

目次

- 1.0 はじめに
- 2.0 ゲームの備品
- 3.0 プレイの準備とヘクスの支配
- 4.0 勝利条件
- 5.0 ゲームの手順
- 6.0 増援
- 7.0 プロシア第1軍・フランス帝国近衛軍団
- 8.0 スタック
- 9.0 支配地域
- 10.0 移動
- 11.0 戦闘
- 12.0 戦運

地図の補足:ヘクスサイド5219/6319は河川ヘクスサイドではない。ストラスブール(STRASBOURG)は都市なので、都市周囲の河川ヘクスサイド効果を無効にしている。

1.0 はじめに

1.1 概要

「セダン戦役:1870年」は普仏戦争の作戦行動が活発だった最初の1ヶ月を作戦級規模でシミュレーションした低難易度のゲームである。ゲームは二人用にデザインされており、一方がプロシア軍(事実上は北ドイツ連邦)、他方がフランス軍を指揮することになるが、一人で両軍を動かすソロプレイも容易である。

初心者にはルールを読み進める前に本ゲームの備品に一通り目を通す。図表類や駒、地図に目を通してから、駒をシートから切り離して、駒を地図の上に置いてゲームの雰囲気味わってみること。

*本ルールにおいて、「プロシア軍」と「ドイツ軍」は同義である(訳注:訳語ではプロシア軍に統一しました)。

1.2 ゲームの規模

各ヘクスの対辺距離は4.4マイルである。1ターンの長さは3日間である。各ユニットは3千人から1万5千人からなる歩兵・騎兵師団や旅団に相当する。

2.0 ゲームの備品

2.1 概要

本ゲームの備品は、本ルール、地図、80個の駒(ユニットあるいはカウンターとも呼ぶ)から構成されている。プレイヤーは戦闘やゲーム中に起きるイベントを解決するために、別途6面体のサイコロを用意する必要がある。

2.2 地図

地図は1870年におけるフランス-ドイツ国境地帯の軍事的に重要な地形を描いている。六角形のマス(ヘクス)が印刷されおり、チェスやチェッカーの手法と同じようにユニットの位置と移動を規定している。ユニットはある瞬間に特定の1ヘクスに必ずいる。

各ヘクスは移動・戦闘に影響を及ぼす自然あるいは人工の地形が描かれている。地図の地形はヘクス内におさまるよう、実際の地形からわずかに調整されているが、ヘクス間の地形関係はプレイヤーが史実の指揮官が味わったのと同じ空間的・時間的なジレンマを体験できるようにしている。

地図上の各ヘクスにはそれぞれ固有の4桁の番号が印刷されている。4桁の番号はルール上で言及されている場所を特定するとともに(例:Nancyはヘクス3318である)、プレイヤーがゲームを中断して片付けなければならないときに、ユニットの位置を記録することを可能にしている。

2.3 ゲームの駒

本ゲームには80個の駒があり、その大半が戦闘ユニットである。残りの駒は記憶の補助に使用するものや、情報マーカーである。プレイ前にシートから駒を丁寧に切り外すこと。各戦闘ユニットには、国籍、兵科、戦闘力、配置ヘクス、登場ターン、部隊名、上位組織など複数の情報が記載されている。

2.4 戦闘ユニットの例

例に挙げられているユニットはプロシア軍第1歩兵予備師団である。本ユニットの戦闘力は「2」であり、増援として第4ターンに登場する。

2.5 ユニットの国籍

ユニットの国籍は色分けによって区別されている。

プロシア軍

北ドイツ連邦の全ユニット-白地に黒

バーデン師団・ヴュルテンベルク師団-緑地に黒

フランス軍

フランス軍全ユニット-青地に黒

2.6 ユニットのID

各戦闘ユニットは現実の部隊番号、あるいは部隊名の略称で識別することができる。略号の意味は次の通りである。

Bdn - バーデン

Bv - バヴァリアン

CdA - Chasseurs d' Afrique (アフリカ軽騎兵)

FL - 外人部隊

G - 近衛

GC - 近衛騎兵

Hsn - ヘッセン

R - 予備

IG - 近衛兵

RC - 予備騎兵

L - 後備兵

RS - ザクセン軍

LG - 後備近衛

Wrt - ヴュルテンベルク

Mar - 海兵(海軍歩兵)

2.7 ユニットの種類

ユニットは兵科により大別されている。兵科は 移動に大きく影響する(8.0参照)。

歩兵

騎兵

2.8 ユニットの規模

ユニットの部隊規模はユニットの兵科記号の上に表示されている。ゲームにおいて師団と旅団の扱いに実質的な差はないが、軍と軍団規模のユニットに関する重要なルールについて、7.0項を参照すること。

XXXX - 軍 XX - 師団 X - 旅団
XXX - 軍団 III - 連隊

2.9 戦闘力

戦闘力とは各ユニットの攻撃・防御力を相対的に数値化したものである(10.0項参照)。

2.10 移動力

多くのウォーゲームと違って、駒には移動力が印刷されていない。移動力は、地図上のヘクスを行き来する尺度であり、国籍と兵科によって決まる。

ゲームの開始時に、1つの例外(7.5参照)を除き、歩兵はすべて6移動力である。同じように、騎兵は全て8移動力である。第6ゲームターン開始時より、フランス軍歩兵は5移動力、フランス軍騎兵は7移動力に低下する。第8ゲームターンと第9ゲームターンには、フランス軍歩兵は4移動力、フランス軍騎兵は6移動力にそれぞれ低下する。終わりの第10ゲームターンには、フランス軍歩兵は3移動力、フランス軍騎兵は5移動力と更に低下する。

2.11 戦運マーカー

「Fortunes of War(戦運)」と裏面に印刷されたマーカーは本戦役に影響を及ぼすであろう不測の事態の発生に使用する。ゲームの開始時に、全ての戦運マーカーをカップ状の容器に入れる。戦運マーカーはプレイ時に無作為に抽出される(12.0参照)。

