

At Any Cost



Metz 1870



Game Design
Hermann Luttmann

ERRATA

TEC

TEC は、斜面と急斜面のヘクスサイドについてのシフトを、それぞれ「←1」と「←2」と示します。正しいシフトは、上がり斜面ヘクスサイドの強襲について「←2」と急斜面ヘクスサイドの強襲について「←3」です（ルールブックに従います）。

プロイセン軍のCIC チット

戦役シナリオでは、プロイセン軍のCIC チットは、深夜ターンの後に容器から取り去らなければなりません。

「近衛兵の黄昏」シナリオ

XII 騎砲兵は、マップ上にセットアップされなければなりません。XII 軍団の増援に列記された追加の騎砲兵ユニットを取り去ります。

「午後の危機」シナリオ

プロイセン軍のCIC チットは、容器内で開始します。プロイセン近衛軍団の活性化チットも、すでに容器内でシナリオを開始します。

強襲戦闘の比シフト

包括的なプレイの例では、強襲戦闘に含まれた「比」の修正を落としているように思えます。これは誤りで、私の見落としです（実際に何が起きたのか不明です）。どの場合でも、これらの例は、適用可能な場所で「比」のコラム・シフトを含めなければなりません、最終結果は例の目的と同じです。

「比」は、指定された修正を得るために要求される最低比です。指定された比に到達しない場合、次に低いシフトを使用して解決されます。例えば、5SP 対 6SP の攻撃は1対2の攻撃です。1対1を得るためには少なくとも6SP が必要で、同様に3対2を得るためには少なくとも9SP が必要です。もちろん、2対1を得るためには、少なくとも12SP が必要です。したがって、11SP 対 6SP は、3対2のみです。6SP による6SP への攻撃は1対1の比で、修正は適用されません。ただし、5SP による6SP への攻撃は1対2の比と見なされ、「←1」コラム・シフトを適用します。4SP や 3SP が 6SP を攻撃しても同じです。

もしもユニットが「0」SP を持つと、比は自動的に最大（3対1+）です。

プロイセン軍団騎砲兵

「戦いの1日」シナリオ（並びに拡張した両方の戦役シナリオ）で、プロイセン軍第 III 軍団騎砲兵が増援計画から抜けています。このユニットは、増援グループ「C」と共に 11:00 に到着します。

勝利ポイント記録欄

戦役シナリオ・カード上の勝利ポイント記録欄は、「6」ボックスが抜けていて不便です。無数の解決方法がありますが、私は単純に「5」と「7」ボックスの境界上にマーカーを置いて解決しました。

フランス軍歩兵とミトリエーズの修正

「フランス軍歩兵とミトリエーズの射撃」と標記された射撃戦闘結果表のコラム・シフトは、恐らく「フランス軍歩兵又はミトリエーズの射撃」と述べます。「1→」コラム・シフトは、単独で射撃しているユニット又はそれらが一緒に統合されて射撃しても適用します。

プロイセン軍の攻撃的戦術チット

フランス軍プレイヤーは、「攻撃的」プロイセン軍ユニットのために現実の道筋を選択できますが、攻撃の目標は2ヘクスの誘発範囲内のフランス軍ユニットのみです。騎兵の場合、選択された道筋は最短ルートでなければなりません（遠距離の突破移動を回避する

ため）、複数の同じ長さの「最も安全」な道筋である必要はありません。もしも同値の複数の道筋があると、フランス軍プレイヤーは使用される実際の最短道筋を選択します。

騎兵突撃の資格

道路／平地ヘクスは、それに対して通常の騎兵突撃を実施できる合法ヘクスでもあります。

複数騎兵突撃

複数突撃の場合、突撃に成功した最初の騎兵ユニットは、自動的先導強襲ヘクスです。

対抗突撃／臨機突撃の資格

追加：「騎兵ユニットは、移動の開始時にいかなる敵ユニットにも隣接してはなりません。敵HQに隣接、又は臨機突撃の場合にのみ、突撃を意図した目標に隣接して開始できます。」

射撃戦闘の資格

ルール8.1の2番目のセンテンスは、以下のように述べます。：「射撃戦闘は任意で、射撃戦闘ステップ中に活性ユニット、敵の移動ステップ中に防御射撃を行っている**交戦状態**ユニット、そのような射撃を認めるイベント・チットを使用しているユニットによってのみ実施できます。」

