



Suleiman the Magnificent

スレイマン壮麗帝

目次

1.0 はじめに

2.0 ゲームの備品類

2.1 ゲーム地図

2.2 競技駒

2.3 マーカー類

2.4 サイコロ

2.5 ゲームの図表類

3.0 開始する前の重要な概念

3.1 スタック

3.2 支配地域

3.3 向き

3.4 補給

3.5 戦場の霧

4.0 プレイ手順

4.1 第1活性化

4.2 後続活性化

4.3 指揮単位部隊

5.0 活性化および持続性

5.1 活性化

5.2 持続性

5.3 持続性奪取

6.0 移動

6.1 概要ルール

6.2 移動の定義

7.0 投擲射撃戦闘

7.1 射程と投擲射撃

7.2 向きと視認線

7.3 誰が射撃可能か

7.4 射撃手順

7.5 砲兵

8.0 衝撃戦闘

8.1 概要ルール

8.2 衝撃戦闘前退却

8.3 衝撃戦闘解決

8.4 衝撃戦闘後前進

9.0 突撃

9.1 誰が突撃できないか

9.2 突撃手順

9.3 突撃への抵抗

9.4 反撃突撃

10.0 戦闘結果

10.1 混乱状態結果

10.2 退却結果

10.3 脱落結果

10.4 除去結果

10.5 攻撃持続結果

11.0 ユニットの回復

12.0 指揮官

12.1 指揮範囲

12.2 指揮能力と制限

12.3 指揮官特典

12.4 指揮官の除去

13.0 軍旗

14.0 初期配置

14.1 ハンガリー王国軍

14.2 オスマン帝国軍

14.3 誰からゲームを開始するか？

15.0 増援

15.1 オスマン軍増援

15.2 “仮想”ハンガリー軍増援

16.0 勝利条件

デザイン

リチャード・H・バーク

ディヴェロップメント

ポール・ローバーク

装飾

クレーグ・グランド

植字と校訂

C・ローリング および

アレン・ロスバーク

制作協力

C・ローリング

プレイテストおよび校合

マーティ・アルンスドルフ、

ブライアン・ブレナン、

スティーヴン・ビューシー、

ブライアン・ダッタ、

キム・メインツ、

ジョージ・ローリング、

ジェフリー・ローリング、

およびポール・ローバーク

特別謝意

アントン・アダムス、訳語

を完備した彼のハンガリー

軍情報に対して。



1.0 はじめに

スレイマン壯麗帝は、1526年8月29日にオスマン帝国とハンガリーの間で戦われた大戦闘を扱っているゲームである。オスマンの勝利によって結局はハンガリー王国は没落し、400年の間、独立国としてのハンガリーは消滅した。

スレイマン壯麗帝は、難易度が低い取り掛かり易く、プレイは早く進行する楽しいゲームである。結果として、大部分の詳細は全体的な仕組みの中で省略、または数値化のどちらかが為されている。我々は可能な限り当時の雰囲気と歴史的な正確さを、定まった焦点の中で提供する努力をした。ゲームは最後まで凡そ3時間掛かるであろうが、初回の時間は50%より多く掛かるであろう。

我々は、諸氏がゲーム表の上で何が発生しているかを感じて貰うために、同封の歴史記事を読むことを奨めるものである。

1.0.1 ゲームの規模： 地図の縮尺はヘクス毎に225ヤードである。各戦闘ユニットには750人が含まれている。それらの指標の中で、ハンガリー軍の数は凡そ35,000名（砲兵を含める）、オスマン軍は凡そ60,000名である。オスマン軍は全体として大規模であったが、多数の非戦闘員を含んでおり、完全に役に立たない中途半端な軍隊であった。ハンガリー軍の前列の正面（ヤード/メートル単位）は全て利用可能な資料に描かれている数値に相当し、上記の計算の大元になっていた。

史実に関する注意： この会戦の数字について多くの不一致がある。しかしながら、全ての資料はオスマン軍がハンガリー軍を大きく圧倒していたことで一致している。ハンガリー軍前列は、オスマン軍が配置した可能な正面に、対応を試みることでむしろ薄く引き伸ばされることになった。

通常の歴史ゲームの感覚の時間単位規模は無く、従ってターンは無い。実際の戦闘は午後3:00頃に開始され、2、3時間かそれよりも短く終了した。短時間の出来事であった。

2.0 ゲームの備品類

スレイマン壯麗帝一式には、以下の備品類が含まれている：

- 図表類、除去および退却ユニットボックス、および地形記号と一緒に会戦が戦われた地形を描写する 23" x 34" 大の地図シート、1枚。
 - 280個の正方形1/2" 大 競技駒1組
 - ルールブック中央に印刷されている8 1/2" x 11" 大の両面印刷の図表類 2枚
 - 12頁のルールブック 1冊
- このゲームに用意されていないが、プレイに必要な物は10面体サイコロ1個である。

2.1 ゲーム地図

ゲームは六角形の目（ヘクス）に分割されている定型化された地図でプレイされる。地図はモハーチ（現在ハンガリー内）の僅か南の地域を描写しており、それに六角形の目が駒の移動と位置を規定するために重ねられている。ヘクスは駒の位置決めと移動を容易にする。各ヘクスには地形の種類が含まれており、それは地形効果表で照会される。ヘクスはまた個々に4桁の数字で区分されており、それは配置に使用される。数字の無い断片ヘクスはプレイ範囲外であり、進入できない。

2.1.1 地図の記号： 様々な種類の地形および一部の地勢はゲーム地図上に表示されており、地形効果表で区分及びその効果が説明されている。これらの地形および地勢の種類の一部は以下の通りである： 平地、高度、湿地、および村である。加えて、道路は前述の地形の多くを通して走っている。

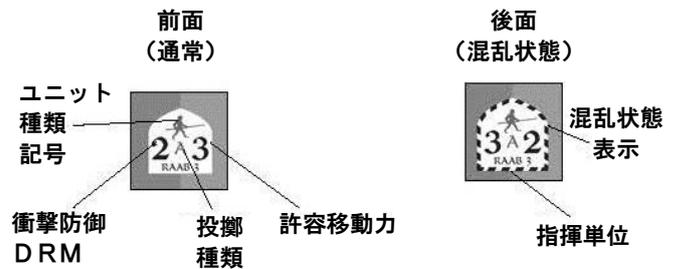
地形に関する注意： モハーチの戦場の大部分は平坦であり、そして近接するダニュブ河の頻繁な氾濫が理由で、一部は軟弱で滑りやすかった。戦場の大部分は泥っており、これはダニュブ河（西側の地図外）の排水地域であるがこれが戦場全体に適用されることによる。ダニュブ河に直接隣接する地域は当てにならない湿地である。幾つかの低く横たわる丘 — 台地はダニュブの西から流れ、小さな小川によって分割されている。小川は川幅が広くなくそして深くないが、極めて急で滑りやすい土手があった。これらの台地の斜面によって機動は難しくなり、これによってオスマン軍にその軍をどこに展開させるかを深く考えさせることになった。オスマン軍の解説者は会戦前に自分達の困難さについて話題にしたが、その後会戦が始まってからはほとんど言及がされなくなったので実際のどの程度困難かは言い表すのが難しい。ハンガリー軍は、欧州の戦争の最近200年の慣例として防衛優位を得るために自分達の前列歩兵および砲兵の前に塹壕を掘った。モハーチの北を走る街道は、会戦に影響しなかった。

2.1.2 地図の図表類： 他に地図盤に印刷されているのは、ゲームターンの記録を補助するターン記録欄、ユニット使用可能ボックス、および地形効果記号表である。

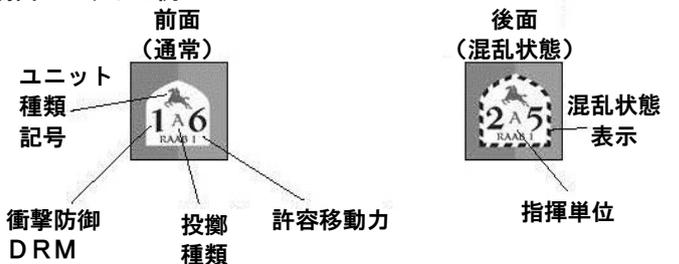
2.2 競技駒

ゲームの厚紙の競技駒（あるいはカウンター）は、プレイを始める前に丁寧に切り出しておくべきである。駒の種類の違いは、それぞれに表示されている情報に拠る。通常、駒は4種類の駒の1つを表す： 戦闘ユニット、指揮官、軍旗、および情報マーカー（退却、他）である。戦闘ユニットは、そのような軍事行動で戦った、あるいは戦った可能性があった実際の史実上の部隊を表す。各戦闘ユニットの前面は“通常状態”（完全戦力）の戦闘ユニットを表示し、一方では駒の裏面は（通常は）同じ戦闘ユニットの“混乱状態”面を表す。裏面が無い場合、ユニットは混乱状態になることが無い。戦闘ユニットの各面は、ゲームにおけるその能力を決定する情報を表示している。戦闘ユニット駒は、以下のように図案化されている。