3.0 プレイの準備とヘクスの支配

3.1 プレイヤーがどちらの軍をプレイするのかを決めてから、各プレイヤーは下記の指示に従って自軍の全ユニットを配置する。

3.2 フランス軍の配置

まず、フランス軍プレイヤーがIGとI、II、III、IV、V、VI、RCの各軍団の全ユニットを配置する。フランス軍ユニットの配置コードがユニットの裏面に印刷されている。ユニットに4桁の数値のみが印刷されているときは、数字で指定されたヘクスにしか配置することができない。例えば、フランス帝国近衛軍団のゲーム開始時の配置ヘクスは3411でなければならない。

フランス軍ユニットの裏面に、4桁のヘクスナンバーと併せて数字の「1」か「2」が記載されていたならば、当該ユニットは、ヘクスナンバーで指定されたヘクスか、あるいは指定ヘクスから数字で記載された範囲内のヘクスに配置することができる。例えば、フランス第3軍団の4個師団は全て裏面に「3711/1」と印刷されている。これら4個師団は、フランス軍プレイヤーにより、ユニットごとにヘクス3711か、3710、3811、3812、3712、3612、3611のいずれかに置くかを決定することができる。

フランス軍ユニットの裏面に印刷されてある配置可能範囲にかかわらず、いかなるフランス軍ユニットもパラティネート(Palatinate)あるいはバーデン(Baden)内に配置することはできない点に注意すること。フランス軍ユニッ

トが配置できるのはフランス国内のみである。フランス軍ユニットは通常のスタック制限内で配置することができる(8.0項参照)。

フランス軍の増援には海兵師団(Mar、第3ターンに登場する)と、外人連隊(FL、オプションの増援として登場する。戦運ルールを参照のこと)の2ユニットがある。

3.3 バーデン師団とヴェルテンベルク師団の配置

バーデンとヴェルテンベルクはプロシア軍の一員ではあるが、これら2つの小国は北ドイツ連邦の積極的な参加国ではなかった。そのため、バーデン師団とヴェルテンベルク師団はゲームを通じて配置・移動・攻撃に制限を受ける。つまり、両師団はバーデン内の任意の1ヘクスか2ヘクスに配置することができる。ゲームの間、両師団はバーデン内とストラスブール(5219)、ストラスブールに隣接する4ヘクス(5118、5119、5218、5318)で移動・戦闘を行うことができる。

3.4 プロシア軍の増援

プロシア軍の増援は8ユニットある。増援ユニットはプレイ開始時には地図上にいない。増援ユニットは6.0項に従い、後から登場する。増援ユニットはユニット左上に1桁の数字(「3」、「4」あるいは「9」)が印刷されていることで見分けることができる。ゲームの初期配置時に、全増援ユニットをゲームターン記録欄の対応する数字に配置する。

3.5 プロシア軍主力軍の配置

プロシア軍の残りのユニットはパラティネート(Palatinate)内に配置する。プロシア軍ユニットをフランス国境と直に接するヘクスに配置することができない。例えば、ヘクス5310、4510、3706にユニットを配置することはできない。ユニットはスタック制限内で配置することができる。詳細については7.0と8.0を参照すること。

3.6 マーカーの初期配置

上記に従ってユニットの配置を完了すると、次にゲームターンマーカーを地図上にあるゲームターン記録欄の第1ターンに置く。

3.7 ヘクスの支配

ヘクスの支配とは、ゲーム中にいずれかの側がヘクスを「支配下」にしているかを規定するために使われる用語である。本ゲームにおいては、ヘクスの支配は都市ヘクス(4.0参照)においてのみ重要視される。ゲーム開始時には、フランス軍プレイヤーはフランス国内の全都市を支配下においている。一方、プロシア軍プレイヤーはバーデンとパラティネート(Palatinate)の全ヘクスを支配下においている。ヘクスの支配は相手側プレイヤーが都市ヘクスに進入した瞬間に入れ替わる。各ヘクスの支配は、両軍のユニットが進入するたびにゲームを通じて何度でも入れ替わる。

4.0 勝利条件

4.1 プロシア軍プレイヤーはゲームを通じて攻勢側となり、その後のパリへの進撃を準備するために戦場を支配しようとする。

進撃度合によっては、プロシア軍プレイヤーは各ターン終了時に勝利を宣言することができる(4.4参照)。

4.2 都市ヘクスの支配

各ゲームターン(5.2参照)の終わりに、プロシア軍の支配下にある都市ヘクスの数を数える。勝利条件を満たすためには、プロシア軍プレイヤーは3.5で規定されたとおりに都市ヘクスを支配するだけでなく、同時に支配都市ヘクスからパラティネート(Palatinat)内の盤端ヘクスまで連続したヘクスの経路を設定できなければならない(バーデンは不可)。上記のヘクス経路はフランス軍ユニットやその支配地域を通して設定することができない。勝利判定時に、プロシア軍ユニットの存在がフランス軍支配地域の効果を打ち消すことはない。ヘクス経路は橋のある・なしにかかわらず川を越えて設定することができる。ヘクス経路を設定できる都市ヘクスごとに、プロシア軍プレイヤーは1勝利得点(VP)を得る。

4.3 勝利判定

第1ゲームターンから第5ゲームターンの各ターン終了時に、2VP相当以上の都市ヘクスを支配(支配の条件は上記ルールの通り)すると、ゲームは終了し、プロシア軍プレイヤーが勝利を得る。第6ターンから第10ターンまでは、勝利に必要な都市ヘクスは3VPに上昇する。勝利に必要なとなる得点は地図上のターン記録欄に記載されている。

ターン終了時に、プロシア軍プレイヤーが勝利に必要な得点を得ることができなかったならば、勝利に必要なだけ得点を得るか、第10ターン終了までゲームは続く。第10ターン終了時に、プロシア軍プレイヤーが勝利に必要な得点を得ることができなければ、フランス軍プレイヤーが勝利を得る。