管理ステップ

追加：「付随したシナリオ記録欄から全ての統率イベント・マーカーを取り去り、それらを次のターンの使用可能イベント・チットのプールに戻します。」

非統率下チット

マップ上に置かれた非統率下チットは、各活性化後に使用可能 OOC チットのパイル内に戻します。したがって、必要であれば、次の活性化で引くために全てが使用可能となります。

バゼーヌの指揮統率イベント

20.3 と 20.5 の両シナリオについての特別シナリオ・ルールで、フランス軍の統率イベントのバゼーヌの指揮統率下の最終センテンスは、誤りです。以下でなければなりません。：「もしもあれば、サイ振りは影響下組織の活性化チットが引かれるまで行われません。」これは包括的なプレイの例では正しく扱われていることに注意してください。

複数ユニット上の弾薬問題

もしも弾薬問題の影響が複数の射撃ユニットに及ぼされたら、マーカーは最大の SP 値を持つ射撃ユニットに行きます（同数の場合は、所有者の選択）。

超過スタッキング

稀な状況下でユニットがあるヘクス内で超過スタックを強制されたら（決して任意に行うことができません）、そのユニットの活性化終了時まで、最寄りの敵ユニットに近づく**隣接**ヘクス内へユニットを移動させることにより、状況を解消しなければなりません。

解明

1. 突撃している騎兵ユニットは、続いて突破移動を実施するときでさえ、一度のみ「混乱状態」になります。
2. 応急陣地と塹壕のマーカーは、防護されたユニットの基本 TCR を変更させます。加えて、これらの影響には、地形効果が蓄積されます
3. 「メス脱出表」は、実際にはルールブック内に見られる表です。他の場所にはありません。
4. 「メスからの脱出」手順を実施しているとき、ターン毎に1つの組織のみがサイ振りをして試みることができます。表の後の最初のセンテンスは、より正確には「サイ振りに成功した1つの組織は...」とします。
5. 増援がゲームに登場するよう計画されている際、それらの活性化チットが引かれるときにのみマップ上に置かれ、そのマップ上への配置がそれらの通常活性化の開始です。
6. 親砲兵ユニットとその随伴ミトラユーズ・ユニットの「スタック」は、1ユニットとして扱われます。
7. 騎兵師団（例えば、Rheinbaben の第5騎兵師団組織）は、CIC チット要件の目的において「師団」の資格を持ちます。したがって、もしも CIC チットによって活性化されたら、師団 HQ ユニットの含む騎兵師団の全ての構成部隊が活性化できます。
8. 騎砲兵ユニットは、同じ活性化での 1/2 射撃と 1/2 移動の能力を除き、全ての目的において通常の砲兵ユニットとして扱われます。
9. 「C」の SP は基幹戦力をあらわし、「0.5」の SP として扱われます。
10. コラム・シフトは全体で計算され、実質シフトが表に適用されます。CRTs の「C」コラムよりも左への結果は、「効果なし」として扱われます。
11. いずれかの戦闘で複数地形の影響を適用しているとき、防御側ヘクスの最も有利な単一地形のみを使用し、もしも適用可能であれば、攻撃側ヘクス内の最も不利な地形です。
12. ヘクス番号を持つマーカーは、戦役シナリオでプロイセン軍の増援が到着するための計画を判定するためにのみ使用されます。
13. 道路は、斜面と急斜面を含む全ての地形を打ち消します。道路に沿ってたどっているときの統率範囲は、常に 1/2 ヘクスです。

FAQ

Q. 分割によって除去された歩兵分遣隊は、分遣隊ユニットの包括的なプールに戻され、「除去ユニット」ボックス内には置かれず、それ故再建できないとルールは述べています。より早期に盤から取り出され分遣隊ユニットによって置き換えられた親ユニットについては？ 親ユニットは永久に除去されたと見なされますか、又は再建できますか？