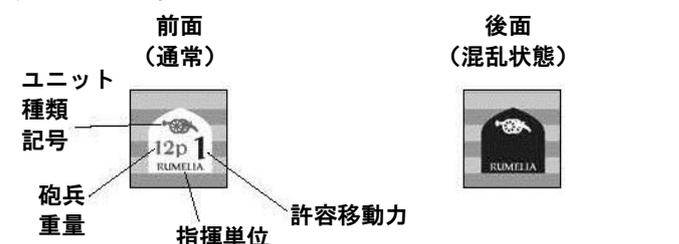
歩兵ユニットの例：



騎兵ユニットの例：



砲兵ユニットの例：



駒に表示されている様々な情報は、以降の文で説明される。

2.2.1 国籍： ルールではユニットと呼ばれるユニット駒は、国籍識別用に様々な背景色模様で印刷されている：

オスマントルコ軍および同盟軍 — 水平帯
ハンガリー軍および同盟軍 — 碁盤目模様またはツートーン

2.2.2 戦闘ユニット種類記号： 7種類の異なる戦闘ユニットがある： 重、中および軽騎兵、アキンジン騎兵、正規兵および徴集歩兵、そして砲兵。ユニット種類記号は駒の中央に印刷されており、以下の通りに駒が表しているユニットの種類、その主な役割および移動能力の度合い（徒歩兵または騎兵）の両方を表す：

徒歩ユニット

騎乗ユニット

徴集歩兵 (L v I) 軽騎兵 (LC)

正規歩兵 (R I) 中騎兵 (MC)

砲兵 (A r t) 重騎兵 (HC)

アキンジン騎兵 (AK)

徴集歩兵： 緊急に徴兵され、貧弱に武装された戦列の埋め草にして大砲の餌。通常は槍のみを装備されている。彼らは殆んどは最後列、予備部隊として使用された。

正規歩兵： 古のファランクスと殆んど同じ方法で線形隊形に展開する槍装備部隊であるが、大部分がマスカット銃であるより多くの火力を投入できた。この線形隊形は後世のテルシオにまで発展していなかった。オスマン軍もまた一部の弓兵を運用していた。“正規兵”に資するユニットとは、彼らが訓練されている、そして時として常備、または既に使用に耐える部隊であることに拠る。ハンガリー軍は騎兵本位であり、良好な歩兵が不足していた。彼らの良好な歩兵の大部分は、傭兵部隊であった。

イエニチェリ： 通常奴隷生まれ、または捕獲されたキリスト教徒であり、これらの部隊は正規歩兵であったが、宮門のイエニチェリ（所謂、近衛兵）のみは重要な価値があった。槍との組み合わせでマスカット銃を装備していた。

史実に関する注意： オスマントルコは時としてシュブリム・ポルト（莊嚴門）の呼び名として知られている。

重騎兵： ハンガリー軍重騎兵は大変有効な、恐れられた部隊であった。それは騎士、つまり先の中世時代の騎乗甲冑戦士とほとんど同様であった。オスマン軍重騎兵は、ほとんど完全装甲されいかなかった。彼ら全ては騎乗して戦った。

スィパーヒー： 時々“スパッヒ”とも呼ばれる用語は、正規オスマン軍騎兵に関する用語である。スィパーヒーは通常は2つの“翼”、アナトリア翼（本体または右）およびルメリ（左）翼の1つにあった。後者は非-オスマン軍兵から構成され、少なくとも理論上はモルドヴァ兵、ワラキア兵、およびタタール兵であった。これら2つの翼の騎兵は中騎兵と定義したものであり、彼らは衝撃戦向きであったが、彼らのスルタンの近衛兵の仲間である宮門のスィパーヒーのように重装甲化されていなかった。

アキンジン： これらはオスマン軍の騎乗弓兵であり、ほとんどは前進偵察および辺境部隊として使用されたが、時々はこの地モハーチにおけるのと同様に散兵の代用の一種として使用された。

2.2.3 投擲種類： 存在する場合、この数値はユニット種類記号の下に印刷されている。これはユニットが弓矢 (A) またはマスカット銃 (M) で装備されているかどうかを表示する。

2.2.4 指揮単位： 駒の下に印刷されている軍事部隊名または戦闘ユニットが所属する司令官の名前。ゲーム中、戦闘ユニットは指揮単位によって活性化（移動と戦闘を可能にする）される。指揮単位は指揮官によって引率される（お察しの通り）。

2.2.5 衝撃戦闘防御値 (SDR)： この数値はユニット駒の左下角に印刷されている。これは数字で表されている防御時のユニットの戦力である。黒の数字は正数を表し、赤の数字は負数を表す。抽象的に、それは敵ユニットと比較した時のユニットの現行部隊戦力および装備を表している。衝撃戦闘防御力が零または負数であることは、そのユニットが攻撃できないことを意味するものではない。

2.2.6 許容移動力： 駒の右下角に印刷されており、ユニットの許容移動力はそれがヘクスからヘクスへと移動する時に単一の活性化中にユニットが消費できる最大移動ポイント (MP) 数である。例として平地ヘクスは、進入するために共通して1移動ポイント消費する。

2.2.7 兵器射程： 駒上には印刷されていないが、全ての戦闘ユニットの能力の1つは射程、すなわちどこまで遠く攻撃できるかである。全ての非-投擲戦闘ユニットおよびマスカット銃武装戦闘ユニットは1の射程を持っており、隣接しているユニットのみを攻撃できる。弓矢武装戦闘ユニット、および全ての砲兵戦闘ユニットは、射撃表に一覧されている射程まで隣接していないヘクスにその兵器を使用して射撃できる。射程を決めるためにヘクスを数える時、目標ヘクスを含めるが、射撃側投擲ユニットが位置するヘクスは含めない。

指揮官ユニットの例：



指揮官駒に表示されている様々な情報は、以降の文で説明される。

2.2.7 指揮範囲 (CR)： この大きい数字は左側に印刷されており、そして指揮官が通常通りに移動および戦闘用にユニットを活性化させることができるヘクスによる範囲である（ルール12.1を参照）。

2.2.8 活性化値 (AR)： この小さい数字はユニット駒の中央、ユニット種類記号の下に印刷されている。基本的に、それはユニットの数字で表されている現行訓練および士気レベルを表している。敵対する陣営間の活性化値を比較することによって、戦闘に優位を得ることが可能である（事例8.9.1を参照）。

表記に関する注意： ハンガリーおよびオスマンの両方の軍用語、および名称は複雑な現代の綴りの対象となる。ハンガリーにおける名前、西ヨーロッパで我々が使用しているものと逆の順番が与えられている。例として、ラズロ・フンヤンディと我々が呼ぶことになる男は、ハンガリーではフンヤンディ・ラズロである（そしてむしろ傑作オペラが彼に因んで名付けられた）。我々は西ヨーロッパ式で行くことにする。大部分のオスマン軍は、諸氏が“全て賢明にして、紛うこと無き偏在にして、得てして怒りに溢れた”という

移動を停止したならば、特定の向きに向かなければならない。

3.3.2 向きの変更： 向きは移動方向を決める時には関係無く（装甲兵の突撃を除いて）、そしてユニットは敵ZOC内では無い限り、コスト消費無しで移動中に好きなだけ自由に向きを変えることができる（事例3.2.4を参照）。しかしながら、活性化された時のみにしか行うことができない。

例外： 敵ZOC内のユニットは、そのヘクス内に留まる場合は1角分のみの向きを変更できる。そのヘクスから外に移動する場合、幾つ分の角でも向きの変更を行うことができる。

向き変更は移動ポイントを消費しないので、“射撃または移動”の目的に関して移動とはみなされない（6.2項を参照）。

史実に関する注記： ハンガリー軍およびオスマン軍正規歩兵の隊形は殆んどが槍兵と一部のマスケット銃兵から構成され、西ヨーロッパに間も無く出現するテルシオの様な方形4面陣形ではなかった。それらは線形のファランクスに似た部隊であった。

3.4 補給

実際のモーハーチの戦いが午後に開始され、夕食までには終了し、そしていかなる年代記録者も誰が特に空腹であり、あるい矢を不足した等の注記をしていないことにより、補給ルールは無い。

3.5 戦場の霧

平原上の大部分のユニットが地図上を視認されることにより、欺瞞の余地はほとんど無い。どちらのプレイヤーも戦闘解決時以外はいつでも相手側のスタックを調べることができない（従って、戦闘ユニットの下がスレイマン帝かアフメドであるかを知るために覗き見ることができない）。

4.0 プレイ手順

スレイマン壮麗帝にはゲームターンが無い。ゲームは単純に開始され、一方のプレイヤーが勝利するまで継続される。これを行う上で、システムには活性化持続機構が採用されている； 5.0章を参照のこと。

4.1 第1活性化

活性化される時、指揮単位部隊のユニットは移動および/または射撃を行うことができ、そして全ての移動/射撃完了後に、それらは衝撃攻撃を行える。プレイは、一方のプレイヤーが自軍の逃亡レベルに達するまでこの方法で続けられ、逃亡レベルへの到達は相手側の勝利を意味する。

4.2 後続活性化

指揮単位部隊が終了した時、そのプレイヤーは別の自軍指揮単位部隊（実施したばかりのものは不可）を選び、サイコロを振る：

- 1.) サイの目が選んだ指揮単位部隊指揮官の活性化値以下である場合、その指揮単位部隊は活性化する。
- 2.) サイの目がその値より大きい、または相手側が持続性奪取（5.3項を参照）を行った場合、“プレイ”は相手側に移り、彼が自由活性化を行うので、望む1個指揮単位部隊（または奪取を試みた時に選んだもの）をここで活性化でき、サイ振り判定は必要ではない。

4.3 指揮単位部隊

各戦闘部隊の指揮単位は、その指揮官の名称に該当する各駒の上段の下部に印刷されている指揮官名によって区分される。

5.0 活性化&持続性

活性化と持続性は、どちらのプレイヤーが“進行中”（手番を実施している）であるかを決定するために使用される機構である。

5.1 活性化

指揮単位部隊が活性化される時、その指揮単位部隊内の全てのユニットは移動および/または射撃することができる。それが完了した後、行う資格が有るユニットは衝撃攻撃を行う。