勝利判定は各ゲームターンの終了時に判定することに注意すること。ゲームターンの途中でプロシア軍がどれだけ勝利得点があるかは重要ではなく、あくまでゲームターン終了時の勝利得点の合計が問題となる。

4.4 フランス軍のサドンデス勝利

各勝利条件判定フェイズにおいて、フランス軍プレイヤーはゲーム期間を通じてプロシア軍ユニットが除去された数を調べる。除去された数値がターン記録表に記載されている数字以上ならば、ゲームは直ちに終了し、フランス軍プレイヤーが勝利する。本ルール上においてはプロシア第1軍1ユニットを5個ユニット相当分として計算する。

同一ターンにプロシア軍プレイヤーが都市の支配により勝利条件を満たし、かつフランス軍が上記勝利条件を満たしたならば、フランス軍プレイヤーの勝利となる。

フランス軍プレイヤーの勝利条件には2種類あることに留意すること。1つはプロシア軍に十分な都市支配数を与えないこと、もう1つは必要な数のプロシア軍ユニットを除去することである。プロシア軍が勝利するためには都市を支配する以外に方法はない。

5.0 プレイの手順

5.1 概要

本ゲームの各ゲームターンは、プロシア軍・フランス軍の二つの「プレイヤーターン」と、両軍が関わる勝利条件判定フェイズから構成される。最大ゲームターン数は10ターンである。

プロシア軍のプレイヤーターンが、各ゲームターンの最初のターンになる。各ターンの終わりに、ゲームターン記録欄のゲームターンマーカーをワマスすめる。

プレイヤーの行動は、プレイの順序に則って適切に行わなければならない。いったんプレイヤーがある行動を完了したならば、プレイヤーは前にやり忘れた行動をおこなったり、まずい行動をやり直したりすることはできない。ただし相手プレイヤーが快く許してくれた場合は別である。

5.2 プレイ手順

プレイ手順の概要は下記の通りである。以降のルールは、なるべくゲームターンの進行にしたがって説明するようまとめられている。

I. プロシア軍プレイヤーターン

- A. 戦運フェイズ
- B. プロシア軍移動・増援フェイズ
- C. プロシア軍戦闘フェイズ

II. フランス軍プレイヤーターン

- A. 戦運フェイズ
- B. フランス軍移動・増援フェイズ
- C. フランス軍戦闘フェイズ

III. 勝利条件判定フェイズ

6.0 増援

6.1 プロシア軍の増援

プロシア軍プレイヤーはゲーム期間中、増援を8ユニット受け取る(3.4参照)。ゲームターン開始時、ゲームターン記録欄に1個以上の増援が予定されているならば、プロシア軍プレイヤーは、自軍の移動フェイズ内にパラティネート(Palatinat)内の盤端ヘクスから増援を登場させることができる(バーデンは不可)。

6.2 フランス軍の増援

フランス軍プレイヤーは正規増援が1ユニットある。第3ゲームターンに登場するMar師団である。フランス軍外人連隊(増援コード"*")は戦運ルール(12.0参照)にしたがって登場する。フランス外人部隊は他の方法では登場しない。

フランス軍の増援はシャロン(Chalons, 1014)が相手側に支配されていないならば、シャロン(Chalons)から登場する。シャロン(Chalons)が相手側の支配下にあるならば、増援は翌ターン、地図西端の相手側支配下にいないいずれかのヘクスに登場する(登場ヘクスはフランス軍が選択する)。

6.3 増援に関する細目

ユニットに印刷されている登場ターンは、増援がゲームに登場する最短のターンを示している。プレイヤーは、毎ターン、ユニットごとに、自軍の増援の一部あるいは全ての登場を遅らせることができる。ただし、いかなる増援ユニットの登場も早めさせることはできない。

増援は最初の登場ヘクスから通常に移動力を消費する必要がある。スタック制限も最初の登場ヘクスから守らなければならない。それ以外は、増援ユニットはゲーム登場時から通常に行動することができる。

7.0 プロシア第1軍・フランス帝国近衛軍団

7.1 概要

本項は、プロシア第1軍とフランス帝国近衛軍団という、ゲームにおいて1~2ユニットにしか関係しない特別なルールである。ウォーゲームに不慣れなプレイヤーや、本ルールをはじめて読むベテランプレイヤーは本項を読むのを後回しにして、このルールを後から読んで構わない。

7.2 フランス帝国近衛軍団のスタック

フランス帝国近衛軍団は他のユニットとスタックすることができない(8.0参照)。

7.3 戦闘時におけるフランス帝国近衛軍団

上記のスタック禁止を守るならば、帝国近衛軍団は他のフランス軍ユニットの攻撃に参加することができる(11.0項参照)。スタック制限のため、帝国近衛軍団は防御時かならず単独で防御することになる。

帝国近衛軍団が参加した戦闘が勝利し、生き残ったならば、帝国近衛軍団は戦闘後前進を行わなければならない(11.12参照)。帝国近衛軍団が参加した攻撃により、防御側ユニットがいるヘクスを空にすることに失敗したならば、当該戦闘フェイズの間、全フランス軍の攻撃は左に1列戦闘比の修正を受ける。帝国近衛軍団が攻撃に参加するときは、攻撃が単独か協同攻撃かにかかわらず、当該戦闘フェイズにおいてその攻撃を一番初めに解決しなければならない。

帝国近衛軍団が攻撃を受け、戦闘後退却の結果(11.10参照)を受けたならば、当該プロシア軍戦闘フェイズの間、全プロシア軍の攻撃は右に1列戦闘比の修正を受ける。プロシア軍プレイヤーは自軍戦闘フェイズにおいて、帝国近衛軍団を一番初めに攻撃する必要はないが、攻撃をする場合は、通常一番初めに解決したほうが有利である。