A. 親ユニットは、もしもマップ上に他の分遣隊ユニットがあれば、それを使用して再建できます。同じそれである必要はありません（つまり、余計な管理を回避するためにのみ行われます）。さもなければ、

親ユニットは永久除去されます。

Q. 騎兵ユニットは、もしもその活性化を敵ユニットの隣で開始したら突撃できませんが、それらが突撃できる距離に限度はありますか？ 明記されていませんが、ヘクスへ 500 ヤードの規模が与えられているとしたら微妙に思えます。軽騎兵には7ヘクス或いは2マイルを超えて突撃することを認めるので、やや多すぎるようです。ユニットは本当にそんなに遠くへ突撃できるのですか（又はしたのですか）？

A. 騎兵突撃は、その許容移動力によって限定されます。ただし、忘れてならないのは、これらが突撃を実施するために多数の基準を満たさなければならず、距離全体について満たすことが困難であることです。第二に、騎兵は実際には常時疾駆しているわけではなく、最後の最後のみだということです。第三に、やはり忘れてならないのはターンが1時間の長さであることで、その時間枠の中で多くのことが起り得ます。最後に、Bredow の死の騎行は、実際に合計約 3,000 ヤードに及びました。常時突撃していたのではなく、数百ヤードまで到達したとき突撃を意図して敵に前進したのです。

Q. プロイセン軍は、第III軍団からA、B、C分遣隊の3ユニットを持って「午後の危機」シナリオを弾薬欠乏状態で開始します。これらのユニットについての注釈は、HQを持たないと述べています。もしもこれらがHQを持たないのであれば、再集結ステップにこれらはその弾薬不足を取り去ることができず、ゲーム全体をこの状態でプレイするのですか？

A. 正解です。これらのユニットは、風前の灯なのです。

Q. 「近衛兵の黄昏」シナリオで、マップ上で開始するプロイセン軍第XII軍団のユニットは、そのHQが到着するまで非統率下なのですか？

A. はい、マップ上の第XII軍団ユニットは、それぞれ OOC フェイズ中のみ活性化します。第XII軍団HQがマップ外にあるため、これらは軍団チットが引かれる各ターンにそのような状態に留まります。もしもこれらを移動させる必要があるのであれば、CICチットを使用してください。

Q. もしもそのHQがマップ上にないユニットを活性化させるためにCICチットを使用したら、これらはOOCとして扱われるのですか、又は通常に活性化できるのですか？

A. これらは通常に活性化されます。CICチットによって活性化された全てのユニットは、自動的に統率下です。

Q. 同じ軍団の複数の分遣隊は、それらが十分に近接していると仮定して、CIC活性化についてグループ化師団として扱われますか？

A. 扱うことができません。CIC項のこのルールを参照してください。：「軍団レベル・ユニットと歩兵分遣隊は、グループ化師団の一部になり得ませんが、このような1ユニットはこのチットで個別に活性化できます。」

Q. 退却は防御射撃を誘発しますが、強襲マーカー下のユニットは他の強襲から退却している敵ユニットを射撃できますか？

A. 実際に、強襲マーカーを持つユニットは、それでも通過して退却している敵に防御射撃を行えます。マーカーはユニットが強襲に従事していることを示しますが、射撃することを妨げません。1時間という時間枠の中では多くの出来事が起り得ることを忘れないでく

ださい。この状況での防御射撃は、プレイヤー諸氏が元の攻撃を順番に行うことを認めます。

Q. 防御射撃を受けて退却しているユニットは、いかなる退却も蓄積するのですか？ 例えば、もしもあるユニットが強襲の敗北から2ヘクス退却することを選択し、最初のヘクス内で防御射撃によって退却を受けたら、そこから2ヘクス退却するのですか？ また、もしも砲兵ユニットが退却し、続くチットが敵ユニットをその隣に移動させたら、この砲兵が防御射撃を行えるで正しいですか？

A. はい、退却は蓄積するので、元々の距離にプラスして防御/臨機射撃の強制退却が追加されます。次も「はい」で、砲兵は退却後も通常に防御射撃できます。

Q. 退却は、通常の移動のごとく、臨機突撃を誘発しますか？

A. 退却しているユニットへの臨機突撃は認められません。これらは、相手側の移動フェイズ中にのみ実施できます。

Q. ユニットが新規から戦闘疲労状態になり（又は裏返される）、3番目の命中を受けたら、崩壊テストを行わなければならないのか又は除去パイル内に置かれるのですか？ もしも3命中を受けたら、退却でき、新規を戦闘疲労に裏返して士気命中を受けるのですか？