5.1.1 手順： プレイヤーが活性化させる指揮単位部隊を指定する時、プレイヤーは、それらが地図上のどこにいるかに関係無く、その指揮単位部隊のユニットの一部または全てを使用できる。しかしながら、その指揮官の指揮範囲外で活性化を開始するユニットは：

- 1.) 敵ユニットの隣に移動できない。（それでも、それらは反撃突撃を行える！）
- 2.) そして敵ZOC内である場合、そのZOCを離れることができない。

プレイヤーは指揮単位部隊を活性化させる代わりに、“パス”を常に選ぶことができる。パスを行う場合、活性化判定サイ振りに失敗した場合と同様に扱われる。

5.2 持続性

プレイヤーが自分の選んだ指揮単位部隊の行動を実施した後、彼は他の（異なる）自軍指揮単位部隊を行動させることで自分の“手番”の持続を試みることができる。

5.2.2 手順： 持続性を試みるためには、プレイヤーは自軍指揮単位部隊指揮官の活性化値を確認し、サイコロを振る：

- 1.) サイの目が選んだ指揮単位部隊指揮官の活性化値以下である場合、その指揮単位部隊は活性化化する。
- 2.) サイの目がその値より高い、または相手側が持続性の奪取を行う（後述、参照）場合、“プレイ”は相手側に渡り、ここで相手側はサイ振り判定の必要無しで自分が望む1個指揮単位部隊（または奪取の試み時に選んだもの）を活性化できる。

5.3 持続性奪取

プレイヤーが持続性判定のサイ振りを行おうとしている場合、相手側は前者がサイコロを振る前に持続性の奪取を試みることができる。

5.3.1 手順： 非-手番側プレイヤーは自軍指揮単位部隊のどれで持続性の奪取を試みるかを公表し、サイコロを振り、そして指揮官の値と照合する：

- 1.) サイの目がその値以下である場合、その指揮単位部隊は行動を実施でき、そしてそのプレイヤーは今や活性化プレイヤーになる。
- 2.) サイの目が高い場合、奪取は行われず、加えて、本来の手番側プレイヤーがサイコロを振らずにいずれか1個指揮単位部隊 - 丁度活性化させたばかりのものでも！ - を選ぶ。

例： ハンガリー軍プレイヤーが行動する。彼はトモリの指揮単位部隊を活性化させることを選ぶ。その活性化後に、彼は持続性を試みるためにバシャーニの指揮単位部隊を選ぶ。しかしながら、オスマン軍プレイヤーはそれが生じないことが良い手と判断し、バリの側面指揮単位部隊で持続性奪取を試みることを、サイ振り判定前に宣言する。彼はサイコロを振って‘6’の目を出したが、それはバリの活性化値よりも高かった。選択の自由を得たハンガリー軍は、ここで再度トモリの指揮単位部隊を活性化させることを決定する。バリが‘1’の目を出した場合、彼は持続性を奪取していた。

6.0 移動

各ユニットは許容移動力を持ち、1回の活性化においてユニットが消費できる移動ポイント（MP）数を表示している。

6.1 概要ルール

移動/射撃セグメントに於いてユニットは移動する。同じ指揮単位部隊の個々のユニットは、プレイヤーが望む順番でどちらか/両方を行うことができる。投擲ユニットが何時射撃できるかに関しては7.0章を参照のこと。

6.1.1 手順： 戦闘ユニットおよび指揮官はあるヘクスから他へ、繋がっているヘクスを移動する。様々な種類のヘクスに進入する、および様々なヘクスサイドを横断するためのコストは、地形効果表に一覧されている。

6.1.2 指揮範囲制限： 所属する指揮官の指揮範囲外で活性化を開始する戦闘ユニット（12.1項を参照）は移動できるが、敵ユニットの隣に移動できない。隣接状態で開始する場合、それらは移動できない。

6.1.3 その他の制限： 戦闘ユニットは通常は、敵でも味方でも他の戦闘ユニットが位置するヘクス内に移動できない（例外に関して、事例3.1.1を参照のこと）。戦闘ユニットは敵ZOCに進入した時に停止しなければならない。両方の陣営のユニットは、地図外に移動できない。（そうする場合、除去される。）

例外： 脱落を強制されたオスマン軍ユニットは、地図外へそれを行う（表示されていないオスマン軍宿営地へ向けて）。回復と軍旗に関するルールを参照のこと。

6.2 移動の定義（何が移動であり、何がそうではないか）

地図上の駒を機動させることと、移動に関するゲームの仕組みの間には、違いがある。仕組みとしての移動とは、移動ポイント消費を要求する行動である。ユニットを移動、つまり退却、向きの変更、突撃等、させるが移動ポイント消費を要求しない行動は、ゲームの仕組みの点において移動では無い。

7.0 投擲射撃戦闘

投擲戦闘とは、敵（対応できないことが望ましい）に対する発射物の比較的安全的な発射行動を表している。

7.1 射程と投擲射撃

射撃サイの目修正表に印刷されている射程は、ユニットが射撃できる最大ヘクス数である。目標ヘクスは数えるが、射撃側ヘクスは数えない。

7.2 向きと視認線

弓兵ユニットはその前面および側面ヘクスサイド（3.3項を参照）を通して射撃できるが、対応射撃を使用する場合、それは前面ヘクス射撃のみに限定される。マスケット銃射撃歩兵は、その前面ヘクスサイドを通してのみ射撃できる。

7.2.1 視認線（LOS）： ユニットの、それに対して射撃するユニットを見ることができなければならない。見るためには、プレイヤーは射撃側ヘクスの中心から目標ヘクスの中心に妨害されていない視認線を引くことができなければならない。視認線は以下の場合に妨害される：

- 1.) 村ヘクスによって。これらのヘクス内に射撃はできるが、通すことはできない。
- 2.) いずれかの間のヘクスが射撃側および目標ヘクスの両方よりも高度が高い場合。
- 3.) 砲兵は他のユニットを通して射撃できない。弓兵は可能である。（それらは実際に頭越しに射撃する。）

プレイに関する注意： マスケット銃は1ヘクスの射程のみしかないので、視認線は問題ではない。

7.3 誰が射撃可能か

投擲ユニット — 徒歩および騎乗の弓兵、および正規歩兵（マスケット銃武装） — は、敵ユニットを射撃可能である。

史実に関する注意： 両方の軍のマスケット銃および槍による隊形は、ドイツのランツクネヒトおよびスイスの槍兵隊形の影響を表しているが、それらはこれらの中で正に単なる偶然隊である。そして兵士の大部分がマスケット銃を持っていないながらも、一部は弩弓と弓矢を未だに使用していた。

7.3.1 騎乗弓兵：

騎乗弓兵（例、アキンジン騎兵）の一部（途中で）として射撃できる。それを行うためには、これらのユニットが実施する時に敵ZOC内である場合、+1移動ポイントを消費し（ZOC外である場合は移動ポイント無し）、そしてそのような射撃は反撃突撃を引き起こす可能性がある（騎乗ユニットがその移動を終了させた後に実施される）。しかしながら、アキンジン騎兵は同じ手番において進入したZOCを離れることができ、それを行うために1移動ポイントコストを支払う。そしてこれは、ある支配地域から他の支配地域への移動を許容するものではない（ヒットエンドラン能力を表す）。



7.3.2 投擲歩兵： 投擲歩兵は移動中のどの時点でも射撃できる。しかしながら、一度射撃したならば、その活性化の移動は終了される。投擲射撃に関して3つの機会があり、それぞれ1つはユニットの種類によって使用可能である：手番射撃、反撃射撃および反応射撃である。選択は以下の通りである：

A. 弓兵： 弓兵（騎乗または徒歩）は以下の射撃ができる：

- 1.) **手番射撃：** 自軍手番である時。ユニットは、その指揮単位部隊が活性化された時に1回射撃できる。
- 2.) **反撃射撃：** 敵投擲ユニットのよって射撃された時に、その敵投擲ユニットが射程内にいる場合。反撃射撃および手番射撃は、結果が適用される前に同時に解決される。これは反応射撃と同様にそれを行う各敵ユニットに対して適用される（7.4項に従って）。
- 3.) **反応射撃：** 敵ユニットがそのZOC/前面ヘクス内に移動または突撃する時。これはそれを行う各敵ユニットに対して適用される。



B. マスケット銃兵（正規歩兵）： これらのユニットは以下の射撃ができる：

- 1.) **手番射撃：** 自軍手番である時。ユニットは、その指揮単位部隊が活性化された時に1回射撃できる。
- 2.) **反撃射撃：** 敵ユニットがそのZOC/前面ヘクス内に移動または突撃する時。これは1回の活性化においてそれを行う1個敵ユニットのみに対して適用され、そしてそのような移動が実施される瞬間に解決される。
- 3.) マスケット銃兵は、反撃射撃を使用できない。

史実に関する注意： 16世紀に使用されたマスケット銃は、次の世紀の終わりに進化した効果的な兵器にここでは近づいていた。軍隊は使用すべき最良の戦術を発展させていた。ここでは、それらはほとんど専ら防衛向き兵器であり、槍部隊内に含まれた理由でもある。

7.4 射撃手順

各ユニットは個々に射撃し、そして各ユニットは1度に1個の目標（その兵器の射程内およびそこへ視認線がある - 前述参照）のみしか射撃できない。反応または反撃射撃を使用する非-手番側ユニットは、上記に従って“可能になった”