いかなる理由であれ帝国近衛軍団が除去されると、残りのゲームの間、上記の戦闘比修正は効力を持つ。

7.4 プロシア第1軍の移動順位

各プロシア軍移動フェイズの開始時に、フランス軍プレイヤーは当該移動フェイズにおいてプロシア第1軍の移動が一番はじめか一番おわりかを宣言する。プロシア軍プレイヤーはプロシア第1軍を移動させる義務はないが、移動するときはフランス軍プレイヤーが当該移動フェイズ開始時に決めた順序どおりでなければならない。プロシア第1軍がプロシア軍移動フェイズにおいて、移動する順位は一番はじめか、一番おわりである。ユニットが移動フェイズの他の時期に移動することはない。

7.5 プロシア軍第1軍の移動制限

プロシア第1軍は自軍の他のユニットとスタックしたり、協同して攻撃したりすることができない。加えて、プロシア第1軍は戦闘後前進や戦闘後退却のさい、他のプロシア軍ユニットに隣接するヘクスに移動することができない。本制限は、直に隣接するユニットが、河川ヘクスサイドで隔てられたヘクスに位置するときは例外として無視することができる。また、プロシア第1軍の移動力は、他の歩兵(6移動力)とことなり、5移動力である(2.10参照)。プロシア第1軍の戦闘後退却可能ヘクスが他のプロシア

軍ユニットと隣接しているときは、11.11で規定されている「退却によるユニットの位置変更」に従うこと。

7.6 プロシア第1軍の戦闘順位

各プロシア軍戦闘フェイズの開始時に、プロシア第1軍に戦闘義務(9.0参照)が発生しているならば、フランス軍プレイヤーが当該戦闘フェイズの最初に攻撃するか、最後に攻撃するかを宣言する。

7.7 プロシア第1軍と戦闘結果

攻撃時にプロシア第1軍が「EX」の結果を受けると、「EX」の代わりに「DR」として扱う。加えて、防御側が都市ヘクス(11.9参照)にいるならば、「EX」は「効果なし」として扱う。攻撃時に、プロシア第1軍が「AL1」の結果を受けると、「AL1」の代わりに「AR」として扱う。防御時に、プロシア第1軍が「DL1」の結果を受けると、「DL1」の代わりに「DR」として扱う。戦闘に勝利したならば、プロシア第1軍はかならず戦闘後前進を行わなければならない。11.12を参照のこと。

ヒストリカルノート: プロシア第1軍の司令官は他の司令官と連携して行動することはなかった。本ルールはこの事実を単純だが現実的に再現するためのものである。

8.0 スタック

8.1 概要

スタックとは、同一ヘクスに複数のユニットを同時に置くことである。

8.2 スタックと移動

スタックに関するルールはゲームターンを通じて適用される。つまり、プレイヤーは自軍のユニットを移動させる順番に注意を払わないと、先に移動したユニットが後のユニットの移動を妨げることになる。ただし、本項と7.0項で規定されている制限以外には、ゲームを通じて、ヘクスに進入・通過するユニットの数には制限はない。

移動フェイズの開始時にスタックしているユニットはスタックのまま移動する必要はない。個別に移動するもの、まとまって移動するものどちらも可能である。

プレイ期間を通じて、スタック制限に注意すること。各フェイズ終了時と各戦闘終了時に、両軍のスタックを確認すること。スタック超過しているヘクスが見つかったときは、所有プレイヤーの選択により、超過分のユニットを除去しなければならない。スタック制限は増援ユニット登場時にも適用されることに注意すること。

8.3 戦場の霧

両軍とも相手側のスタックの内訳を調べることができるようになるのは、戦闘の解決がはじまってから、当該スタックが戦闘に参加してからである。(例外は12.0参照)。スタックの内訳を見た後に攻撃を取りやめることはできない。

8.4 プロシア軍のスタック制限

原則として、プロシア軍プレイヤーは時間・場所に関係なく、4ユニットまでスタックさせることができる(ルール3.3の制限内で、バーデン師団・ヴェルテンベルク師団もスタック可)。また、プロシア第1軍に特別に適用されるスタック制限に注意すること(7.5参照)。

8.5 フランス軍のスタック制限

原則として、フランス軍は1ヘクスに同一軍団に所属する全ユニットをスタックさせることができる。フランス軍全師団の所属軍団は兵科記号の左上にローマ数字で表示されている(2.7参照)。例えば、予備騎兵軍団に所属するCdA師団、第2騎兵師団、第3騎兵師団は1ヘクスに集まってスタックすることができる。

フランス軍の軍団は4個師団から構成されているが、なかには3個師団から構成されている軍団もあるので注意すること。また、第VII軍団は1個師団だけから構成されているので注意すること(残りの師団は本戦役参加に間に合うよう動員できなかった)。加えて、帝国近衛軍団に特別に適用されるスタック制限に注意すること(7.2参照)。

海兵師団(Marine Division)は他の軍団とスタックできない。外人部隊連隊は帝国近衛兵をのぞけばいかなる軍団ともスタックすることができるが、4ユニット以内というスタック制限以内でなければならない。外人部隊は海兵師団とスタックすることはできない。

9.0 支配地域

9.1 概要

あるユニットに隣接する周囲の6ヘクスを支配地域(ZOC)とよぶ。ユニットは、移動フェイズにおいて敵の支配地域(EZOC)から離脱することはできない(例外は12.0参照)。支配地域は架橋されていない河川ヘクスを越えて及ぶことはない。また、支配地域は都市ヘクスの外から、また都市ヘクス内に及ぶこともない。

9.2 ZOCの効果

全ユニットはゲームターンを通じてZOCを持つ。今がどのフェイズか、あるいはどのプレイターンかはZOCに影響しない。ZOCは、当該ヘクスにおける他ユニットの存在や、自軍・相手の他ユニットのZOCにより打ち消されることはない。

9.3 ZOCへの進入コスト

ユニットはEZOCやZOCに進入するために追加移動力を消費することはない。ただし全ユニットは、移動フェイズで最初に進入したEZOCで移動を停止しなければならない。

9.4 EZOCからの離脱

EZOCから離脱する方法には2つしかない。1つは退却か、戦闘後前進(11.10と11.11、11.12を参照)によるもので、もう1つは戦闘結果により、EZOCを及ぼしている相手側ユニットを除去する方法である(11.0項を参照のこと)。併せて12.4の「戦線離脱(全面退却)」を参照のこと。