A. 戦闘疲労状態のユニットは、決して死傷命中で自動的に除去されません。これらは、何が起きるか確認するため、崩壊テストを受けなければならない。もしもパスしたら何も起きず、退却しなければならないか、さもなければ実際に除去されます。次も「はい」で、3損失ポイントは、あなたが言うとおりに適用できます。

Q. 砲兵とミトラユーズ・ユニットは、強襲に組み合わせることが出来ますか？ そうであれば、戦力を半減させるのですか？

A. いいえ。砲兵とミトラユーズ・ユニットは、強襲するための資格を持ちません。

Q. 砲兵が攻撃されてそれ自体によってスタックしているとき、何が起きますか？ 何らかの防御射撃を得られ、自身の射撃値で防御できるのか、さもなければ蹂躪されるだけですか？ つまり、大部分の戦術級ゲームで砲兵を扱う方法です。

A. 単独の砲兵は、通常に防御射撃を獲得します（散弾として）。強襲では、これらはその通常SPで防御しますが、単独の砲兵を攻撃にしていることにより、攻撃している敵は莫大な特典を獲得します。

Q. スタッキングのルールを読むと、一緒にスタックできない唯一のユニットはフランス軍の旅団規模ユニットです。これは、あるヘクス内に2つの騎兵ユニット（ルール 4.1）又は新規のフランス軍歩兵旅団と1つの騎兵ユニット（再びルール 4.1）を持つことができると解釈できます。もしもあるヘクス内に2つの騎兵ユニットがあり、騎兵突撃の実施を望むと、ルール 11.6 の4番目の中黒を破ることになります。私は友軍ユニットと共にスタックして突撃を開始していますが、戦闘ユニットを含んでいるヘクスを通過して一緒に突撃を構成できますか？

A. 騎兵突撃は、「ユニットによって」実施されます。それぞれ宣言されて、テストされます。いずれの場合も、突撃している騎兵ユニットは、他の友軍ユニットを持つスペースに進入できません。たとえそのフェイズの早い段階で、その友軍ユニットが突撃していたとしてもです。スタックした騎兵ユニットは、自身の突撃テストを行い、目標への異なるルートを取る必要があります。しかも、複数突撃の場合は、突撃に成功した最初のそれは、先導強襲ヘクスです。

Q. イベント・チットを使って、他のイベント・チットを中断できますか？ 例：フランス軍砲兵が射撃し、プロイセン軍がクルップ砲をプレイし、次にフランス軍が痛撃ゾーンをプレイします。反対の順番で解決されるのですか：BZ、KG、フランス軍砲兵。

A. 同じアクションでない場合にのみ、他のイベントを中断させることができます。換言すると、フランス軍砲兵が射撃を宣言し、その時点で最初に解決しなければなりません。次いで、あなたはクルップ砲をプレイでき、それを解決してBZをプレイでき、それを解決します（多分、あなたはそれを歩兵/ミトラユーズ・ユニットで行っています）。もしもフランス軍砲兵射撃の回避を望んだら、あなたはフランス軍砲兵がその射撃を実施する前にクルップ砲の射撃を宣言することになります。ここで、あなたはプロイセン軍の訓令戦術チットのような何かをプレイして移動を開始でき、その時点で痛撃ゾーン射撃を持つ移動を中断できることになります。

Q. もしも士気命中又は死傷命中を受けたら、防御/臨機射撃は突撃と強襲で禁じられるのですか？ いかなる移動も終了させることが指定されたら、強襲はこの場合移動と見なすのか、又は防御射撃のために士気命中/死傷命中を受けた直後のユニットはそれでも強襲ステップに強襲できますか？

A. 正しいです。防御射撃と臨機射撃は、敵ユニットの実際の移動を停止させることができますが、もしもその敵ユニットがすでの自軍ユニットに隣接していたら、それでも資格を持つ強襲戦闘を実施できます（ただし、もしも動揺状態/混乱状態になるか又はその射撃から死傷を受けたら、強襲を望めないことは明らかです）。

Q. 標準ではない活性化（大部分はCICチットによる）は「完全」活性化で、それ故この方法で活性化したユニットは応急陣地の構築、再集結ステップで再集結アクションの使用ができるのか、又は何らかの制限がありますか（例えば、移動と戦闘のみができるなど）。