各敵ユニットに対して射撃できる。

7.4.1 射程の影響： 射撃をするためには、射程を確認し、射撃射程表を照合すること。表ではその射程でのその状況に対するサイの目修正が得られる。

例： 1ヘクスの距離での弓兵射撃は、+1サイの目修正を受ける。

7.4.2 射撃方向： 目標の側面ヘクスサイドを通して騎乗ユニットを標的にする投擲ユニットは、射撃ユニットは+1サイの目修正を得る。

史実に関する注意： これは乗馬に無防備な側面、より容易に命中する射撃を反映している。一部の騎兵は装甲が施されていたが、大部分はそうではなかった。

7.4.3 他の修正： 目標が混乱状態または通常状態に関係無く、ここでサイコロ1個を振ること。射撃表にはサイの目に追加、または減少を提供する状況（サイの目修正）の全てが一覧されている。10.0章に規定されている結果を得るために、射撃表で調整後のサイの目を比較すること。

7.5 砲兵

両方の陣営は砲兵を持っており、どちらも野戦兵器として特別な効果は無かった。（“大きな砲声と猛威で、何事も示さず。”）ハンガリー軍砲兵は、通常よりも更に悪かった。



7.5.1 指揮単位部隊： ハンガリー軍砲兵は、キプロスのハンニバルの指揮下である。オスマン軍砲兵の半分がルメリ翼内にあり、残りはスレイマンの指揮下であった。

7.5.2 歩兵ユニットの移動： オスマン軍砲兵ユニットは移動できるが、一部の困難が伴った。しかしながら、移動した場合は射撃できず（その活性化中に）、そして逆も同様である。備忘用にマーカーをその上に置いておくこと。砲兵は小河川を横断できず、そして湿地および村ヘクスに進入できない（道路による場合を除く）。ハンガリー軍砲兵は移動できない；それらは“定置化”されている。



7.5.3 砲兵射撃： 例え指揮範囲外の場合であっても、活性化された時に砲兵は射撃できる。

7.5.4 衝撃戦闘における砲兵： 砲兵ユニットが衝撃戦闘を受ける唯一のユニットである場合、サイ振り判定を行わずに自動的に除去される。他の非-砲兵ユニットと一緒に攻撃を受ける場合、他方のユニットが不利な結果を被った場合のみ、その砲兵ユニットは除去される。砲兵は決して“戦力”優勢に影響しない（事例8.3.1、1段を参照）。砲兵は投擲射撃による影響を受けない。

8.0 衝撃戦闘

衝撃戦闘は互いに対する武装兵の激突（または直接的な脅威）である。

8.1 概要ルール

衝撃フェイズにおいて、（資格が有る）手番側の、武器体系マトリクス上で攻撃側とリストされている全てのユニットは、衝撃攻撃を行える（強制ではない）。しかしながら、それを行うことを選んだ場合、それらはその一部の前面ヘクス内のユニットが他の味方ユニットによって攻撃されない限り、その前面ヘクス内の全ての敵ユニットを攻撃しなければならない。攻撃側欄にリストされていないユニットは、決して衝撃攻撃（および突撃）を実施できない。防御を行う。

デザインノート： ユニットの武器体系、甲冑および戦意は、システムのマトリクスおよびユニットの防御サイの目修正の組み合わせによって表されている。

8.2 衝撃戦闘前退却

混乱状態ではない騎乗ユニットは、下馬ユニットのみから攻撃を受ける場合、攻撃側ユニットから1ヘクス離れる様に移動することで衝撃前退却を行える。敵ZOCおよび占められているヘクスに進入できないが、任意に向きを変更できる。プレイヤーが望む場合、攻撃側は空いたヘクスに前進できるが、それから衝撃戦闘および向きの変更を行うことはできない。

8.2.1 アキンジン騎兵の衝撃戦闘前退却： 混乱状態ではないアキンジン騎兵は、騎兵による攻撃を受ける場合、攻撃側ユニットから1ヘクス離れる様に移動し、そしてサイコロを振り、そのサイの目をユニットの防御サイの目修正値で調整することで以下の通りに衝撃前退却を行える：



- 1.) 調整後のサイの目が5以下である場合、退却に影響は無い。
- 2.) 調整後のサイの目が6以上である場合、アキンジン騎兵ユニットは退却するが、混乱状態になる。

8.3 衝撃戦闘解決

衝撃戦闘は任意であるが、ユニットが攻撃を行う場合は、その前面ヘクス内の全ての敵ユニットに衝撃戦闘しなければならない。他の味方ユニットによって衝撃戦闘を受ける敵ユニットに対してそれを行う必要は無い。

8.3.1 衝撃修正： 衝撃戦闘は攻撃側が望む順番で実施でき、それを解決するためにはサイコロを振り、それから以下の状況から得られたサイの目修正を適用する：

- 1.) **戦力優勢：** ユニット数が多い方のプレイヤーが、ユニット数の間の差をサイの目修正として受け取る。

例： 1個重騎兵ユニットが2個正規歩兵ユニットを攻撃する。衝撃戦闘解決に-1戦力の（不利な）優勢サイの目修正がある。

- 2.) **位置優位：** 攻撃方向および地形を元に以下の通り2種類の位置優位がある：

A. 攻撃方向： これは前面（のみ）以外からの方向からの攻撃優位を反映している：

- 1.) 衝撃/突撃攻撃ユニットが防御側側面を通して攻撃している場合、+2サイの目修正がある
- 2.) 衝撃/突撃攻撃ユニットが防御側後面を通して攻撃している場合、+3サイの目修正がある
- 3.) 攻撃側が前面+側面、前面+後面、側面+後面の組み合わせで攻撃している場合、+4サイの目修正がある

B. 地形： 戦闘への地形の影響に関しては地形効果表を参照のこと。複数ユニットが攻撃を受け、そしてそれぞれが異なる地形優位を受けることができる場合、攻撃側は各防御側に対してサイコロを振るので、その解決に対してそのユニットが位置する地形を適用する。

- 3.) **衝撃防御値：** 攻撃側では無く、防御側ユニットの個々の衝撃防御サイの目修正値が加えられる（または引かれる）。

例： 重騎兵が+3防御サイの目修正の徴集歩兵ユニットを攻撃している。サイの目に3を加えること。

- 4.) **突撃：** 中または重騎兵ユニットが突撃（9.0章を参照）に成功している場合、衝撃解決サイの目に+2を加えること。

5.) 指揮官の存在： 指揮官が攻撃側重騎兵ユニットとスタックしている場合、+1サイの目修正がある。この修正はハンガリー軍重騎兵のみに適用される（表および12.3による）。

6.) 武器/装甲比較： 攻撃側は、自分の攻撃ユニットの種類と防御側のを比較するために、武器体系マトリクスを使用する。マトリクスによって該当するサイの目修正が提供される。攻撃側それぞれが異なる種類の2個ユニットで攻撃を行っている場合、彼は最良の種類のサイの目修正を使用できる。



7.) **攻撃側混乱**： 攻撃側が混乱状態である場合、-2サイの目修正がある。(防御側の混乱状態は表自身によって反映されている。)

8.) **脱落状態**： 防御側が脱落状態である場合、攻撃側のサイの目に+2を加えること。

上記の全ては累積される； “+”サイの目修正は攻撃側に有利である； “-”は防御側に有利である。

8.3.2 **最終解決**： 衝撃戦闘は攻撃側が望む順番で実施でき、それを解決するためには、各防御側ユニットに対してサイコロを振り、サイの目修正を適用し、攻撃しているユニットの種類に関する戦闘結果表を照合すること； 種類は非-突撃衝撃戦闘または突撃装甲兵である。何が発生したかを判定するために防御側の状態(完全または混乱)に該当する欄の下を照会すること。

プレイに関する注意： 1個ユニットが2個ユニットを攻撃する場合、攻撃側はサイ振り判定を2回行い、それぞれは-1サイの目修正…および可能性がある不利な結果を2回被る。

例： 重騎兵(HC)ユニットが2個軽騎兵ユニットに突撃する。各防御を側に対して個々に解決することにおいて、重騎兵は最初に対して持続攻撃を得るが、2回目の戦闘において混乱状態になる。

8.4 衝撃戦闘後前進

防御側が衝撃または突撃表の結果としてヘクスを空けた場合、攻撃側はそのヘクス内に自軍攻撃ユニットの最低限1個を前進させなければならない。前進は勝者側ユニットが複数攻撃の全てを完了させた後に実施され、そしてそれらの攻撃の1つにおいて混乱状態になっていない場合のみ前進できる。前進するユニットは、望む場合はそのような前進後に向きを変更できる。

9.0 突撃

重(HC)および中(MC)騎兵に関して真価を發揮させるためには、突撃させなければならない。突撃は移動ではない； 戦闘の一形態である。敵ユニットに隣接して開始する騎兵はそのユニットに衝撃攻撃を行えるが、それは突撃ではない。



9.1 誰が突撃できないか

以下の状況によって、ユニットは突撃することを妨害される：

- 1.) 混乱状態騎兵は、突撃できない； それらは突撃せずに衝撃戦闘することができる。
- 2.) 騎兵は同じ活性化中に他の味方ユニットによって衝撃攻撃される敵ユニットを突撃できない。
- 3.) 騎兵は塹壕および小川ヘクスサイドを越えて突撃できず、そしてそれらは村ヘクス内の敵ユニットを突撃できない； それらは突撃せずに衝撃攻撃を行える。

9.2 突撃手順

突撃するために、騎兵ユニットは目標ユニットから2または3ヘクスのいずれかの距離でその活性化の戦闘部分を開始しなければならない。ユニット上に突撃マーカーを置くこと。突撃は戦闘フェイズに於いて、突撃ユニットを目標の隣に移動させることで解決される。そのように移動する時、突撃する騎兵はその移動路全体の間に1角分のみ向きを変更できる