9.5 ZOCの相互影響

ある自軍ユニットがEZOCにいれば、EZOCを及ぼしている相手側ユニットも当該自軍ユニットのZOCにいる。両軍ユニットは、同時に等しく影響を受ける。ZOCとEZOCが同一ヘクスに及んでいるときは、お互いのZOCが共に及ぶ。同一ヘクスに同時に複数のZOC・EZOCが及ぶことによる追加の効果はない。

10.0 移動

10.1 概要

本ゲームの各ユニットはルール2.10で述べた移動力を持つ。移動力は、ユニットが各ゲームターンの自軍移動フェイズにおいて地図上を移動するために使用できる(MPあるいはMFとも言う)数値である。

10.2 移動の制限

移動力は次回以降のターンやフェイズに持ち越したり、他のユニットと貸し与えたりすることができない。プレイヤーは自軍移動フェイズにおいて、任意の数の自軍ユニットを移動させることができる。

移動するユニットは移動終了までに全移動力を消費する必要はない。各ユニットやスタックの移動は他ユニットの移動を始める前に完了しなければならない。プレイヤーは相手プレイヤーが認めたときにのみ移動を完了したユニットやスタックの位置を変更することができる。

ユニットは隣接するヘクスをたどって移動する。ヘクスを桂馬飛びすることはできない。消費移動力は進入するヘクスの地形やヘクスサイドにより異なる。自軍プレイヤーターンにのみ自軍ユニットの移動が行われる。自軍プレイヤーターンに相手側ユニットの移動が行われることはない(例外:ルール11.10と11.11)。

10.3 最小移動力

本ゲームの各ユニットは、自軍移動フェイズにおいて地形コストにかかわらず、全移動力を消費することとで1ヘクス移動することができる。ただし、これによりEZOCからEZOCへの移動が可能になるわけではない。

10.4 スタック移動

スタック単位で移動するには、当該スタックは自軍移動フェイズ開始時にあらかじめスタックしていなければならない。ただし、ユニットは移動フェイズ開始時、同一ヘクスにいるというだけの理由で、スタック移動が必要になる訳ではない。このような場合は、ユニットはスタックで移動しても構わないし、またスタックとして移動するのも、あるいは、いくつかのスタックに分かれて移動するのも自由である。

10.5 スタックの分割

スタックを移動させるとき、プレイヤーはスタックの移動を一時的に停止して、いくつかの下位スタックに分割した上で、それぞれ別々の方向に移動させることができる。元のスタック(すなわち親スタック)に残されたユニットは、下位のスタックや、(望むなら)単独ユニットの移動を行った後で、移動を再開することができる。ただし、いったんプレイヤーが全く別の親スタックを移動させると、プレイヤーは相手側プレイヤーの許可がない限り、前のスタックの移動を再開させることができない。

10.6 スタックの移動力

異なる移動力を持つ複数のユニットがスタックとして移動するときは、移動力が最も少ないユニットの移動力にあわせて移動する。もちろん、移動力が最も少ないユニットを残して、他のユニットの移動を続けることもできる。

10.7 相手側ユニット

相手側ユニットのいるヘクスに自軍ユニットを移動させることはできない。

10.8 地形

地形には天然地形と人工地形の2種類がある。これらは、各々更に数種類の地形にわかれている(下記参照)。1ヘクスに複数の天然地形が存在することはないが、1ヘクスに天然地形に加えて複数の人工地形が存在することはあり得る。

10.9 天然地形

天然地形には平地・森・荒地・沼の4種類とヘクスサイドに沿って河川がある。これらの地形が移動に与える影響は下記に記述されており、また素早く参照できるように地図上に地形効果表としてまとめられている。

10.10 平地

平地は本ゲームにおいて「基本」となる地形であり、文字通りただの平らな土地である。すなわち、平地のみで構成されている地形は防御力を高めたり、移動を妨げたりするような他の天然地形がないヘクスのことである。全ユニットは各平地ヘクスの進入に1移動力を消費する。全都市ヘクスは平地ヘクスの上に存在しているものと見なす。

あるヘクスを平地ヘクスと見なすには、当該ヘクスに描かれている天然地形が平地のみでなければならない。平地以外の天然地形から構成されているヘクスや、一部にのみ平地ヘクスが混ざっているヘクスは、当該ヘクスの基調となっている地形で判断する。

10.11 森

全ユニットは森ヘクスへの移動に2移動力を消費する。

10.12 荒地

全ユニットは沼地ヘクスへの移動に3移動力を消費する。

10.13 沼

地図上には、沼ヘクスが1つだけある(1703)。沼ヘクスにはいかなる移動も禁じられている。

10.14 河川ヘクスサイド・橋

上記ルールで述べた他の地形と異なり、河川はヘクス内ではなく、ヘクスサイド沿いに流れている。河川は橋を使ってのみ渡河することができる。河川と道路が交差するところには、橋が必ず存在する。橋を使って渡河するユニットは追加移動力を消費しない。本ゲームでは橋が取り壊されることはない。ゲーム上、橋は破壊不能である(プロシア軍は橋の破壊に興味はなかった。またフランス軍は組織だって適時に橋を破壊する能力がないことを実戦で示した)。

10.15 人工地形

人工地形には道路・町・都市の3種類がある。

10.16 道路移動

道路は移動効率を高め、また移動における地形の影響を打ち消すために使われる。つまり、各ゲームターンの自軍移動フェイズにおいて、ユニットは連続する道路ヘクスをたどって移動することにより、地形の種類にかかわらず各ヘクスを0.5移動力で移動することができる。

同一移動フェイズ内において、ユニットは移動力の範囲内であれば、道路移動と道路外移動を事由に組み合わせることができる。

10.17 都市・町

道路移動を使わずに都市ヘクスに進入するユニットは、1移動力を消費して当該都市ヘクスに進入する。都市ヘクスにつながる道路は都市ヘクス内を巡っているものとみなす。つまり上記の制限内で、都市ヘクスを経由して道路移動を行うことができる。