A. CIC活性化は通常の活性化で、態勢と選択されたユニットの両方は常に統率下です。ですから、資格を持ち、いかなるアクションも、選択した態勢に従って実施できます。

Q. 強襲は、同じ軍団のユニットのみによって構成されなければならないのですか？ もしも敵ユニットが複数軍団のユニットによって包囲されたら、非手番ユニットはそのSPをこの戦闘に加えることができますか？ もしもそうであれば、活性化についてどのように管理するのですか（例えば、もしも他の軍団のユニットが未だ活性化していないか又はすでに活性化していたらどうなりますか？）

A. 実際には、強襲は「活性」ユニットによってのみ実施できます（それ故、同じ軍団又は師団からのユニット）。したがって、受動的な隣接友軍ユニットは参加できませんが、それでも強襲された敵ユニットが退却したら、これらに臨機/防御射撃を実施する資格を持ちます。

Q. もしも砲兵が射撃戦闘ステップ以外で射撃したら（例えば、防御射撃）、「砲兵射撃済」マーカーを受けてこれに伴う移動制限を受け取るのですか？ ルールは「戦闘ステップ中」と述べますが、ユニットが現在活性化していない限り射撃してもOKに見えるので奇妙です。

A. 活性化しているとき以外の砲兵射撃については、マーカーを適用しません。このマーカーは、同じターンの移動フェイズに砲兵ユニットが移動を実施する資格を持たない（騎砲兵は、半分ずつできる）ことを示すためにのみ使用されます。したがって、ターン中のその他のときの砲兵射撃は、そのユニットの未来の移動に影響しないのでマーカーは必要ありません。

Q. 上記の質問が yes と仮定すると、もしも活性化して移動してしまっただけにユニットが防御射撃すると何が起きますか？ 「砲兵射撃済」 マーカーは次のターンの次の移動のために保持されるのか、又は管理フェイズに取り去られ、それ故そのターンの早期にすでに移動した砲兵も「自由に」防御射撃できるのですか？

A. 上記を参照してください。

Q. 道路は、たとえ斜面や急斜面であっても、いかなるヘクスサイドの移動罰則も無効にするのですか？

A. はい。道路は全ての地形を無効化します。ただし、スタッキング制限に注意してください！ 道路に沿って移動している間は常に有効で、順番（すなわち、道路行軍規定）は非常に重要です。

Q. 道路移動率を明確化するため、最初のヘクスで道路率を使用したユニットが、スタックしたヘクスで地形コストを使用して通過し、再び引き返すことはできますか？

A. はい、もちろん！

Q. バゼーヌ CIC チットは、バゼーヌの不調チットによって影響を受けた軍団の師団に使用できますか？

A. はい。CIC チットは、不調チットにかかわらずいかなる師団でも使用できます。バゼーヌの不調は、軍団の通常活性化のみに影響します。

Q. 「近衛兵の黄昏」シナリオの開始直後です。シナリオ・ルールは、フランス軍 HQ は防御モードでのみ配置されると述べています。これらはそのモードで強襲戦闘を使用できないので、フランス軍はどのように攻撃するのですか？ 射撃戦闘は別として、どのように攻撃するのですか？

A. あー、確かに指摘のとおりです！ フランス軍は「適所」にいることを選択し、大部分のウォーゲーマーはいかなる機会も捉えて反撃することを望みます。フランス軍は、二度の機会を除いてそれを行いませんでした。ここでは、あなたは CIC チットを使用してフランス軍師団で攻撃し、自由に近衛兵で反撃できます（もしも到着すれば）。

Q. 私も「近衛兵の黄昏」をプレイし、戦運チットからの「次のチットを向上させる」結果に従っているときに疑問が湧きました。次のチットは第 XII プロイセン軍団で、これら 3 ユニットの非統率下と見なされます。第 XII 軍団は、現在「向上した」と見なされているため、その活性化について今や統率下と見なされるのですか？

A. 「通常のルールと手順」は、この結果に適用されます。したがって、ユニットは戦運チットの特典を正当化するため統率下にある必要があります。

Q. イベント・チットについてのその他の質問で、このときに「隊列射撃」である場合。いったん軍団 HQ の上に置かれたらターン全体についてその上に留まり、軍団の活性化チットがプレイに投入されるまで活性で留まると読めます。これは、軍団活性化中又は痛撃ゾーンのようなイベント・チットの使用を通して、軍団のユニットが射撃を受けるときに 1 コラムの防御特典を獲得し、加えて射撃しているときに攻勢特典を獲得すると説明しています。この読み方は正しいですか？