突撃する騎兵は戦闘解決時に+2サイの目修正を受け、そして突撃表で解決される(衝撃戦闘表ではない)。

9.3 突撃への抵抗

騎馬は重厚に防御された歩兵戦列に“突撃”したくない(自分達の乗り手よりも大変良く常識を示す)。このことを反映するために、重騎兵または中騎兵が正規歩兵ユニットの前面ヘクスを通して突撃するならば、突撃側プレイヤーはサイコロを振る。

- 1.) サイの目が0-4である場合、攻撃側ユニットは突撃に成功する
- 2.) サイの目が5-9である場合、その突撃は接近することへの騎馬の抵抗によって鈍化され、そしてそのユニットは突撃サイの目修正の特典無しで攻撃/衝撃戦闘しなければならない。

中騎兵に対してサイ振り判定する時、このサイの目に+1を加えること。

例外： 反撃突撃ユニット(後述の9.4項を参照)は、抵抗に対するサイ振りを行わない； それらは自動的に攻撃する。

突撃して“攻撃持続”の結果を得たユニットは、最早突撃状態ではない。“攻撃持続”は通常の衝撃戦闘として解決される。

史実に関する注意： ハンガリー軍およびオスマン軍の両方によって使用された騎馬は、西ヨーロッパ中世の古典的な軍隊で見られたものほど大きくなかった。

9.4 反撃突撃

反撃突撃とは、それ自身の突撃を發動することで敵攻撃の惰性、または投擲物の痛みを無効にする重騎兵および中騎兵の能力である。

9.4.1 **誰が反撃突撃できるか**： 混乱状態ではない並びに他の敵ユニットのZOC内では無い重騎兵および中騎兵戦闘ユニットのみが、反撃突撃を試みることができる。

9.4.2 **反撃突撃が発生する時**： その前面または側面ヘクスサイドを通して射撃、または衝撃戦闘あるいは突撃を受けようとしている時、重騎兵および中騎兵戦闘ユニットは反撃突撃を行える。射撃が原因で試みを実施される時、それは射撃が解決される前に行われる。

9.4.3 **反撃突撃手順**： 反撃突撃を行うためには、防御側はこの行動に影響する射撃/衝撃戦闘が解決される前にサイコロを振る；

- 1.) 反撃突撃ユニットの防御サイの目修正を加える/差し引く；
- 2.) 側面を通して攻撃される場合、サイの目に+1を加える。

9.4.4 **反撃突撃成功**： 調整後のサイの目が0-3である場合、そのユニットは反撃突撃を仕掛けることに成功する。ユニット上に突撃マーカーを置くこと；

- 1.) 攻撃側重騎兵/中騎兵ユニットに対する場合、+2突撃サイの目修正を無効にする(但し、表の突撃部分を使用すること)。元の攻撃側は攻撃側のままであり、どのユニットも移動されない。
- 2.) 他のユニットに対する場合、元の防御側重騎兵/中騎兵ユニットはここでは攻撃側になる(例え自分の手番ではない場合でも)。敵ユニットの隣に移動するまで、その印刷許容移動力まで移動しなければならないが、向きは変更できない。それからそのユニットを突撃する。そのような反撃突撃攻撃は、直ちに解決される。

反撃突撃は、通常の場合と同様に解決される(+2サイの目修正で完了する)。反撃突撃に成功したユニットが、反撃突撃を開始させた射撃によって混乱状態になった場合、反撃突撃は実施されるが、通常の場合と同様に解決される。

注意： この場合、混乱による-2サイの目修正は適用される。これは戦争である。受け入れること！

反撃突撃の目標が他のユニットによって攻撃され、そしてそれがまだ解決されていない場合、後者の攻撃は反撃突撃前に解決されなければならない。

9.4.5 **反撃突撃制限**： しかしながら、反撃突撃は敵行動の奮闘にたいする反応であり、“移動”とはみなされないながらも、反撃突撃ユニットはその印刷許容移動力を超過することはできない； その数値が可能にするだけ遠くのみ移動することができる。加えて、防御側重騎兵/中騎兵ユニットは反撃突撃を開始するためにフェイズ毎に1回向きを変えることができる(後面から攻撃されない限り)。

プレイに関する注意： 上記の通りに反撃突撃を開始するために向きを変えることができるが、一度反撃突撃を開始したならば、向きを変更できない。

9.4.6 反撃突撃失敗： 4-9のサイの目で、ユニットは反撃突撃を仕掛けることに失敗し、敵突撃攻撃を受けることに耐えなければならない。

9.4.7 反撃突撃への反撃： プレイヤーは反撃突撃に対して反撃突撃することはできない。戦闘毎に1回の反撃突撃のみが許可されている。

10.0 戦闘結果

この項を読んでいる間に、射撃、衝撃、および突撃戦闘結果表を照合すること。突撃する重騎兵/中騎兵は突撃表を使用する。全て他の衝撃攻撃は、衝撃表を使用する。衝撃および突撃戦闘結果は、防御側ユニットが完全状態または混乱状態であるかによって変わる。投擲射撃結果は、目標が騎乗または歩兵であるかによって変わる。

10.1 混乱状態結果

ユニットが**混乱状態**になった時、駒を“混乱状態”面に裏返すこと。

混乱状態の影響は以下の通りである：

- 1.) 駒の裏面に記載されている通りの戦闘ユニットの数値の変更。
- 2.) 混乱状態中に衝撃攻撃する場合、ユニットはサイの目に-2を被る。
- 3.) 混乱状態ユニットは突撃および反撃突撃を行えない。

10.2 退却結果

退却しなければならないユニットは、その結果を生じさせたユニットから1ヘクス離れる様に移動する（所有側プレイヤーが選択）。味方ユニットと一緒にスタックできず、そして敵ユニットが位置するヘクス内に移動できない。敵ZOC内に移動でき、そして向きを変更できる。

10.2.1 味方の踏み越え： その退却が味方弓兵ユニットによって妨害されている場合、戦闘ユニットはそのユニットを通して追加ヘクスに退却できる。それを行う場合、弓兵は混乱状態になる。ユニットが既に混乱状態である場合、脱落する。例として、弓歩兵はアキンジン弓騎兵ユニットを通して退却できる。

10.2.2 退却不可： 戦闘ユニットが退却できない場合、除去される。戦闘後前進に関して8.4項を参照のこと。

10.3 脱落結果

これは以下の通りに2つの陣営で影響が異なる：

- 1.) **オスマン軍：** ユニットの取り上げ、オスマン軍脱落ボックス内に置くこと（後述の事例11.0.2を参照）。これらのユニットは回復するまでに復帰することはできない。
- 2.) **ハンガリー軍：** ユニットの取り上げ、その旗幟（軍旗）のできるだけ近くに置くこと。その上に“脱落”マーカーを置くこと。脱落ユニットは活性化毎に1ヘクスの許容移動力を持っており、そしてその旗幟に向かってのみ移動できる（必要な場合は）。脱落ユニットが攻撃される場合、混乱状態として扱われるが、衝撃解決のサイの目に+2を加えること。



10.4 除去結果

ユニットは、その日に関しては最早戦闘部隊として有効では無く、用済みになっている。盤上から除去すること。

10.5 攻撃持続結果

この結果が得られた場合、攻撃側ユニットは向きを変更せずに1ヘクス移動（前進）しなければならない、そのZOC内のいずれの（全ての）ユニットを衝撃戦闘（再度）しなければならない。基本ルールを使用して解決すること。移動して隣接する対象が無い場合、単に前進する。持続攻撃を解決する時に、その活性化において各先の実施されている攻撃毎に解決のサイの目から-1を引くこと。

プレイに関する注意： 従って、持続攻撃は自動的に-1サイの目修正を被ることになる。そのサイの目修正は、そのような攻撃を受ける部隊と勢いの進行中の喪失を反映している。

11.0 ユニットの回復

ユニットは、その活性化時に回復することで混乱または脱落状態から復帰することができる。

11.0.1 混乱状態ユニットの回復： 混乱状態ユニットは、何もせずにその活性化全体を消費することでその混乱状態を回復することができる。敵ユニットに隣接しておらず、そして何もしていない場合、混乱状態の駒をその完全戦力面に表返すこと。

11.0.2 脱落ユニットの回復： 両方の陣営は脱落したユニットを回復できるが、以下の通りの異なる条件を与えられている：

- 1.) 自軍の旗幟（軍旗）上または1ヘクス以内の脱落したハンガリー軍ユニットは、その旗幟が活性化した場合に回復される； 事例12.0.2を参照のこと。活性化された時、脱落マーカーを除去し、ユニットはこれより混乱状態であることを確認すること。
- 2.) オスマン軍脱落ボックス内の脱落状態オスマン軍ユニットは、回復する可能性がある。回復した時、それらはその混乱状態面に裏返され、ヘクス3412と3217（それぞれ含む）の間のヘクスを通過して地図に戻ることができる。あるいは、別の活性化を待って、通常の回復手順を使用してオスマン軍ボックス内にいる間にそれらを混乱状態から回復させることができる。

12.0 指揮官

ゲーム内の全てのユニットは前述の通りに、そして配置指示において特別にリストされている通りに指揮単位部隊に所属する。指揮単位部隊が活性化するために選ばれた場合、その指揮単位部隊内の全てのユニットは移動および戦闘を行える。



12.1 指揮範囲

指揮官の指揮範囲は、指揮官から戦闘ユニットへ移動ポイントでは無くヘクスで引かれる。プレイヤーは敵ユニットおよびZOCを通して指揮範囲を引くことができない。ヘクス内の味方ユニットの存在はその敵支配地域を無効にし、指揮を引くことを可能にする。指揮状態は活性化開始時に判定され、その活性化中はそのユニットに残る。