町はそれ自体では移動コストを消費しない。すなわち、町ヘクスに進入するときには、移動コスト計算のさい、町の存在は無視する。移動力コストは当該町ヘクスにある他の地形により決定する。

10.18 フランス軍の移動制限

フランス軍ユニットは決してパラティネートとバーデン内のヘクスに移動することはできない。パラティネートとバーデン内のヘクスにいるユニットは通常通り攻撃することができる。

10.19 盤外移動の禁止

いったんプレイにいったん登場したユニットは、盤外へ移動することはできない。盤外へ移動を余儀なくされたユニットは除去されたものとみなす。

11.0 戦闘

11.1 概要

自軍の戦闘フェイズにおいて、敵ユニットの支配地域内にいる自軍ユニットは当該ユニットを攻撃しなければならない。状況にかかわらず、手番ターンのプレイヤーを「攻撃側」、相手側を「防御側」と呼ぶ。

11.2 戦闘の手順

攻撃側は目標ヘクスへの攻撃に参加する全ユニットの戦闘力を合計して、当該目標ヘクスにいる防御ユニットの戦闘力と比較する(攻撃力を防御力で割る)。比較は攻撃側と防御側の整数比として表される。比率は地図上の戦闘結果表(CRT)に対応するようにまとめる。例えば、13戦闘力で4戦闘力を攻撃すると、戦闘比は3.25対1となり、端数を切り捨てる(常に防御側有利に切り上げあるいは切り捨てる)と、3対1となる。

戦闘比が決定すると、攻撃側はダイスを1個振る。ダイスの目を、戦闘比が列に表示されている戦闘結果表で相互参照する。行と列が交差するところが戦闘結果である。戦闘結果は、次の戦闘に移る前に直ちに適用しなければならない。原則として、戦闘フェイズ内で全ての戦闘を解決する限り、個々の戦闘はどういった順序で解決しても構わない(ただし7.0参照のこと)。

11.3 攻撃・防御への制限

自軍の戦闘フェイズで攻撃に参加できるのはいかなるユニットも一度のみである。また、自軍の戦闘フェイズで敵ユニットが複数回攻撃を受けることはない。

11.4 攻撃の義務

自軍プレイヤーターンにEZOC内で移動を終了した全ユニットは、続く戦闘フェイズにおいて相手側ユニットあるいはスタックを攻撃しなければならない。手番プレイヤーは、EZOCにいる自軍ユニットの全てが攻撃に参加す

る限り、自軍ユニットがどの防御ユニットを攻撃するか選ぶことができる。

防御ヘクスが攻撃を受ける最大ユニット数は、隣接するヘクスにいるユニット数である。ユニットは隣接する相手側ユニットだけを攻撃することができる。

ZOCは都市ヘクスの内部から、あるいは都市ヘクスへは及ばないため、当該ヘクスにかかわる戦闘はターンプレイヤーの任意である。都市ヘクスにいるユニットは、攻撃するときは、隣接ヘクスにいる(他の自軍ユニットにより攻撃を受けていないのであれば)相手側の全ユニットを攻撃しなければならない。

11.5 複数ユニットと複数ヘクスの戦闘

通常、1つのヘクスの全ユニットは一体となって攻撃あるいは防御する。1つのヘクスの全ユニットの戦闘力は常に合計される(訳注:第2段落参照)。複数のヘクス間で、1つの戦闘に参加できる攻撃ユニットや防御ユニットには制限はない。単一の戦闘として解決するには、攻撃ユニットの全てが防御ユニットの全てに隣接していなければならない。

あるヘクスに攻撃ユニットが複数いるときは、これらのユニットの戦闘力を合計する必要はない。ユニットはことなる戦闘に参加できる。本ルールは前段落の第1文の規定より優先される。

自軍ユニットが複数の相手ユニットがいるEZOC内にいるならば、当該ユニットは他の自軍ユニットから攻撃を受けていない、相手側の全ユニットを攻撃しなければならない。

複数ヘクスにいる自軍ユニットは、防御ヘクスが全攻撃側ユニットに隣接しているならば、お互いの戦闘力を合計して、1つのヘクスを攻撃することができる。上記の制限内ならば、1つの戦闘で複数のヘクスを目標とすることができる。複数ヘクスにいる自軍ユニットは、防御ヘクスが全攻撃側ユニットに隣接しているならば、お互いの戦闘力を合計して、1つのヘクスを攻撃することができる。上記の制限内ならば、1つの戦闘で複数のヘクスを目標とすることができる。すなわち、1度の戦闘に複数ヘクスの攻撃側と防御側が参加することができる。ただし、攻撃ユニットの全てが全防御ユニットに隣接していなければならない。

11.6 防御側ユニットの戦闘参加義務

防御側プレイヤーはあるユニットを防御に不参加にすることはできない。攻撃側は防御側スタックの全ユニットを攻撃しなければならない。同一スタックの異なるユニットが別個に攻撃されることはない。

11.7 戦闘力の分割禁止

各ユニットの戦闘力は不可分である。戦闘力を複数の攻撃や防御に分割して使用することはできない。

11.8 陽動攻撃

ユニットやスタックは、(主目標ヘクスに攻撃力の大半を割り当てて)他の隣接する防御ヘクスを高比率で攻撃するために、低比率で攻撃することができる。こういった攻撃を「陽動攻撃」あるいは「けん制攻撃」と呼ぶ。

11.9 戦闘への地形効果

地形の種類によっては防御ユニットの戦闘力は2倍あるいは3倍される。地図に印刷されている「地形効果表」を参照のこと。たとえば、橋ヘクスサイド越しに攻撃を受けたユニットの戦闘力は、戦闘力計算時に通常戦力より2倍となる。