A. 正しいです。実際、チットは HQ の上に置かれたら直ちに活性状態です！ もしもあなたが CIC を通して、又は射撃を受けるか、又はイベント・チット（例えば痛撃ゾーン）を使用したら、その

HQ の統率範囲内にある全ユニットが特典シフトを獲得することになります。ユニットは機動を捨てて膝をつき、注意深く狙っています。

Q. プロイセン軍の攻撃的戦術チットについて。プロイセン軍ユニットが移動するとき、防御射撃を受けるのですか？

A. はい。プロイセン軍は、防御射撃を受けます。

Q. 騎砲兵について、これらは騎兵 MP コストを使用するのですか？又は砲兵 MP コストですか？

A. 騎砲兵は砲兵の一種なので、「砲兵」コストを使用します。

Q. GSP ユニットの、17.3 の分遣隊と同様に統合できますか？

A. いいえ、これらは恒久的な分割ユニットです。

Q. 散兵の大群チットが何をシミュレートしているのか説明してください？ 6 ヘクスの範囲と丘を越えて見ることができるのは、私を少し混乱させます。

A. はい、チットが示しているのは、戦場全体にいた全ての散兵をあらゆる抽象的な方法です。この影響の多くは、通常の射撃計算に含まれ、歴史的な理由又は極端なサイの目もあらわすことができます。単純なチットの使用は、むしろ散兵の巨大なスクリーンの効果に焦点を当てる方法です。その非常に崩れた隊列と、通常これらが主力から数百ヤード前方に配置された事実をシミュレートするため、このチットが使用されます（1 頁の散兵ルールと追加カウンターを加える代わりに）。フランス軍とプロイセン軍の散兵チットとの違いは、異なる兵器の有効射程のためであることに注意してください。

Q. 臨機射撃を認める 3 枚のイベント・チットの 2 枚は、「直ちにプレイする」又は保持チットです。もしも散兵の大群と痛撃ゾーン・チットが臨機射撃チットであると、これらは引かれたとき直ちにプレイできるのですか？ 他のプレイヤーが現在移動していなければ、ルール「11.5 臨機射撃」に従って、これらのチットは敵ユニットのアクションが宣言された後のみプレイできるのですか？

A. 臨機射撃は、いかなるときにも....「たとえ 敵の移動中であっても（敵の移動中に限らず）プレイできます。したがって、「散兵の大群」がフランス軍のために引かれたら、あなたはチットを用いてこう言います。「待て！ あなたが次のチットを引く前に、そのプロイセン軍ユニットを射撃するために散兵を使用します。チットを捨てて射撃を解決する。あるいは、チットを保持し、プロイセン軍にユニットを活性化させて移動を行わせ、そのユニットがあなたの散兵の範囲に迷ってきたらあなたは叫びます。「止まれ！ 私はそのユニットを散兵で射撃する」。

Q. CIC フランス軍チットについての質問です。フランス軍は、1 ターンをイベント・チットに「消費」し、CIC チットを獲得するため、サイ振りテストにパスしなければならないことは理解しました。ただし、ゲームの残りについてではなく、1 ターン（チットに消費してサイ振りに成功した後のターン）のみ獲得できるのですか？ 「プロイセン軍の攻撃的戦術」チットについてのコメント：恐ろしいことに、もしも適切に使用されたら、各ターンに 1 個プロイセン軍旅団を撃破できます。フランス軍がこれをプレイするとき、彼は要求された条件を満たしたプロイセン軍ユニットを選択し、2 ヘクス離れてイベントを誘発した特定のフランス軍ユニット（たち）又はスタック（たち）ではなく、いかなるフランス軍ユニット（たち）又はスタック（たち）の隣接にも移動させるのですか？ したがって、あなたは条件を生み出すため、騎兵ユニットをプロイセン軍戦線に接近させ、次いでチットをプレイして選択したプロイセ