12.1.1 指揮範囲拡大： 実際にその指揮官の指揮範囲内ではないが指揮範囲内の戦闘ユニットに隣接している戦闘ユニット（またはこの、特別ルール美点によって指揮状態とみなされるもの）は、指揮状態とみなされる（ある種の連携効果にある）。

12.2 指揮能力と制限

その指揮官の指揮範囲内である戦闘ユニットは、ルールによって許可されていることは何でも全て行うことができる。



注意： トルコ軍中央には2人の指揮官、スレイマンおよび彼の副官のアフメドがいる。スレイマンは中央部隊ユニットのどれでもおよび全てを指揮できる。彼がプレイの場にいる間は、アフメドは中央の徴集歩兵ユニットのみを指揮できる。スレイマンが除去（事例12.4.1を参照）された場合、アフメドは全ての中央ユニットの全体の指揮を引き継ぐ。



12.2.1 指揮範囲外： その指揮官の指揮範囲外で活性化を開始するユニットは敵ユニットの隣に移動できず、そして敵ZOC内で開始する場合は離脱することができない。そのようなユニットを指揮範囲外マーカーで表示すること。



12.3 指揮官特典

その指揮官とスタックしているハンガリー軍重騎兵は、そのようなユニットが突撃する時は有利なサイの目修正を得るが、それ以外は得られない。他のユニットはそのような指揮官特典を得られない。表の衝撃戦闘情報に関するサイの目修正を参照のこと。

12.4 指揮官の除去

指揮官間の個人的/個々の戦闘は無いが、戦死する可能性はある。（ゲームの表現において、取り囲まれたものは捕獲され、他は大して良くない出来事であった）。

- 1.) **射撃による：** 射撃戦闘解決表で調整後の9以上のサイの目が発生し、そしてその目標ヘクス内に指揮官がいる場合、再度サイコロを振ること。この2回目のサイの目が‘8’または‘9’である場合、その指揮官は戦死する。それ以外の場合は、影響は無い。
- 2.) **衝撃戦闘または突撃による：** いつでも混乱、脱落または除去結果を受けたユニットとスタックしている指揮官は、その指揮官に対してサイコロを振り、彼の活性化値を引く。調整後のサイの目が3以上である場合、その指揮官は“戦死”する。彼が生き残るが戦闘ユニットが生き残らなかった場合、彼を彼の指揮単位部隊の最も近いユニットと一緒に置くこと。彼が敵ユニットおよび/そのZOCによって囲まれている場合、彼は代わりに捕獲され、サイ振り判定は必要ではない。

従属ユニットがプレイの場に残っていない指揮官は、ゲームから取り除かれる（彼は除去されておらず、むしろ戦場から逃亡したものとみなされる）。

12.4.1 補充指揮官： 指揮官が戦死した場合、そのプレイヤーの次の活性化開始時（但し活性化される指揮単位部隊が選ばれた後）に、その指揮単位部隊の戦闘ユニットに補充指揮官を置くこと。死亡した指揮官は勝利の対象として数えられる。



例外： スレイマンが除去された場合、アフメドがトルコ軍中央の全指揮権を継承する（ルール12.2を参照）。スレイマン用にそれ以外の補充指揮官はいない。アフメドが除去された場合、彼はこのルールに従って通常通りに補充される。

プレイに関する注意： 通常、指揮官を喪失した指揮単位部隊は1回の“手番”に対して活性化することができなくなる。

13.0 軍旗

両方の軍の軍旗は打ちのめされた、または戦意喪失した部隊の回復地点であった。

13.0.1 概要ルール： 軍旗が活性化された時に脱落状態であり、その軍旗の1ヘクス以内のユニットは、脱落状態から混乱状態にその状態が変化する。

13.0.2 軍旗の活性化： 軍旗は、無償活性化においてのみ活性化できる； それらはサイ振り判定によって活性化することができない。軍旗が活性化された時に、唯一発生することは回復である。

13.0.3 オスマン軍軍旗： オスマン軍軍旗はオスマン軍脱落ボックス内にあるので、駒は用意されていない。

13.0.4 ハンガリー軍軍旗： ハンガリー軍旗幟（軍旗）は、ラヨショII世王の旗印である。一度配置したならば、（後述の配置を参照）ハンガリー軍旗幟は決して移動できない。敵ユニットが旗幟があるヘクスに進入した場合、その旗幟は永久に除去され、そして脱落状態ユニットの全ても除去される。



14.0 初期配置

両陣営はほとんど決定された配置でゲームを開始するが、一部の僅かな位置の選択が可能である。

14.1 ハンガリー王国軍

ラヨショII世王の指揮下（名目上）

配置に関する注意： 全てのユニットは南を向いて開始する。ハンガリー軍プレイヤーは、特別に指示されていない限りは自分が望むように特定のグループ（例、軽騎兵）からユニットを配置できる。加えて、リストされている司令官に該当する種類のユニットを使用すること。

史実に関する注意： ハンガリー軍宿営地は、北へ離れた場所、モハーチの町の丁度南側に位置し、そこに向けて道路が続いている。

ヘクス	ユニット
1810-11、1817-18	4個砲兵ユニット
1803-09	ペレニー； 7個軽騎兵ユニット
1819-25	バシアーニ； 7個軽騎兵ユニット
1812-16	ハンニバル； 5個正規歩兵
1618-1626	トモリ [a]； 9個重騎兵 [b]
1414	国王ラヨショII世； 1重騎兵
1421-22	2個軽騎兵（弓兵）
1418-20	3個徴集歩兵
1415-17	3個重騎兵
上記のいずれかのヘクス内	ザルカン
1406-07	2個軽騎兵（弓兵）
1408-10	3個徴集歩兵
1411-13	3個重騎兵
上記のいずれかのヘクス内	ラーブ

ラヨショ王の2ヘクス以内にハンガリー王国の旗幟（軍旗）を配置すること。

[a] パル司教トモリはサボヤイ・ジェルジ、スレポルトツ伯と共に、総司令官に選ばれていた（王の相談役による議論が紛糾した選定において。20代前半のラヨショ王は経験が無く、戦場を鼓舞するためにいた。彼はほとんど役に立たなかった）。トランシルヴァニアの僭主、無敵のサボヤイ・ヤーノシュ（詳細については記事と後述を参照のこと）の兄弟であるサボヤイは、野戦指揮を実施していたように見られない。加えて、ステファン・バソーリ宮廷伯および高位の軍人がいたが、野戦指揮官のように活動しなかった。

[b] 我々は、これらのユニットをオスマン軍の接近を前にして待機していたことに従ってではなく、それはより中央であったが、宿営地を設置する間に、そして軍の残りが出現する前にオスマン軍を攻撃するというトモリの作戦の実施を受けて配置している。そうすることによって我々は一部のむしる無様なルールの例外を書くことを避けることができた。

トモリ： パール・トモリ、カロチャ大司教

G. サボヤイ： サボヤイ・ジェルジ、セポルツ伯爵

ハンニバル： キプロスのハンニバル（傭兵隊長！にして彼の実名！）

ザルカン： ラディスラス・ザルカン、グラン大司教

ラーブ： ラーブ司教（名前は不明である）

史実に関する注意： “藩主”とはハンガリーにおいて公爵に相当するものである。ガスパール・ラスカイはバリの側面迂回部隊の監視を続けるために出撃した、またはしなかったかもしれない第3線の右翼部隊の弓騎兵分遣隊の指揮官として多くの資料に登場する。ラスカイは、彼の“任務”は国王を守ることであり、そうすることを拒否したと報告されている。一部の資料では彼は出掛けた偵察し、それから戻って戦列の自分の位置に戻ったことを記録している。これらの理由により、我々は彼を指揮官の中から除外した。

14.2 オスマン帝国軍

スルタン・スレイマン I 世 壮麗帝指揮下

配置に関する注意： 全てのユニットは北を向いて開始する。オスマン軍プレイヤーは、特別に指示されていない限りは自分が望むように特定のグループ（例、軽騎兵）からユニットを配置できる。加えて、リストされている司令官に該当する種類のユニットを使用すること。

ヘクス	ユニット
2334の1ヘクス以内	4個中騎兵； バリ
2729の2ヘクス以内	ルメリア翼 [a]： 9個中騎兵； コスレフ
3029の2ヘクス以内	7個砲兵ユニット
2710-19	10個アキンジン軽騎兵
3011、13、15、17、19	5個イエニチェリ（正規歩兵）
上記のヘクスの1ヘクス以内	大宰相 イブラヒム
3307、3309、3311、3313、 3315、3317、3319、3321	8個砲兵ユニット
3406-11、3418-23	12個重騎兵
3415	スレイマン、アフメド

[a] 後述のゲーム開始に関するルール（14.3項）を参照のこと。

オスマン軍指揮官： オスマン軍指揮官に関する情報は僅かであり、不完全である。最低限は我々が使用した資料にある。

14.3 誰からゲームを開始するか？

ハンガリー軍が先攻（無償の活性化）するが、幾つかの制限がある。

先攻であるが、以下のルールの説明によって修正される。ハンガリー軍は、オスマン軍縦列の接近の報告を受け、29日の早朝から見た通りに展開していた。トモリ大司教がラヨシュ国王と彼に従属する指揮官達に自分達がより大規模なオスマン軍を敗北させる唯一の方法は攻撃であり、ボルザ川が妨害になることを納得させたので、彼らは防御の補助としてボルザ川（後方に流れる小河川）を使用しないことを選んだ。