加えて、都市ヘクスにいる防御ユニットが「DR」の結果を受けると、戦闘結果は「効果なし」として扱う。すなわち、両軍とも損害を受けず、退却や戦闘後前進も発生しない。都市ヘクスにいるユニットが「DL1」の結果を受けると、ユニットを1ユニット除去しなければならないが、戦闘後退却を行う必要はない(詳細については下記参照)。

荒地にいる防御ユニットが、橋ヘクスサイド越えに攻撃を受けたとしても、当該戦闘における防御力は2倍のままである。複数ヘクスがかかわる戦闘における防御ユニットは、地形効果表により各ヘクスの戦闘力を計算してから、各ヘクスの戦闘力を1つに合計する。1ヘクスにいる防御ユニットの戦闘力が(1つの戦闘につき)2倍あるいは3倍を超えることはない。

11.10 戦闘後退却

戦闘結果によりユニットを退却させるときは、所持プレイヤーの手により、当該ユニットをEZOC以外のヘクスへ退却させる。EZOC以外のヘクスに退却できないユニットはその場で除去される(ただしルール11.11参照のこと)。スタックしているユニットは所持プレイヤーの任意により、スタック制限の範囲内で別々の方向へ退却させることができる。

ユニットは移動禁止ヘクス・移動禁止ヘクスサイド・EZOC内には退却できない。

上記の制限内ならば、ユニットはプレイヤーの任意により空いたヘクスに退却するのも、EZOC外であれば通常のスタック制限内で他の自軍ユニットとスタックすることも可能である。

ユニットが退却したヘクスにいた自軍ユニットやスタックが、同一フェイズ内の続く戦闘で攻撃を受けたならば、退却ユニットは防御に参加することはない。ただし、戦闘結果については適用される。

11.11 退却によるユニットの位置変更

戦闘後退却するユニットの唯一の退却可能ヘクスが、通常ならスタック制限により進入できないヘクスであるならば、当該ヘクスにいたユニットは位置を変更しなければならない。位置を変更するユニットは、所持プレイヤーにより、戦闘後退却と同じように1ヘクス後退する。当該ヘクスには、最初に退却したユニットを置く。1ユニットの退却により、スタックのうち1ユニットの位置を変更する。退却するユニットが2ユニットならば、2ユニットの位置を変更する。

位置を変更するユニットはEZOCや移動を禁止された地形には後退できない。後退により位置変更するユニットが除去されてしまうときは、最初に退却するユニットを代わりに除去し、位置変更は行わない。退却はかならず1度に1ユニットずつ行う。

位置変更されたユニットにより、他の自軍ユニットが連鎖的に位置を変更させることもある(例えば他に退却ヘクスに選択肢がない場合)。

11.12 戦闘後前進

戦闘結果により防御側ヘクスが空いたときは、攻撃側の1ユニットは空いたヘクスにかならず前進しなければならない。戦闘に参加したユニットが戦闘後前進できるのは1ユニットのみである。戦闘に参加したユニットのうち、どのユニットが戦闘後前進を行うかはプレイヤーが選択する。ただし、7.3と7.11を参照のこと。戦闘後前進はEZOCの存在に関係なく行われる。戦闘後前進は、次の戦闘結果を解決する前に、直ちに実行されなければならない。

ユニットが戦闘後前進できるのは1ヘクスに限られる。戦闘後前進後、前進したユニットは同一フェイズ内において再度攻撃することはできない。また、以前隣接していなかった相手側ユニットに新たに隣接することにより、同一フェイズ内に攻撃を受けることもない。

戦闘の結果2ヘクス以上が空いたときは、攻撃側はどれか1つのヘクスに戦闘後前進するだけで構わない。ただし、攻撃側は空いたヘクスのいくつか、あるいは全てに戦闘後前進してもよい。

11.13 戦闘比の制限と戦闘比の調整

戦闘比が6:1以上の攻撃は戦闘比6:1として解決する。戦闘比が1:5未満の攻撃は戦闘比1:5として解決する。戦闘解決に先立ち、攻撃側は自発的に当該戦闘の戦闘比を下げるができる。戦闘比を下げることにより、罰則を受けることはないが、ダイスを振ったあとで決定を変更することはできない。

11.14 攻撃側全滅 (AE)

攻撃側の全ユニットは除去され、二度とプレイに登場することはない。

11.15 攻撃側退却 (AR)

攻撃側の全ユニットはルール11.10と11.11に基づき、退却しなければならない。

11.16 攻撃側1ユニット除去 (AL1)

攻撃側は自軍の選択で1ユニットを除去する。除去されたユニットはゲームに二度と登場しない。残りの攻撃ユニットは、ルール11.10と11.11にしたがって退却する。

11.17 防御側全滅 (DE)

防御側全ユニットは除去され、二度とプレイに登場することはない。

11.18 防御側退却 (DR)

攻撃側の全ユニットはルール11.10と11.11に基づき、退却しなければならない。

11.19 防御側1ユニット除去 (DL1)

防御側は自軍の選択で1ユニットを除去する。除去されたユニットはゲームに二度と登場しない。残りの攻撃ユニットは、ルール11.10と11.11にしたがって退却する。

11.20 双方損害 (EX)

防御側の全ユニットは除去されてゲームに二度と登場しない。次に攻撃側は少なくとも防御側が除去された額面戦闘力(地形効果は無視する)と等しいユニットを除去する。例えば、除去された防御側の額面戦闘力が6ならば、攻撃側は6戦闘力以上のユニットを除去しなければならない。

デザイン注:本ゲームには補給ルールが存在しない。なぜならば、史実上、普仏戦争におけるフランス軍には、今日われわれがいう「補給システム」というものがなかった。フランス軍部隊は地図上に散在している、補給所や都市・町からゆきあたりばつりに略奪・徴発・再補給を行っていた。フランス軍の増え続ける補給と、風紀の問題はゲーム後半の低い移動力値にも反映されている。プロシア軍には、当然ながら補給システムが存在しており、普仏戦争のこの時期にはスムーズに機能していた。当時の運用規模や時間・空間的スケールを考えると、フランス軍には、プロシア軍の補給システムを混乱させるような作戦を計画・実行できる能力はなかったように思われる。結果、プロシア軍は常に補給下にあった。