ン軍ユニットを、シャスポー銃、ミトリューズ、砲兵で待っているフランス軍に対して送ることができます。

A. 正しいです。フランス軍CIC チットは、あなたが「そのために消費した」1ターンのみ獲得されます。フランス軍プレイヤーが追加の柔軟性を獲得するには、常に物入りなのです。次も正しいです。そして非常にクレバーです！ もちろん、プロイセン軍は攻撃性チットのプレイを回避するためチットに投資でき、それは多くの場合フランス軍への裏目にできます。それを試みることが常に明白ではなく、フランス軍プレイヤーは悪い状況の中で行うことにより、実際にいくつかの問題を生じさせることができます。確かに、あなたの民にかかる戦略は機能しますが、そのような条件や状況が生じることは極めて稀であると思います。

Q. ミトリューズと共にスタックした砲兵ユニットの隣に移動しているとき、砲兵とミトリューズの防御射撃は別々に行われるのですか、又は統合された戦力ポイントですか？

A. 砲兵と随伴しているミトリューズは、射撃戦闘以外の全ての目的において1ユニットとして扱われます。したがって、防御射撃は別々に行われます（異なる修正を適用するため）。士気命中マーカーの場合は、動揺と同様に、射撃しているときに各ユニットに個別に適用されます。したがって、射撃を実施しているときに、それぞれが「-1SP」を獲得します。これは単純に行われ、プレイヤーが各ユニットの下で個別にマーカーを管理し、山積みすることを望みません。

Q. 加えて、スタックした砲兵とミトリューズが士気状態（動揺）を持つとき、両者が1SPを失うのですか、又はスタック全体として1SPを失うのですか？

A. 最大SPユニットが命中を受けます（砲兵+ミトリューズは、合計1SPとして一緒に加えられることを忘れないでください）。もしも砲兵が命中を受けたら、砲兵とそのミトリューズ・マーカーの両者が戦闘疲労面に裏返されます。

Q. 解明をお願いします。突撃を意図している騎兵ユニットは、移動前の開始時に宣言しなければならず、開始時に突撃の全ての要件（LOS等）を適用します。したがって、ユニットは、基本的にいくつかの点で移動を開始して突撃を宣言できません。加えて、突破移動は、強襲後に強制されるのですか？ 成功した突撃後は？ ルールでは、攻撃しているユニットはそれを行うことができるが、騎兵突撃の例はそれをmustと説明しています。

A. 正しいです。騎兵突撃は移動の一部で、ユニットの移動開始時に宣言されなければなりません。カラのヘクス内への突破移動は強制され、騎兵は敗北した敵との距離を維持/減少させるのであれば、更に1ヘクス継続できます。

Q. ただし、強襲後の突破は強制でないのでは？

A. 歩兵又は非突撃騎兵については非です。これらは、望むのであれば、攻撃を開始したヘクス内に留まることができます。突撃している騎兵は、敗北したユニットのヘクスに進入しなければならず、もしも望むのであれば、別のヘクスへ継続できます。

Q. 「戦闘の小康状態」の下で、そのターンに計画された増援は、適切なチットが引かれたとき通常に登場するのですか？ あるいは、登場は次のターンに移行されるのですか？

A. 増援は技術的に活性化されるため、増援配置ルールに従ってマップ上に置かれることになります（指定されたヘクス内又はその隣接に）。ただし、これらは防御態勢で射撃戦闘のみに制限されます。

Q. 私はゲームの初心者で、プロイセン軍の幕僚団カウンターを引きました。弾薬不足を持つ分遣隊があり、おまけに混乱状態です。どうすればよいのか教えてください。もしも私がGSカウンターでそのユニットを活性化させたら、それを完全MAで移動させます。その活性化の再集結フェイズに再集結できるのですか？ これは午後の危機シナリオで、ユニットは第Ⅲ軍団のC分遣隊でHQを持ちません。もしも再集結が認められるのであれば、どれだけ回復できるのですか？ 1のみ？ なしですか？ 自軍の状況を再考すると、第Ⅲ軍団HQがないので、回復できないのではないですか？

A. 前提条件である自身のHQの統率範囲内にないため、これらは再集結できません。これは、このシナリオが「危機」という言葉を持つ理由です。CICチットによって活性化されたユニットは、活性化の目的において自動的に統率下です（HQの態勢又は位置にかかわらず）。したがって、これらは望むことを行えますが、再集結は不可です。