しかしながら、接近するオスマン軍への彼らの視界の直接前に丘が位置していた。全て彼らが見ることが出来たのは - そしてこれは一部本当に混乱した描写を基にしている - オスマン軍のおよそ半分を砲兵と一緒に右に向かって最初は移動し、そして宿営の設営を始めたルメリア兵左翼であった。

（オスマン軍は戦闘は翌日に発生するものと何故か納得させられていた。）彼らはオスマン軍のアキンジン騎兵およびイエニチェリから成る前列を、彼らの槍の穂先が丘の頂上の後から現れるまで、接近するのを見るのができなかった。

その時まで、トモリは設営中のルメリア兵はオスマン軍を攻撃して散々に打ち破る素晴らしい機会を与えてくれたことを国王に納得させていた。

結論として、以下のルールが有効である：

- 1.) ハンガリー軍は“見る” - つまり視認線が引けないユニットの2ヘクス以内に移動できない。（事実上、レベル4の尾根はオスマン軍主力部隊への視認線を妨害する； それ以外、ゲームには影響は無い。）
- 2.) そこから分派されたバリの側面包囲部隊および砲兵を除いて、ルメリア兵翼は、混乱状態でゲームを開始する（彼らが宿営地の設営中であることを反映して）。彼らは回復するまで移動できない。
- 3.) オスマン軍は、その最初の非-サイ振り判定活性化まで持続性奪取を試みることができない。
- 4.) ハンガリー軍は、その様な試みに失敗するまで続けて同じ指揮単位部隊を2回（またはそれ以上）持続を試みることができるが、失敗の時点からこの能力は失われる。

15.0 増援

オスマン軍プレイヤーのみが基本シナリオのプレイ中に増援を受け取る。ハンガリー軍増援は、他の可能性を探求したいプレイヤー用に用意されている。

15.1 オスマン軍増援

オスマン軍は2“波”の増援、つまり開始後にゲームに登場するユニットを持っている。各波は全体として登場し、そのような登場用のヘクスを使用する。複数ユニットが同じヘクスを使用して地図に進入する場合、そのような先に進入しているユニット毎に対して地形コストに加えて1移動ポイントを支払わなければならない。ある活性化内に導入されなかったユニットは、その指揮単位部隊の次の活性化時に導入することができる。

15.1.1 スレイマンの中央部隊： 未だ地図上にいないスレイマンの中央部隊の残りのユニットは、スレイマンが活性化した時に何時でも地図に進入できる。中央部隊（残りユニット）は、5個正規歩兵および15個徴集歩兵から構成される。これらのユニットは、3412-17（含める）の間のいずれかのヘクスから進入する。それらの為の空間を用意しておく必要がある。オスマン軍の中央部隊の全ては、アナトリア兵翼の前に進入しなければならない。

デザイナーズノート： 確かに、スレイマンは大規模な部隊/駒による兵団を持っている。これは意図的である。スルタンの近衛騎兵、宮門のスイパーヒーは大変活動的であったが、予備歩兵および砲兵は防御態勢であり、単独の場合は後方の果てしないオスマン軍宿営地の防衛を割り当てられていた。指揮統制はこのシステムでは攻勢目的上に関してのみ（大部分は）必要であるが、我々は興味深い状況に陥った場合のためにアフメドを用意した。

15.1.2 アナトリア兵翼： アナトリア兵翼は無償の（サイ振り判定無し）オスマン軍活性化においてのみ活性化されて登場することができる。その波の最低限1個ユニットが一度登場したならば、この活性化制限は解除される。アナトリア兵翼13個中騎兵にアナトリアのベグラール・ベグを加えたものから構成される。これらのユニットは、3400-4（含める）の間のいずれかのヘクスから進入する。不幸にして、我々はアナトリアのベグラール・ベグの名前を突き止めることが出来なかった。



15.2 “仮想？”ハンガリー軍増援

世紀を越えて影響を与えてきた政治的に批難された協定において、ラヨシュ王によって招集された同盟軍の部隊の多くが会戦に間に合わなかった。一部は行くことすらしなかった；ある者は控えさせられた - ハンガリー王位への野望（それはラヨシュの死、そしてスレイマンとの一部の取引の合意後に彼は実現した）によってサポヤイ・ヤーノシュ、トランシルヴァニアの領主は特に非難を向けられた。我々はプレイにある種の変化およびより良好な数的均衡を求めるプレイヤーのために“選択、仮想”増援としてこれらのグループの一部を含めた。このルール/可能性は選択であるが、追加部隊の登場はハンガリー軍を有利にする。

15.2.1 トランシルヴァニア兵： この部隊は以下から構成される： 8個重騎兵； サポヤイ・ヤーノシュ、トランシルヴァニアの領主



15.2.2 スラヴォニア兵[a]： この部隊は以下から構成される： 2個重騎兵； **スラヴォニア伯爵**（名前は不明）

15.2.3 混成部隊： クロアチア、チェコ、モラヴィアおよびシレジア： この部隊は以下から構成される： 4個中騎兵； クリストフ・フランジペーネ伯

a = バンヤーニ指揮下のスラヴォニア兵およびクロアチア兵の大規模な部隊（4,500人以上）は、既にハンガリー軍の一部として到着していた。

15.2.4 手順： オスマン軍が初めて活性化し以降の手番において、ハンガリー軍プレイヤーはこれらのグループの1つを導入を試みることができる。これは無償の（サイ振り判定無し）活性化においてのみ行うことができる。プレイヤーがこれを行うことを望む場合、サイコロ1個を振る：

サイの目 結果

- 0-5 何も発生せず、誰も登場しない
- 6-7 スラヴォニア兵部隊が3236から3436（含める）のいずれかのヘクスから登場する**
- 8 混成部隊が1436から1836（含める）のいずれかのヘクスから登場する**
- 9 トランシルヴァニア兵部隊がヘクス1406から1800のヘクスから登場する**

** = 一度部隊が登場したならば、それ以降のサイの目は代わりに0-5として扱われる。

16.0 勝利条件

勝利は各陣営が自軍の除去されたユニットおよび指揮官を合計し、そしてサイコロを振ることによって判定される。サイの目に逃走レベルポイント合計を加えたものがそのプレイヤーの逃走レベルより大きい場合、相手側が勝利する。相手側がそうである場合、他方のプレイヤーが勝利する。

16.0.1 逃走レベル： 逃走レベルは指揮単位部隊が無償の（サイ振り判定無し）行動を実施した後の各機会毎に判定される。ゲームの初期段階の殆んどでは、これは不必要である。以下の逃走レベルポイントがサイの目に加えられる：



- 1.) 各除去された重騎兵または中騎兵ユニットに対して、あるいは除去された国王/スルタンに対して3逃走ポイント。
- 2.) 各除去された他の種類のユニットおよび/または国王/スルタンではなく、そして除去された指揮官に対して2逃走ポイント。
- 3.) 種類に関係無く各脱落ユニットに対して1逃走レベルポイント。ユニットが脱落状態から回復した場合、適宜に逃走ポイント欄を調整すること。

4.) 砲兵には逃走レベルポイント値が無い。

注意： 軍旗または特定のヘクスの占領に対して逃走レベルポイントは与えられない。

デザインノート： サイの目は何らかの不確定なものとして軍の破断界点に加えられ、一方でそれは一部のプレイヤーを苛立たせ、どこか意外な出来事に幾分の緊張と趣を加えることになる。

16.0.2 逃走レベルポイントの記録： 地図上の逃走ポイント欄で軍の逃走ポイントを記録することができる。

例： ハンガリー軍はある活性化終了時点で40逃走ポイントを累積している。ハンガリー軍プレイヤーはサイコロを振り、‘3’の目を出した。彼は自軍の逃走レベルを超えず、新たな活性化で戦うことへと生き続ける。

16.0.3 ハンガリー軍逃走レベル： ハンガリー軍逃走レベルは45である。

- 1.) トランシルヴァニア兵が登場している場合は10を加えること。
- 2.) スラヴォニア兵が登場している場合は5を加えること。
- 3.) 混成部隊が登場している場合は7を加えること。

16.0.4 オスマン軍逃走レベル： オスマン軍逃走レベルは65である。

注意： 稀な出来事として同時に両方の陣営がその逃走レベルに達した場合、両方のプレイヤーは敗北する。人生は苦難に満ちている、受け容れなければならない！

製品を売り込む機会： このゲームシステムを楽しまれた諸氏は、同じ共通の仕組みを使用しているが中世時代を扱っているGMT社のメン・オブ・アイアンに興味を持つであろう。

資料

略

地形効果表 (TEC)

地形の種類	MPコスト		戦闘への影響	
	騎乗	徒歩	射撃	衝撃
平地	1 MP	1 MP	影響無し	影響無し
道路	1 MP	1 MP	影響無し	影響無し
湿地	3 MP	2 MP	影響無し	湿地内外への攻撃の場合、-1
村	3 MP	2 MP	DRに-1	村内への攻撃の場合、-2 ¹
小河川	+1MP	+1MP	影響無し	小河川越えの攻撃の場合、-1
塹壕	+1MP	+1MP	影響無し	塹壕越えの攻撃の場合、-1
より高い地形レベル	上りに+1MP ²	上りに+1MP ²	影響無し	より高い高度ヘクスへの攻撃の場合、-1
より低い地形レベル	下りに+1MP ²	下りに+1MP ²	影響無し	影響無し
橋梁横断	+0 MP	+0 MP	影響無し	影響無し
騎乗ユニットのZOC退出	+1MP	+1MP	影響無し	影響無し
敵ZOC内の場合射撃する騎乗弓兵	+1MP	適用無し	影響無し	影響無し

