脱	4
8.0	戦闘	4
8.1	ルールの概要	4
8.2	手順	4
8.3	戦闘結果の説明	5
8.4	任意の比率引下げ	5
8.5	攻撃するユニット	5
8.6	複数ユニットと複数ヘクスの戦闘	5
8.7	夜間と降雨ゲーム・ターンの戦闘	5
9.0	退却と前進	5
9.1	戦闘結果としての退却	5
9.2	置き換え	6
9.3	戦闘結果としての前進	6
10.0	砲兵	6
10.1	ルールの概要	6
10.2	砲撃攻撃	6

Q15) ある将校の統率値 (彼の代替も含める) は, 常に最小で「1」なのか?

A) はい。

Q16) 統率によって移動するユニットは, 敵ZOCに進入して攻撃できるのか?

A) はい。

Q17) 個別移動セグメントの間に移動する騎兵ユニットは, 突撃を認められるのか?

A) はい。

Q18) 降雨の時には, 敵ZOCに進入できるのか?

A) はい。

Q20) 降雨の時には, 行軍命令を受け取ることができるのか?

A) いいえ。

Q21) もしも防御側がシャドウ内で非指揮下にあると, どのような影響があるのか? これは, 第26師団がしばしば非指揮下になり得るので重要な点である。

A) 「Dr」の結果を無視する能力を失うものと見なされる。

Q22) 騎兵突撃は, 敵騎兵に対して行うことができるのか?

A) はい。

Q23) 騎兵突撃に失敗した騎兵ユニットは, 敵ZOCに包囲されていることにより, 再編成ができないのか (キャンペーン・ルール 8.1)?

A) はい。

Kevin Zucker Kzucker@charm.net より

* ルール部分のERRATAについては, 本文中に反映されています。〔訳者〕

10.3	手順	7	4.4	指揮の影響	14
10.4	共同攻撃	7	5.0	行軍命令	15
10.5	照準線	7	5.1	手順	15
10.6	隣接攻撃	8	5.2	行軍命令の移動制限	15
10.7	防御攻撃	8	6.0	統率	15
11.0	増援	8	6.1	統率のタイプ	15
11.1	手順	8	6.2	統率移動の手順	16
12.0	士気阻喪	8	6.3	統率における士気阻喪の影響	16
12.1	士気阻喪段階	8	6.4	統率のサイ振りの失敗	16
12.2	士気阻喪の発生	8	7.0	統合スタック	16
12.3	死傷段階の記録方法	8	7.1	スタッキングへの影響	16
12.4	士気阻喪の影響	8	7.2	統率への影響	16
13.0	勝利条件	8	7.3	指揮能力への影響	16
13.1	手順	8	7.3	砲兵の影響	16
13.2	占領	8	8.0	再編成	16
14.0	選択ルール	9	8.1	ルールの概要	17
14.1	諸兵科連合戦闘	9	8.2	手順	17
14.2	親衛隊ユニットの撃退	9	9.0	士気阻喪	18
14.3	フランス軍老親衛隊の投入	9	9.1	ルールの概要	18
			9.2	手順	18
			9.3	士気阻喪段階	18
キャンペーン・ゲーム・ルール					
1.0	はじめに	9	10.0	補給	19
1.1	セットアップ・ユニット	9	10.1	ルールの概要	19
1.2	キャンペーン・ゲームの用語	10	10.2	補給源	19
2.0	プレイのシークエンスの追加	10	11.0	選択キャンペーン・ゲーム・ルール	19
2.1	プレイヤー・ターンの概要	11	11.1	騎兵オプション	19
2.2	夜間ゲーム・ターン	11	11.2	指揮官オプション	20
3.0	指揮官	12	11.3	マップ外再編成	20
3.1	指揮官カウンターを読み方	12	11.4	親衛隊ユニットの撃退	20
3.2	ルールの概要	12	11.5	フランス軍老親衛隊の投入	20
3.3	司令官の効果	12			
3.4	将校の効果	12	グラウンド・タクティカル・ゲーム・ルール		
3.5	軍団組織	12	1.0	はじめに	21
3.6	指揮官のゲームへの登場方法	12	2.0	プレイのシークエンスの追加	21
3.7	指揮官の移動方法	13	3.0	命令	21
3.8	指揮官と戦闘	13	3.1	手順	21
4.0	指揮	13	3.2	命令ディスプレイ	22
4.1	ルールの概要	13	3.3	ユニットへの命令の影響	22
4.2	手順	14	3.4	命令の定義	22
4.3	指揮をたどる	14	4.0	砲兵	22

4.1	砲兵と敵の密集	23	3.1	移動への地形の影響	26
4.2	瞰射〔かんしゃ〕	23	3.2	戦闘への地形の影響	26
4.3	防御での砲兵	23	3.3	支配地域への地形の影響	26
5.0	騎兵突撃	23	3.4	シャトウと要塞化町ヘクス	26
5.1	ルールの概要	23	3.5	フランス軍専用ルール	27
5.2	手順	24	4.0	小シナリオ	27
5.3	騎兵突撃制限	24	4.1	セットアップ表	27
5.4	騎兵突撃の結果	24	4.2	勝利条件	27
			4.3	シオナリオ情報の概要	27
専用ルール			4.4	1813年10月14日, Leibertwolkwitz	28
1.0	はじめに	24	4.5	1813年10月16日, Wachau	28
1.1	ゲーム付属品目録	24	4.6	1813年10月16日, Moeckern	28
1.2	ゲーム・マップ	25	4.7	1813年10月18日, Leipzig	29
1.3	競技用コマ	25	5.0	キャンペーン・ゲーム	29
1.4	ゲーム・スケール	25	6.0	選択専用ルール	30
2.0	補給と指揮の専用ルール	25	6.1	特別な親衛隊ユニット	30
2.1	補給源	25	6.2	イギリス軍のコングリーヴ・ロケット砲	30
2.2	朝寝坊	25	6.3	チーム・プレイと命令	31
2.3	フランス軍の司令官	25	7.0	デザイン・クレジット	31
2.4	最高司令官	26		スタディ・フォルダーの使用方法	32
3.0	専用地形ルール	26		ERRATA・解明・Q&A	33

1813年：彼の大陸軍はロシアの平原で壊滅しており、ナポレオンはドイツでの主導権の回復を試みた。彼のかつての同盟国であったプロシアとオーストリアは、寝返って彼を攻撃した。彼の最も愚鈍な相手である帝政ロシアは、ヴィスツラ川を渡って大軍をヨーロッパの土地に送り込んだ。スウェーデンさえも、100年間の平和に先立って連合軍に参加した。フランス帝国の予備はすでに枯渇しており、彼に忠実なポーランド、イタリア、サクソニア、ラインラントからかき集め、連合軍が集中する前に討って出た。彼はリュッツェン、パウツェン、そして再びドレスデンで連合軍を破った。しかし、これらは彼が欲した完全勝利ではなかった。彼の戦力は弱まり、軍はライプツィヒ周辺に押し込まれた。彼は、もう一撃のために175,000名を用意したが、ヨーロッパ諸国は彼の弱みを察知していた。狼のように、彼の軍はその場で囲まれた

Y S G A E D I T I O N