Q. もしもヘクス内で小川が終了すると（実際には始まる）、小川の移動コストを消費しなければならないのですか？

A. はい、ヘクス内のいかなる小川のグラフィックも小川です。

Q. 分遣隊とスタッキングについての質問です。騎兵と共にスタックしたとき、これらはスタック内に認められる2ユニット中の1つとしてカウントするのですか？

A. はい、これらは、スタッキングの目的において通常のユニットです。歩兵分遣隊の本来の使用は、ゲームにおけるもう一つの「隠匿」戦術です。私がプロイセン軍をプレイするときは、常に1個又は2個の旅団を分割します（戦闘の進展に応じて）。明らかに、これらは、フランス軍部隊に対抗する前線をカバーする手助けをしますが、フランス軍側面への突破任務、自動的勝利町を脅かしてフランス軍に対応を強いるために送ることもできます。

Q. もしもユニットが強襲フェイズに退却し、退却したヘクスが同じ強襲フェイズに攻撃されたら、退却したユニットはどのように見なされるのですか？ 防御にカウントするの、か、もしも二番目の攻撃が成功したら追加の罰則を被るのか等です？

A. 特別なルールはなく、ヘクス内のユニットは通常に防御します（1時間のターンであることを忘れないでください）。

Q. 分遣隊ユニットは常に戦闘疲労状態なので、死傷命中を受けたときに他方の戦闘疲労面に裏返して崩壊テストを受けるのですか？ ルール8.5では、新規ユニットはその戦闘疲労面に裏返すが、すでに戦闘疲労状態のユニットは崩壊テストを行うだけと述べています。

A. 分遣隊はすでに戦闘疲労面にあるため、単に現在の状態で直ちに崩壊テストを行い、更に裏返す必要はありません。裏面は、異なる名称の別の歩兵分遣隊です。分割するときは、あなたが必要とする名称の分遣隊を創出します。各「面」は、実際には異なる歩兵分遣隊ユニットで、全てが戦闘疲労ユニットで決して裏返す必要がありません。

Q. HQユニットを友軍ユニットがいるヘクス内に移動させていると、隣接する敵戦闘ユニットはこのスタックに対して防御射撃を誘発されるのですか、又は存在している友軍ユニットを持つヘクス内に移動している戦闘ユニットのみですか？

A. 戦闘ユニットのみが防御射撃を誘発すると説明しました。したがって、HQは移動して敵に隣接し（ただし、ヘクス内に他の友軍ユニットを持つ）、射撃を誘発しません。単独のHQユニットは、自身で交戦移動を行うことができず、その状況では直ちに除去され

ることに注意してください。

Q. 臨機射撃について質問があります。私の理解では、チットは極めて自由に使用できるため、これらはアクションを実行したユニットに対して使用しなければならないのですか？ 例えば、クルップ砲チットを保持していたら、「誘発する」アクションを実行した敵ユニットに対して使用しなければならないのですか？ いったんユニットが隣接したら、たとえ強襲の前であっても防御射撃はないで正しいですか？

A. はい、意図するところは、誘発しているユニットが臨機射撃の目標となることです。移動で隣接する行動は、防御射撃を誘発します。その他に可能性がある近接射程防御射撃の影響については、強襲 CRT 内に組み込まれています。

Q. もしもあるヘクスから強襲が来ていると、ヘクス内の全てのユニットが同じ目標を強襲しなければならないのですか、又は1つのユニットが1つの敵ヘクスを攻撃し、他のユニットは別のヘクスを攻撃できますか？

A. 1ヘクス内の複数ユニットは、望むのであれば異なるヘクスを攻撃できます。

Q. クルップ砲と痛撃ゾーンは、どのように直接プレイできますか？ これらは、最初に他の陣営からのアクションが必要な臨機オプションですか？

A. いいえ、あなたは敵を射撃するため直ちにこれらを使用でき、あるいは保持して敵の移動フェイズ又は退却中に使用できます。両方の場合、臨機射撃と見なされます。

以 上

○和訳の訂正

プレイ・ブック

20.0 シナリオ

20.1 午後の危機

プロイセン軍の初期配置

第Ⅲ軍団

(誤) **B/分遣隊 “2SP” (LA)2013

(正) **B/分遣隊 “2SP” (LA)2023