12.0 戦運

12.1 戦運 (FoW) チット

「戦運」マーカーはクラウゼヴィッツのいう「摩擦」を現すものである。戦運マーカーは本戦役における軍事行動を妨害したり、時には助けたりする。ゲーム開始時に、全マーカーを1つの容器に入れる。

12.2 戦運マーカーの選択

自軍の各戦運フェイズにおいて、プレイヤーは戦運マーカー1個を無作為に選ぶことができる(つまり、どのマーカーを引いているのかは見ない)。マーカーを引くかどうかの選択は、各プレイヤーターン開始時のプレイヤーの選択次第である。ただし、いったんマーカーを引いたならば、プレイヤーは当該ターンのうちに効果を適用しなければならない。

原則として、マーカーは実行された後、脇によけて置く。ただし、下記の例外に注意する。脇によけられたマーカーはルール12.3の条件が適用されるまでマーカーの山に戻されない。

プロシア軍プレイヤーはマーカーに「German」と印刷されているマーカーのみを使用できる。フランス軍プレイヤーはマーカーに「French」と印刷されているマーカーのみを使用できる。「German/French」と印刷されているマーカーは両軍プレイヤーが使用できる。プレイヤーが相手側プレイヤー側のマーカーを引いたときは、マーカーは実行されることなく脇によけられる。またプレイヤーは当該戦運フェイズに代わりのマーカーを引くことはできない。

12.3 マーカーの切り直し

全マーカーが選択されて実行されたならば、全マーカーを容器に戻してマーカーを引く。

12.4 戦運の説明

Cavalry Charge (騎兵突撃):(プロシア軍/フランス軍 - 1 チット) 当該ターンで騎兵が参加している戦闘については、プレイヤーは戦闘解決前にダイスを振る。1-2 = 騎兵の攻撃力は半減する; 3-4-5 = 影響なし; 6= 騎兵の攻撃力は2倍になる。

Disengagement:(全面退却)(プロシア軍/フランス軍 - 4 チット) プレイヤーは、自軍移動フェイズの開始時に、全面退却を宣言することができる。全面退却を宣言することで、プレイヤーは敵支配地域内にいる自軍の全ユニットを移動させることができる。相手側の支配地域から離脱したユニットは、当該移動フェイズに

において他の敵支配地域に進入することはできない。また、敵支配地域から直接他の敵支配地域に移動することもできない。移動フェイズ開始時に敵支配地域にいなかったユニットも、当該移動フェイズに敵支配地域に進入することはできない。加えて、全面退却時に移動した全フランス軍ユニットは、移動開始時より、可能な限り西方向に移動しなければならない(38XX列、39XX列、40XX列、etc)。同様に、全面退却時に移動したあらゆるプロシア軍ユニットは、可能な限り東方向に移動しなければならない(40xx列、39XX列、38XX列、etc)。全面退却時に、(全く移動せずに)EZOCにとどまったユニットの戦闘には影響しない。

Intelligence (偵察): (プロシア軍 - 2チット) 直ちに適用する。プロシア軍プレイヤーは地図上の全フランス軍ユニットを調べることができる。

Field General Staff (参謀): (プロシア軍 - 1チット) プロシア軍プレイヤーの全ユニットは、当該ターンにおいて第1軍を除いて1移動力増加する(第1軍は影響には効果なし)。

Foreign Legion (外人部隊): (フランス軍 - 1チット) フランス軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目のターン後に外人部隊を増援として受け取る。到着ターンが最終ターンより後のときは、ユニットがゲームに登場することはない。いったん使用された本チットは残りのゲームの間、脇によけておく。

Francs-Tireurs (遊撃隊): (フランス軍 - 1チット) フランス軍プレイヤーは本マーカーを直ちに任意の1ヘクスに配置する。続くプロシア軍プレイヤーターンにおいて、プロシア軍ユニットは当該ヘクスとその隣接ヘクスの進入に+1移動力消費する。プロシア軍移動フェイズ終了時にマーカーを取り除く(12.3により再び実行される可能性がある)。

Mitrailleuse (ミトラユーズ式機関砲): (フランス軍 - 1チット) 続くフランス軍の戦闘フェイズあるいはプロシア軍の戦闘フェイズに直ちに適用する。フランス軍プレイヤーは自軍の選択した1つの戦闘の戦闘比を、フランス軍が防御側ならば2列、フランス軍が攻撃側ならば1列自軍に優位に修正することができる。

Pontoon Bridge (ポンツーン橋): (プロシア軍/フランス軍 - 1チット) 続く移動フェイズに直ちに適用される。プレイヤーは1河川ヘクスサイドを架橋することができる。移動フェイズ開始時に少なくとも自軍1ユニットが当該ヘクスサイドに隣接していなければならない(ユニットは移動することができる)。自軍の全ユニットは当該ヘクスサイドを1追加移動力消費して渡河することができる。ポンツーン橋は当該プレイヤーターンの自軍移動フェイズにのみ適用される。

Revolutionary Agitation (革命運動): (プロシア軍 - 1チット) フランス軍プレイヤーは、次回のフランス軍移動フェイズにおいて、VI軍団のいかなるユニットも移動させることができない。戦闘は通常に行うことができる。チットは次回のフランス軍移動フェイズまで脇によけておく。

Systeme D (臨機応変): (フランス軍 - 1チット) 次のフランス軍の移動フェイズ開始時、フランス軍プレイヤーはダ

イスを1個振る。ダイスの目が1か2ならば、全ユニットの移動力は1低下する。ダイスの目が3か4ならば移動力に影響はない。ダイスの目が5ならば全ユニットの移動力は1増加する。ダイスの目が6ならば全ユニットの移動力は2増加する。

訳注: 和訳では本誌(S&T誌224号)発行後にDecision Gamesのホームページ(www.decisiongames.com)に掲載された箇所を併せて訳出しています。

和訳第1版 2005年6月22日