¹ 村ヘクスはまた投擲射撃に対して-1 DRMを提供する。
² 高度の変更は大きくなかったが、斜面がむしろ滑り易かったことよって、このコストはそれ程大きく生じていない。

活性化と持続性

活性化と持続性はどちらのプレイヤーが“進行中”（手番を行う）かを決定するために使用される。

活性化

指揮単位部隊が活性化される時、その指揮単位内の全てのユニットは移動および/または射撃することができる。それが完了した後、そのように行う資格が有るユニットは衝撃攻撃を行える。プレイヤーが活性化される指揮単位部隊を指定する時、それらが地図上のどこにいるかに関係無く、プレイヤーはその指揮単位部隊のユニットの一部または全部を使用できる。しかしながら、その指揮官の指揮範囲外（ルール12.1）で活性化を開始するユニットは以下の通りである：

- 敵ユニットの隣に移動できない（但し、反撃突撃ができる！）
- そして敵ZOC内である場合、そのZOCを離れられない。

プレイヤーは指揮単位を活性化させる代わりに、常に“パス”することができる。それを行う場合、彼が活性化サイ振り判定に失敗したのと同様に扱われる。

持続性

プレイヤーが自分の選択した戦闘単位部隊で行動を実施した後、彼は他の（異なる）自軍指揮単位部隊を行動させることで自分の“手番”の持続を試みることができる。持続性を試みるためには、プレイヤーは自軍指揮単位部隊指揮官の活性化値を確認し、サイコロを振る：

- サイの目が選んだ指揮単位部隊指揮官の活性化値以下である場合、その指揮単位部隊は活性化化する。
- サイの目がその値より高い、または相手側が持続性の奪取を行う（後述、参照）場合、“プレイ”は相手側に渡り、ここで相手側はサイ振り判定の必要無しで自分が望む1個指揮単位部隊（または奪取の試み時に選んだもの）を活性化できる。

持続性奪取

プレイヤーが持続性判定のサイ振りを行おうとしている場合、相手側は前者がサイコロを振る前に持続性の奪取を試みることができる。非-手番側プレイヤーは自軍指揮単位部隊のどれで持続性の奪取を試みるかを公表し、サイコロを振り、そして指揮官の値と照合する：

- サイの目がその値以下である場合、その指揮単位部隊は行動を実施でき、そしてそのプレイヤーは今や活性化プレイヤーになる。
- サイの目が高い場合、奪取は行われず、加えて、本来の手番側プレイヤーがサイコロを振らずにいずれか1個指揮単位部隊 - 1度活性化させたばかりのものでも！ - を選ぶ。

射撃/射程DRM表

ヘクスでの射程距離				
ユニットの種類	1	2	3	4
マスケット銃兵	+2	禁止	禁止	禁止
弓兵	+1	-3	禁止	禁止
騎乗弓兵	0	-4	禁止	禁止
24ポンド砲兵	-1	-2	-2	-3
12ポンド砲兵	-2	-3	-3	-4
6ポンド砲兵	-2	-2	-3	禁止
3ポンド砲兵	-2	-3	-4	禁止

= 下記のFCRTへのDRMを表す
 禁止 = その射程距離では禁止されている

投擲射撃DRM一覧

以下の条件のいずれかに対して指示されている通りに、射撃戦闘結果を修正すること。最終修正後サイの目がその後、結果欄に沿って読むように使用される。

DRM	条件
±N	射程、上記の射撃/射程DRM表の通りに。
+1	騎兵ユニットへの側面射撃に対して。
-1	村ヘクスに射撃している場合。
-1	混乱状態ユニットが射撃している場合。
-1	ハンガリー軍砲兵射撃(技量不足であった)。

射撃戦闘結果表(FCRT)

修正後サイの目	徒歩目標		騎乗目標	
	通常	混乱状態	通常	混乱状態
0以下	影響無し	影響無し	影響無し	影響無し
1	影響無し	影響無し	影響無し	影響無し
2	影響無し	退却	影響無し	影響無し
3	影響無し	退却	影響無し	脱落
4	影響無し	脱落	影響無し	脱落
5	混乱	脱落	影響無し	脱落
6	混乱	脱落	混乱	脱落
7	混乱	除去	混乱	脱落
8	混乱	除去	混乱	除去
9以上*	混乱	除去	混乱	除去

* = 9以上のサイの目、同時に指揮官がヘクス内にいる場合、その指揮官の脂肪をチェックすること。

既に混乱状態のユニットが再度混乱した場合、不利な影響は無い。

プレイ手順要約

スレイマン壮麗帝にはゲームターンが無い。ゲームは単純に開始され、一方のプレイヤーが勝利するまで継続される。

活性化

活性化される時、指揮単位部隊のユニットは移動および/または射撃を行うことができ、そして全ての移動/射撃完了後に、それらは衝撃攻撃を行える。プレイは、一方のプレイヤーが自軍の逃亡レベルに達するまでこの方法で続けられ、逃亡レベルへの到達は相手側の勝利を意味する。

後続活性化

指揮単位部隊が終了した時、そのプレイヤーは別の自軍指揮単位部隊（実施したばかりのものは不可）を選び、サイコロを振る：

- サイの目が選んだ指揮単位部隊指揮官の活性化値以下である場合、その指揮単位部隊は活性化化する。
- サイの目がその値より大きい、または相手側が持続性奪取（5.3項を参照）を行った場合、“プレイ”は相手側に移り、彼が自由活性化を行うので、望む1個指揮単位部隊をここで活性化でき（または奪取を試みた時に選んだもの）、サイ振り判定は必要ではない。

衝撃（突撃以外）戦闘結果表

防御ユニットの状態		
修正後 サイの目	通常	混乱
0以下	攻撃側は混乱し、 1ヘクス退却する	攻撃側は混乱し、 1ヘクス退却する
1	攻撃側は混乱し、 1ヘクス退却する	攻撃側は混乱するが、 退却しない
2-3	攻撃側は混乱するが、 退却しない	結果無し
4	結果無し	結果無し
5	結果無し	防御側は離脱する
6-7	防御側は混乱するが、 退却しない	防御側は離脱する
8以上	防御側は混乱し、 1ヘクス退却する	防御側は除去され、 攻撃側は攻撃を継続する

突撃戦闘結果表

防御ユニットの状態		
修正後 サイの目	通常	混乱
0以下	攻撃側は混乱するが、 退却しない	攻撃側は混乱するが、 退却しない
1	攻撃側は混乱するが、 退却しない	防御側は脱落し、 攻撃側は混乱する
2-3	攻撃側および防御側の 両方が混乱する	防御側が離脱し、 攻撃側が混乱する
4	防御側は混乱するが、 退却しない	防御側は離脱する
5-7	防御側は混乱し、 1ヘクス退却する	防御側は除去され、 攻撃側は攻撃を継続する
8以上	防御側は混乱し、そして 1ヘクス退却し、 攻撃側は攻撃を継続する	防御側は除去され、 攻撃側は攻撃を継続する

突撃への抵抗サイ振り判定

正規歩兵の前面ヘクスに突撃を試みるユニットに対してサイコロを振ること。

サイの目	状態
0-4	攻撃側ユニットは、突撃に成功する。
5-9	突撃は近接することへの馬の抵抗によって鈍くなり、 ユニットは突撃DRM特典無しで攻撃/衝撃しなければ ならない。

修正：

+1	中騎兵が突撃を試みる場合
----	--------------

反撃突撃サイ振り判定

反撃突撃を試みるユニットに対してサイコロを振ること。

サイの目	状態
0-3	成功、敵突撃DRMを無効にする。
4-9	不成功、ユニットは通常通りに防御する。

修正：

±N	防御側ユニットの衝撃DRM
+1	側面を通して突撃される場合。

武器体系マトリックス (衝撃または突撃に対して)

攻撃側 ¹					
防御側	重騎兵	中騎兵	軽騎兵 ²	正規歩兵	徴集歩兵
重騎兵	0	-1	-2	-1	-3
中騎兵	+1	0	-1	-1	-2
軽騎兵	+2	+1	0	-1	-2
アキジーン騎兵	+2	+2	+1	-1	-1
正規歩兵	0	-1	-2	0	-2
徴集歩兵	+1	+1	0	+2	0
弓歩兵	+3	+3	+2	+3	+1

¹ここにリストされていない種類のユニットは、衝撃攻撃（または突撃）ができない。

²軽騎兵は、突撃できない。

マスケット銃歩兵は正規歩兵（R I）または徴集歩兵（L I）として表示されている通りに攻撃または防御を行う。

衝撃/突撃DRM一覧

下記にリストされている状態のいずれかに対して、上記の衝撃/突撃DRMを修正すること。最終修正後DRMはその後、結果欄上で読み取るために使用される。

サイの目	状態
±N	防御側ユニットの衝撃DRM
±N	武器体系マトリックス
±N	戦力優勢
+4	攻撃側が前面+側面、前面+後面、または側面+後面の 組み合わせで攻撃している場合。
+3	全攻撃側ユニットが防御側後面から攻撃している場合。
+2	全攻撃側ユニットが防御側側面から攻撃している場合。
+2	騎兵突撃（但し、混乱していない場合）。
+2	防御側が脱落している場合
+1	ハガリ軍HCが攻撃時に指揮官とスタックしている場合。
-1	全攻撃するユニットが防御側ユニットよりも低いレベル にある。
-1	湿地ヘクス内外への攻撃の場合。
-1	小河川または塹壕を越える攻撃の場合。
-2	村ヘクス内への攻撃の場合。
-2	攻撃側が混乱している場合（衝撃に対してのみ）。

2013年10月25日 訂正適用